

# Medienkonzept

im Rahmen des DigitalPakts Schule Saarland

GTGS Saarbrücken Dellengarten



Gefördert durch:



DigitalPakt Schule

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages



## 1. Allgemeine Angaben zur Schule

Name der Schule	GTGS Saarbrücken Dellengarten
Straße	Dellengartenstraße 2
PLZ	66117
Ort	Saarbrücken
Telefon	0681-905-6181
Website (falls vorhanden)	www.gtgs-dellengarten.com Facebook: GTGS Dellengarten
E-Mail	gtgsdellengarten@saarbruecken.de
Name der Schulleiterin / des Schulleiters	Jessica Heide
Anzahl der Klassen / Lerngruppen	12
Anzahl der Lehrkräfte (alle, z. B. auch Förderlehrer*innen)	27
Anzahl der Schüler*innen	260
Anzahl der Funktionsräume	4
Für die Erstellung des Medienkonzepts verantwortliche Kolleg*innen:	Jessica Heide, Sabine Peifer
Name, Vorname	Datum, Ort
Unterschrift der Schulleiterin / des Schulleiters und Schulstempel	

## 2. Konzeptionelle Überlegungen<sup>1</sup>

### Orientierungsrahmen für Schulqualität im Saarland

Ergebnisse der schulischen Arbeit	Unterricht	Schulkultur	Schulmanagement und Qualitätsentwicklung
Fachkompetenz	Unterrichtsinhalte	Lebensraum Schule	Ergebnis- und Führungsverantwortung
Methodenkompetenz	Unterrichtsgestaltung	Schule und Elternhaus	Schulverwaltung und Organisation
Personale und soziale Kompetenzen	Kooperation der Lehrkräfte	Mitbestimmung der Schüler- und Elternschaft	Fortbildung
Schulkarrieren	Förderung	Öffnung der Schule	Zusammenarbeit und Kommunikation
Schulzufriedenheit	Leistungsanforderungen und Leistungsbewertung	Bildung und Betreuung am Nachmittag	Schulentwicklung

[https://www.saarland.de/dokumente/res\\_bildung/Orientierungsrahmen\\_zur\\_Schulqualitaet.pdf](https://www.saarland.de/dokumente/res_bildung/Orientierungsrahmen_zur_Schulqualitaet.pdf)

### Medienkonzept

Das vorliegende Medienkonzept unserer Schule orientiert sich zum einem am internen Schulprogramm zum anderen am Landeskonzept „Medienbildung in saarländischen Schulen“.

Das Fundament unseres Schulprogramms ist das gemeinsame Leben und Lernen der so vielfältigen Kinder an unserer Schule. In unserer Schule gehören Chancengleichheit, Persönlichkeitsförderung, Bildung, Erziehung und Leistung zusammen. Der Erwerb von Wissen, die Fähigkeit das Lernen zu lernen und der Erwerb sozialer Fähigkeiten sind wichtige Ziele unserer Schule.

Wie wir diese Ziele erreichen, verdeutlichen die folgenden LeitbildBAUSTEINE, anhand welcher wir unsere Vielfalt definieren:

<sup>1</sup> Die in den Leitfadern integrierten Tabellen sollen auf die Bedürfnisse der Schule hin erweitert werden.

**V**erantwortung

**I**nklusion

**G**Esund Schule

Musisch-ku**L**turelle Schule

Nachbarscha**F**tsschule

**G**Antagsschule

**L**eseförderung

in**T**ernationale Schule

Im Folgenden soll aufgezeigt werden wie die Weiterentwicklung medienbezogener Kompetenzen innerhalb unserer Leitbildbausteine eingebettet wird und somit die Ziele unserer Schule vervollständigt.

Eingeleitet werden die Bausteine mit einem jeweiligen Bezug auf den Orientierungsrahmen für Schulqualität im Saarland. Innerhalb des darauf folgenden Fließtextes werden die einzelnen Bezüge herausgearbeitet und erläutert.

## **Leitbildbaustein Verantwortung und Nachhaltigkeit**

### Bezug zum Orientierungsrahmen

- *Ergebnisse der schulischen Arbeit:* Fach-, Methodenkompetenz, Personale und soziale Kompetenzen
- *Unterricht:* Unterrichtsinhalte, Unterrichtsgestaltung, Förderung
- *Schulkultur:* Lebensraum Schule, Schule und Elternhaus, Öffnung der Schule, Bildung / Betreuung am Nachmittag
- *Schulmanagement / Qualitätsentwicklung:* Fortbildung, Zusammenarbeit / Kommunikation

## Erläuterung

Die Vereinten Nationen haben 2015 siebzehn Ziele nachhaltiger Entwicklung für die Weltgemeinschaft verabschiedet. Jene sollen zu einer chancengerechten Entwicklung beitragen, die ein Leben in Frieden und ein dauerhaft tragfähiges Ökosystem ermöglicht. Für unsere Schulgemeinschaft bedeutet dies, hier und heute an Menschen in anderen Ländern und an zukünftige Generationen zu denken, um auch ihnen ein gutes Leben zu ermöglichen.

Die Einbindung der BNE in unser Schulkonzept will das Verstehen der Auswirkungen des eigenen Handelns auf die Welt ermöglichen und somit das Treffen verantwortungsvoller Entscheidungen unterstützen.

Hierzu werden vielfältige Gelegenheiten in den Schulalltag eingebunden, um Schlüsselthemen der Bildung für nachhaltige Entwicklung (z.B. Konsum, Natur, Entsorgung, Lebensstil, soziale Gerechtigkeit, Ernährung, kulturelle Vielfalt, Energie usw.) ansprechen und bearbeiten zu können. Hierbei möchte eine selbstständige und mitbestimmende Aneignung seitens der Schüler\*innen in den Fokus gerückt werden. Neben dem Schutz von Umwelt und Natur, werden auch wirtschaftliche und gesellschaftliche Aspekte bedacht. So ist es uns ein Anliegen die kritische Reflexion von Digitalisierung als gesellschaftlichen Prozess zu fördern, indem wir Diskurse wie z.B. über erneuerbare Energien, Ressourcenschonung etc. thematisieren.

Digitale Transformation sowie der damit einhergehende Ausbau von Zukunftstechnologien und datengespeisten Informationssystemen brachten Probleme zu Tage, die die Zukunft unserer Schüler\*innen bestimmen werden.

Klimanotstand, Zerstörung von Ökosystemen, Ausbeutung von Arbeitskräften und soziale Unruhen zeigen sich im Zuge der Digitalisierung als Reproduktionen der durch unser Wirtschaftssystem erzeugten kulturellen Erschwernisse<sup>2</sup>. Als Ganztagsgrundschule sehen wir unseren zivilgesellschaftliche Auftrag u.a. darin, unsere Expertisen zu bündeln und gemeinsam mit Schüler\*innen-/Elternschaft Ideen zu entwickeln, welche Klimaschutz und Mobilität, Umweltschutz, Menschenrechte und digitale Bürgerrechte in unseren Fokus rücken.

Fragen wie:

- Woher kommt mein digitales Gerät?
- Was hat mein Smartphone mit Menschenrechten zu tun?
- Wie viele Rohstoffe stecken in meinem Tablet?
- Produziert eine App analogen Müll?

wollen auch in unserem Schulalltag angesprochen und multiprofessionell bearbeitet werden.

---

<sup>2</sup>vgl. [https://www.renn-netzwerk.de/veranstaltungen/veranstaltungen?tx\\_eventmgmt\\_list%5Baction%5D=show&tx\\_eventmgmt\\_list%5Bcontroller%5D=Event&tx\\_eventmgmt\\_list%5Bevent%5D=392&cHash=42b33e531f9a73388565dc174367b881](https://www.renn-netzwerk.de/veranstaltungen/veranstaltungen?tx_eventmgmt_list%5Baction%5D=show&tx_eventmgmt_list%5Bcontroller%5D=Event&tx_eventmgmt_list%5Bevent%5D=392&cHash=42b33e531f9a73388565dc174367b881)

Gefördert durch:

Doch ist für unsere Schulgemeinschaft BNE nicht nur für die pädagogische Arbeit wichtig. Auch die Leitungsebenen von Schule und sozialpädagogischem Bereich sowie andere Mitarbeiter\*innen achten auf eine nachhaltige Bewirtschaftung.

Das Ermöglichen von Dialog und Partizipation gelingt durch einen in unseren Schulalltag eingebundenen engen Austausch zwischen Leitungskräften, Kindern, pädagogischen Fach-/Lehrkräften und Eltern.

Zusammenfassend schildernd, möchten wir als Schulgemeinschaft im Sinne der BNE u.a. Werte wie Gerechtigkeit und Wertschätzung für die Natur entwickeln, Zusammenhänge zu erkennen und zu verstehen helfen, das Reflektieren und Bewerten hinsichtlich unterschiedlicher Perspektiven und bezogen auf Handlungen unterstützen, die eigene und gemeinsam mit anderen wahrgenommene Handlungsfähigkeit erlebbar machen sowie die Entwicklung von Interesse und die Erfahrung von Selbstwirksamkeit unterstützen.

Bezogen auf den Umgang und die Einbindung digitaler Medien bedeutet dies u.a., dass medienkompetente Schüler\*innen unserer Schule Maßstäbe und Bewertungskriterien für einen „rechtssicheren, datenschutzkonformen“<sup>3</sup> Gebrauch von Medien entwickeln sollen. Sie werden die Wirkung eigener Aktivitäten reflektieren und einschätzen können und zu einer verantwortungsbewussten Handlungskompetenz gelangen. Die Kinder lernen mit eigenen und fremden Daten/Informationen verantwortungsbewusst umzugehen und übernehmen somit Verantwortung für sich und ihre Mitwelt. Doch nicht nur für Schüler\*innen, sondern auch für Erwachsene, die an unserer Einrichtung medienpädagogische Ziele verfolgen, gilt es Verantwortung zu übernehmen. So besteht eine der wichtigsten Aufgabe darin, Kinder vor riskanten Inhalten oder problematischem Verhalten zu schützen, Familien zu einer aufgeklärten, moderaten Mediennutzung anzuregen (Elternarbeit) und alle zum kritischen Hinschauen, Hinhören und Agieren anzuhalten<sup>4</sup>. Konkret möchten wir, dass es den Lernenden gelingt, relevante von irrelevanten Informationen zu unterscheiden und Ansätze einer Strategie zur Beurteilung der Seriosität, Neutralität und Aktualität der Quellen zu entwickeln. Hierbei geht es auch um den kritischen Umgang mit authentischen Quellen, wie sie den Lernenden außerhalb der Schule bei der Mediennutzung begegnen<sup>5</sup>.

Überdies ist es uns ein Anliegen, analoge Diskussionen zu schulinternen, lokalen, nationalen, europäischen und internationalen Fragen über den Klassenraum hinaus in die virtuelle Vielfalt der sozialen Netzwerke, Blogs, Portale und Kommunikationskanäle zu erweitern. Daraus ergeben sich für uns besondere Potenziale hinsichtlich des globalen Austausches zu Themen der nachhaltigen Entwicklung<sup>6</sup>.

<sup>3</sup>vgl. Landeskonzept „Medienbildung in saarländischen Schulen“, S.12

<sup>4</sup>vgl. Baacke, D., Chancen digitaler Medien, S.11

<sup>5</sup>vgl. Orientierung gefragt – BNE in einer digitalen Welt, S. 14

<sup>6</sup>vgl. *ibid.*

Die in unserem Schulkonzept verankerten Bildungskonzepte, BNE und Digitale Bildung, gehen auf aktuelle und zukünftige globale Herausforderungen ein und haben in ihren Konzepten vieles gemeinsam. Da es sich seitens jener Konzepte nicht um eigenständige Schulfächer handelt, sind wir darauf bedacht sie im Fachunterricht bzw. in fächerübergreifenden Projekten und außerschulischen Aktivitäten im Sinne unseres ganzheitlichen Schulkonzepts zu verankern<sup>7</sup>.

Beispielhaft aufgeführte Kompetenzen:

- Ausbildung von Schüler\*innen zu Medienscouts / Cyber-Streitschlichter\*innen
- Analysieren/Reflektieren: eigene Mediennutzung beschreiben und begründen können;
- Medieninhalte wiedergeben können; Medienwirkung beschreiben können
- Informationen selbstständig / selbst- und fremdverantwortlich finden, bewerten, sie mit Vor- und Nachteilen für sich selbst nutzen können
- Medienbeeinflussung erkennen, benennen, verantwortlich damit umgehen

## Leitbildbaustein Inklusion

### Bezug zum Orientierungsrahmen

- *Ergebnisse der schulischen Arbeit:* Fach-, Methodenkompetenz, personal/ soziale Kompetenzen, Schulkarrieren, Schulzufriedenheit
- *Unterricht:* Unterrichtsinhalte, -gestaltung, Kooperation der Lehrkräfte, Förderung, Leistungsanforderungen, -bewertung
- *Schulkultur:* Lebensraum Schule, Öffnung der Schule, Mitbestimmung der Schülerschaft
- *Schulmanagement und Qualitätsentwicklung:* Ergebnis-/ Führungsverantwortung, Schulverwaltung / Organisation, Fortbildung, Zusammenarbeit / Kommunikation, Schulentwicklung

### Erläuterung

Im Jahr 2009 hat sich Deutschland verpflichtet, die gesellschaftliche Umwelt so zu verändern, dass Menschen mit Behinderung vollständig an der Gesellschaft partizipieren können.

<sup>7</sup> vgl. *ibid.*, S.5

Erfahrungen aus Ländern, die eine längere Tradition gemeinsamer Bildungsstrukturen von Heranwachsenden mit und ohne Behinderung / besonderen Förderbedarf aufweisen und zugleich als innovativ in der Medienbildung gelten, machen deutlich, wie Medienbildung als Werkzeug für gelingende Inklusionsprozesse genutzt werden kann, ja dass sie sogar zu einem entscheidenden Faktor ihrer Verwirklichung werden kann.<sup>8</sup>

Einer der Kernaspekte inklusiver Medienbildung besteht darin, die Möglichkeiten der chancengleichen und gleichberechtigten Nutzung von Medienangeboten und deren Inhalten zu erhöhen. In der heutigen Zeit gilt Medienkompetenz als unverzichtbare Kulturtechnik, um in den vollen Genuss aller Menschen- und Bürgerrechte zu gelangen.

So verfolgt unsere Schule u.a. das Ziel, heranwachsende Mediennutzer beim praktischen Umgang mit Medien hinsichtlich ihrer partizipatorischen Fähigkeiten gezielt zu fördern.

Digitale Medien eröffnen neue Potenziale für barrierefreie Angebote und werden so überhaupt erst zum Möglichkeitsraum für Barrierefreiheit.

Hierbei gilt es Neue Medien zielgruppenadäquat als Mittel der Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen zu nutzen (Lernprogramme, Ting-Stift, Google Übersetzer ...).

## **Leitbildbaustein Gesunde Schule**

### Bezug zum Orientierungsrahmen

- *Ergebnisse der schulischen Arbeit:* Fachkompetenz, Methodenkompetenz, personale / soziale Kompetenzen, Schulkarrieren, Schulzufriedenheit
- *Unterricht:* Unterrichtsinhalte, -gestaltung, Förderung
- *Schulkultur:* Lebensraum Schule, Schule und Elternhaus, Öffnung der Schule, Bildung / Betreuung am Nachmittag
- *Schulmanagement / Qualitätsentwicklung:* Fortbildung, Zusammenarbeit und Kommunikation

### Erläuterung

Orientiert an der salutogenetischen Definition der WHO wird bei uns Gesundheit als physisches, psychisches und soziales Wohlbefinden verstanden und demgemäß gefördert.

---

<sup>8</sup>vgl. Florian, Hegarty 2004; Richiger-Näf 2010

So zeigen sich hinsichtlich des hier vorgestellten Bereichs, der Kompetenzentwicklung in Bezug auf den Umgang mit digitalen Medien, zahlreiche Schnittstellen, die eine Gesundheitsförderung und somit unsere „Gesunde Schule“ zielerreichend unterstützen.

Psychisch und sozial wohlfühlen können sich Menschen im derzeitigen postfaktischen Zeitalter, wenn sie gelernt haben, Manipulationstendenzen der Medien einzuschätzen sowie Informationen selbstbestimmt zu entnehmen, zu bewerten und zu überprüfen.

So wollen wir unsere Schüler\*innen befähigen, auf der Grundlage ihrer moralischen Maßstäbe, ethischen Orientierung und ästhetischen Urteilen potentiellen Entwicklungsbeeinträchtigungen, Wirkungsrisiken und Gefährdungen selbstbewusst zu begegnen und darauf mit eigenen Handlungskompetenzen und Verhaltensstrategien zu reagieren.

„Cybermobbing, exzessive Mediennutzung, Horrorfilme, Ballspiele, Abzocke, Datenklau, nicht zu vergessen die medialen Zeitfresser“ sind negative und gesundheitsgefährdende Aspekte, die mit digitalen Medien Einzug in den Alltag der Kinder erhalten und medienpädagogisch bearbeitet werden müssen.

So streben wir einen kritischen, selbstbestimmten, reflektierten Umgang und die Kompetenzvermittlung zu einem solchen an.

## **Leitbildbaustein Musisch-kulturelle Schule**

### Bezug zum Orientierungsrahmen

- *Ergebnisse der schulischen Arbeit:* Fachkompetenz, Methodenkompetenz, personale / soziale Kompetenzen, Schulzufriedenheit
- *Unterricht:* Unterrichtsinhalte, -gestaltung, Förderung, Leistungsanforderungen / -bewertung
- *Schulkultur:* Mitbestimmung der Schülerschaft, Öffnung der Schule, Bildung und Betreuung am Nachmittag
- *Schulmanagement / Qualitätsentwicklung:* Fortbildung, Zusammenarbeit und Kommunikation

### Erläuterung

Kulturelle Medienbildung stellt Projekte und Maßnahmen in den Vordergrund, die kreativ- gestaltende, partizipative und selbstreflexive Nutzungsszenarien mit Medien ermöglichen. In diesem Sinne ist es ein Anliegen unserer Schule durch medienpädagogische Methoden kulturelle Prozesse anzuregen.

Mädchen und Jungen sollen darin gefördert werden, „mit Medien zu gestalten, zu experimentieren und Medien zur gekonnten Kommunikation und Partizipation zu nutzen“<sup>9</sup>.

Beispielhaft aufgeführte Kompetenzen:

Die Schüler\*innen

- können Fotos, Töne, Geräusche und Sprache aufnehmen (Kunst / Musik)
- Dokumente (Informationsträger / Informationsmedien) mit dem Computer gestalten Layout (Kunst / Kommunikation)
- üben sich im geschulten Umgang mit Präsentationsmedien/multimedialen Präsentationen - mit Text, Bild, Ton;
- können Präsentationswirkung erkennen und nutzen (Aufführung z.B. Frühlingsfeier)
- können Absicht und Wirkung von Werbung reflektieren und erklären
- können Absicht und Wirkung von Casting-Shows, YouTube Videos, Videospiele reflektieren und erklären
- können Videoprojekte planen (Stadtteil vorstellen, ...)

Mögliche konkrete Beispiele: Ganzheitliches Experimentieren mit Digitalfotografie; E-Mail und Internet (IDerBlog, Lernplattformen, Soziale Netzwerke etc.); gemeinschaftliches Gestalten künstlerischer Trickfilme oder Hörspiele (IDerBlog, iMovie, StopMotion etc.); „Kiezkinder / Kinder des Stadtteils“ bestücken ihre eigene Schulfernsehen-, Radiosendung regelmäßig mit eigenen Themen und Beiträgen verfilmte dokumentarische Beiträge über das eigene Stadtviertel künstlerische Videoclips über ihre Kultur und Sichtweisen (vgl. die Bausteine Internationale Schule / musisch-kulturell / Nachbarschaftsschule / Inklusion);

## Leitbildbaustein Nachbarschaftsschule

### Bezug zum Orientierungsrahmen

- *Ergebnisse der schulischen Arbeit:* Fach-, Methodenkompetenz, personale / soziale Kompetenzen, Schulzufriedenheit
- *Unterricht:* Unterrichtsinhalte, -gestaltung, Kooperation der Lehrkräfte

---

<sup>9</sup>Landeskonzept „Medien in saarländischen Schulen“

- *Schulkultur*: Schule und Elternhaus, Öffnung der Schule, Bildung / Betreuung am Nachmittag
- *Schulmanagement / Qualitätsentwicklung*: Schulverwaltung / Organisation, Zusammenarbeit / Kommunikation

### Erläuterung

Die Lebenswelt von Grundschüler\*innen wird stark von der unmittelbaren Umgebung ihres Wohnraums geprägt. Häufig ist der Bewegungsradius konzentriert auf den Weg zur Schule und einzelne Institutionen des Stadtteils.

Als aktive Stadtteilschule ist es uns ein besonders Anliegen, engen Kontakt zu Einrichtungen des Stadtteils zu halten. So werden vom Kinder- und Jugendhaus Neigungsgruppen angeboten und regelmäßig unterhalten Klassen die Bewohner des Altenheims Wichernhaus mit Liedern zum Geburtstagssingen.

Auch hier kann Medienbildung ihren Platz finden. Als „Kiezkinder / Kinder des Stadtteils“ können Schüler mit Foto- und Videokamera auf Entdeckungstour gehen und so einen Einblick in ihre Perspektive auf ihren Stadtteil geben. Auch selbst gestaltete Artikel für die Stadtteilzeitung stellen einen praxisorientierten Ansatz zur Medienbildung dar.

### **Leitbildbaustein Ganztagschule**

#### Bezug zum Orientierungsrahmen

- *Ergebnisse der schulischen Arbeit*: Fach-, Methodenkompetenz, personale/ soziale Kompetenzen, Schulkarrieren, Schulzufriedenheit
- *Unterricht*: Unterrichtsinhalte, -gestaltung, Kooperation der Lehrkräfte, Förderung, Leistungsanforderungen / -bewertung
- *Schulkultur*: Lebensraum Schule, Schule und Elternhaus, Mitbestimmung der Schüler- / Elternschaft, Öffnung der Schule, Bildung / Betreuung am Nachmittag
- *Schulmanagement / Qualitätsentwicklung*: Ergebnis- / Führungsverantwortung, Schulverwaltung / Organisation, Fortbildung, Zusammenarbeit und Kommunikation, Schulentwicklung

### Erläuterung

Ganztagschulen im Allgemeinen, wie auch wir im Besonderen, wollen nicht die Familie als Sozialisationsinstanz ersetzen.

Jene Schulform ergänzt das Familienleben sinnvoll, entlastet die Eltern / Erziehungsberechtigten und bezieht sie gleichzeitig in das Schulleben mit ein. Ganztagsangebote ermöglichen ein umfassenderes Miteinander und voneinander Lernen. Sie stärken fachliche und soziale Kompetenzen durch die zeitintensive Begleitung von erfahrenen Pädagog\*innen sowie außerschulischen Kooperationspartner\*innen. Multiprofessionelle Teams verwirklichen Ziele wie Chancengleichheit, inklusives Miteinander, gesellschaftliche Partizipation, unabhängig von Herkunft und Status etc.

In Arbeitsgemeinschaften, Neigungsgruppen, und Projekten können die Kinder ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten ausbauen. Bezogen auf den Umgang mit Neuen Medien bedeutet dies, dargebotene Möglichkeitsräume zur Förderung gleichberechtigter Teilhabe an der Informationsgesellschaft durch Ausbildung zielgerichteter Kompetenzen im Umgang in der digitalen Welt.

## **Leitbildbaustein Leseförderung**

### Bezug zum Orientierungsrahmen

- Ergebnisse der schulischen Arbeit: Fach-, Methodenkompetenz, personale / soziale Kompetenzen, Schulkarrieren, Schulzufriedenheit
- Unterricht: Unterrichtsinhalte, -gestaltung, Kooperation der Lehrkräfte, Förderung, Leistungsanforderungen / -bewertung
- Schulkultur: Lebensraum Schule, Schule / Elternhaus, Bildung / Betreuung am Nachmittag
- Schulmanagement / Qualitätsentwicklung: Fortbildung, Zusammenarbeit / Kommunikation, Schulentwicklung

### Erläuterung

Veränderte Lesegewohnheiten machen auch im Bereich der „Leseförderung“ ein Umdenken unumgänglich. Denn hinsichtlich der Kulturtechnik Lesen hat sich ein grundlegender Wandel vollzogen. Anstelle der längeren Lektüre an einem Stück, tritt eine Art „Häppchenkost“, ein Überfliegen, ein Scannen der vorliegenden Texte, zum Zweck der Selektion ausschließlich relevanter Informationen. Gemäß des gesellschaftlichen Umbruchs hin zu einer sogenannten Informationsgesellschaft zählt die gestiegene Rezeption von Sach- und Fachbüchern als Indiz. Die Zunahme der Fach- und Weiterbildungsliteratur ist bei allen Bevölkerungsgruppen zu beobachten. Wichtiger denn je scheint es darauf hinzuwirken, dass Heranwachsende lernen auf selbstgewählte Informationen eigenständig zugreifen zu können. Informationsvielfalt zu selektieren. Texte sinnentnehmend zu erlesen, zu werten und zu nutzen.

Gefördert durch:

Wesentlich an dieser Stelle zu erwähnen ist, dass sich das Lesen im Zusammenhang digitaler Medien wie dem Internet vom Lesen linearer, printbasierter Texte unterscheidet.

Im Internet muss zwar auch die geschriebene Sprache dekodiert werden, darüber hinaus gilt es jedoch auch die Hypertextdarstellung von Schrift, Bild, Animation und Ton zu dekodiert und miteinander in Bezug zu setzen. Der Hypertext ist geprägt von einem nicht- linearen Aufbau, dessen Navigieren ein Denken in vernetzten Zusammenhängen verlangt. Kinder müssen lernen mit den unterschiedlichen Textstrukturen von digitalen und analogen Medien umzugehen. Im Internet müssen sich Internetneulinge das überfliegende Lesen aneignen und den Text schnell erschließen bzw. nach den gesuchten Informationen durchsehen können.

Standortspezifisch ist das Ergebnis des Forschungsprojektes „Literalität im medialen Umfeld“ für unser Medienkonzept von Bedeutung. Hier heißt es, dass multimediale Versionen von Geschichten besonders die Kinder ansprechen, die als buchfern einzustufen sind und noch nicht zu einer ausgeprägten und konstanten Lesehaltung gefunden haben. Die neuen elektronischen Medien wie Computer, CD-ROM und Internet sind geeignet, Kinder aus buchfermem Milieu und besonders Jungen zum Lesen zu verlocken, weil hier die Lektüre vom Buch losgelöst und in einem Kontext eingebunden ist, der sie interessiert. Die interaktive Lektüre am Bildschirm ist deswegen so interessant, weil multimediale Einlagen, wie Töne und Animationen, an die Sehgewohnheiten der Kinder anknüpfen und den Text leichter zugänglich machen. Dagmar Wilde formuliert diese Tatsache so: „Durch die Interaktivität der Text-Bild-Kombinationen, durch die Möglichkeit, kurze Sequenzen zu lesen und über Hyperlinks durch Texte zu ‚zappen‘, wird Lesen für manche Kinder eher attraktiv als durch traditionelle Bemühungen, sie an Kinderbücher heranzuführen. Etliche Kinder erfahren durch schulische Leseangebote auf CD- ROM und im Internet erstmals Alternativen zu Computerspielen.“ Das Bildschirmlesen kann demnach dazu beitragen, Lesebereitschaft bei Kindern zu erreichen und eine ansetzende Lesekompetenz bei Kindern zu festigen.

Obwohl Lektüreaktivität aufgrund von Entspannung und Unterhaltung nicht mehr das Hauptbedürfnis scheint, so bleibt es doch neben der Förderung zeitgemäßer Lesekompetenz ein Anliegen unseres Hauses, den verweilenden, phantasiefördernden, zum Flow führenden Moment des Lesens als Kulturgut zu tradieren.

Bei Schulgemeinschaftsfeiern und Schulfesten profitieren Schüler\*innen und ihre Familien von den verschiedensten kulturellen Einflüssen und erhalten praktischen Einblick in die Lebenswelt anderer Kulturen.

Besonders mit Hilfe des Internets als Tor zur Welt gelingt es der Medienbildung, den Schülern verschiedene Kulturen näherzubringen.

Möglichkeiten dazu stellen beispielsweise Recherchen über andere Länder und die Lebenswelt von Kindern in fremden Kulturen oder Email-Kontakt zu ausländischen Schulen dar.

## **Leitbildbaustein Internationale Schule**

### Bezüge zum Orientierungsrahmen

- Ergebnisse der schulischen Arbeit: Fach-, Methodenkompetenz, personale / soziale Kompetenzen, Schulzufriedenheit
- Unterricht: Unterrichtsinhalte, Kooperation der Lehrkräfte, Förderung
- Schulkultur: Lebensraum Schule, Schule / Elternhaus, Mitbestimmung der Schüler- / Elternschaft (z.B. Kantine ohne Schweinefleisch, Absprachen zu multikulturellen Feiertagen), Öffnung der Schule, Bildung/Betreuung am Nachmittag
- Schulmanagement / Qualitätsentwicklung: Schulverwaltung / Organisation (z.B. Einbeziehen des Ramadan in die Planung des Schuljahres; Sportfest nicht in der Zeit), Fortbildung (z.B. Aneignung kulturellen Wissens), Zusammenarbeit / Kommunikation unter Berücksichtigung einer möglichen Fehldeutung kulturbedingt tradierten Verhaltens, Schulentwicklung

### Erläuterung

Mit Schülern aus mehr als zwanzig verschiedenen Ländern können wir auf einen weitreichenden kulturellen Fundus zurückgreifen. Diese kulturelle Vielfalt bereichert unser Schulleben auf vielfältige Weise und unsere Schüler erleben Toleranz als gelebte Wirklichkeit.

Bei Schulgemeinschaftsfeiern und Schulfesten profitieren Schüler\*innen und ihre Familien von den verschiedensten kulturellen Einflüssen und erhalten praktischen Einblick in die Lebenswelt anderer Kulturen.

Besonders mit Hilfe des Internets als Tor zur Welt gelingt es der Medienbildung, den Schüler\*innen verschiedene Kulturen näherzubringen.

Möglichkeiten dazu stellen beispielsweise Recherchen über andere Länder und die Lebenswelt von Kindern in fremden Kulturen oder Email-Kontakt zu ausländischen Schulen dar.

### 3. Ausstattungskonzept

#### 3.1. Vorhandene Ausstattung

##### 3.1.1. Infrastruktur

Gerät(e)	Anzahl	Älter als 5 Jahre?	Einsatzbereit?	Standort(e) – Räume
Glasfaseranschluss; kein WLAN		Nein	Ja	
Netzwerkverkabelung CAT7			Ja	
Erweiterung von CAT7, um über Access Points WLAN zu generieren			Nein	In allen Klassenräumen
Netzwerkdoesen	2-4		z.T.	In allen Klassenräumen

##### 3.1.2. Endgeräte (mobil und stationär; Computer, Tablets, Kameras...)

Gerät(e)	Anzahl	Älter als 5 Jahre?	Einsatzbereit?	Standort(e) – Räume
iPads (im Koffer)	10	nein	Ja	Medienschrank
PCs	11	Ja	z.T.	Differenzierungsräume
PCs	7	Ja	z.T.	Klassenräume

##### 3.1.3. Betriebssysteme, Software / Apps

Gerät(e)	Anzahl der Lizenzen	Betriebssystem	Software – Apps
Computer	Schullizenz	Windows	Antolin Leseförderung
Computer		Windows	Lernwerkstatt
Computer		Windows	Budenberg
iPad		iOS	Starte mit! (Westermann)

Gefördert durch:


 Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

DigitalPakt Schule

 aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

 Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE  
LPM Saarland

iPad		iOS	Flex und Flo: Einmaleins, Plus/Minus, Uhrzeiten trainieren
iPad		iOS	Antolin Lesespiel (Kl.1-4)
iPad		iOS	Dierke Atlas
iPad		iOS	LÜK Vorschule
iPad		iOS	Richtig zuhören
iPad		iOS	iMovie
iPad		iOS	Die kleine Waldfibel
iPad		iOS	Stop Motion
iPad		iOS	Scratch Jr
iPad		iOS	Garage Band
iPad		iOS	Book Creator
iPad		iOS	Photo Booth

## 3.2. Benötigte Ausstattung

### 3.2.1. Benötigte Infrastruktur

Gerät(e) / Einrichtung	Anzahl	Anmerkungen – Hinweise	Standort(e)
Flächendeckendes WLAN auf komplettem Schulgelände			Komplettes Schulgelände
Datenbanken / Server			
Schulischer Support			
Mailprogramm / Adressen für Lehrer*innen und Erzieher*innen			
Datensharing			

### 3.2.2. Benötigte Endgeräte (mobil und stationär; Computer, Tablets, Kameras...)

Gerät(e) / Einrichtung	Anzahl	Anmerkungen – Hinweise	Standort(e)
iPadKoffer	3		1 Pro Jahrgang
iPads	30		10 pro Jahrgang
Tastaturen für iPads	40		10 pro Jahrgang
Stifte für iPads	40		10 pro Jahrgang
Laptops + Office	14		1 Laptop pro Klasse+2 für Bücherei (PC-Lerninsel)
Laptops + Office	2		2 Laptops für PC-Lerninsel Bärenhöhle
Dokumentenkamera	4		1 Pro Jahrgang
Drucker	4		1 Pro Jahrgang
Kopfhörer	40		10 pro Jahrgang

### 3.2.3. Nutzungsregelungen

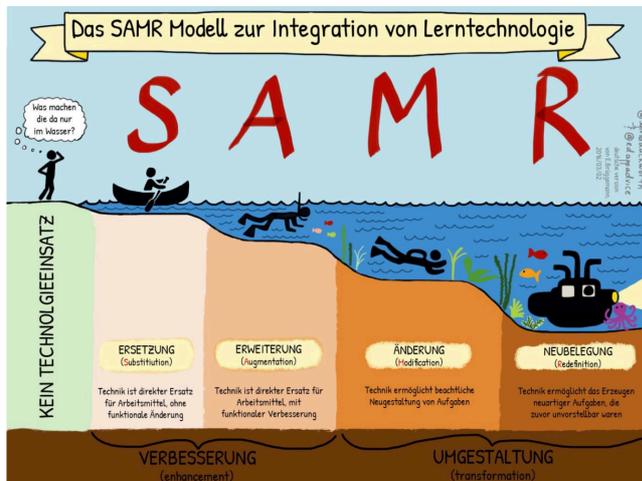
**Folgende Nutzungsregelungen wurden bereits erarbeitet (Kurztitel genügt):**

- Unsere Regeln zur iPad-Nutzung
- Unsere Regeln am PC
- Unsere Web-Netiquette
- Nutzungsregeln für Lehrpersonal

## 4. Technisch-pädagogisches Einsatzkonzept

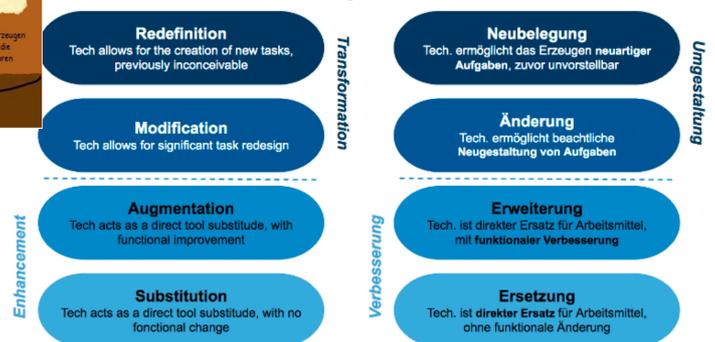
Um bestmögliche Einsatzszenarien entwickeln zu können, orientieren wir uns an zwei Modellen zur Analyse der Implementierung digitaler Medien in den Schulalltag.

Eines der beiden Modelle ist das **SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) Modell** von Puentedura. Jenes Modell unterstützt uns in der Findung und Einbindung tatsächlicher Vorzüge digitaler Medien. Dieses Reflektieren analoger und digitaler Lehrmedien befähigt Lehrende unserer Schule zu einer Verbesserung der Bearbeitung und Gestaltung von Aufgaben durch technische Hilfsmittel. Hierfür „[...] wird zunächst die Nutzung grundlegender technischer Funktionen eingeführt und danach die Möglichkeit einer Umgestaltung von Aufgaben gezeigt. Lehrende können so auf einer niedrigen Stufe einsteigen und bei Bedarf den Technologieeinsatz für die Gestaltung Ihrer Aufgaben erhöhen“<sup>10</sup>.



Quelle: <https://blog.medienzentrum-coe.de/samr/>

### SAMR Modell (Puentedura) Übersetzung ins Deutsche



Ruben R. Puentedura: Transformation, Technology, and Education (2006) - <http://www.hippasus.com/resources/te/>  
 Ruben R. Puentedura: Focus: Redefinition (18.06.2012) - <http://hippasus.com/blog/archives/68>

German translation: Adrian Wilke - <http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch>

Quelle: <http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/>

<sup>10</sup><http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch/>

Das zweite Modell, welches wir in unsere Planung einbeziehen, ist das **TPACK** (**T**echnological **P**edagogical **C**ontent **K**nowledge) -**Modell** von Punya Mishra und Matt Koehler.

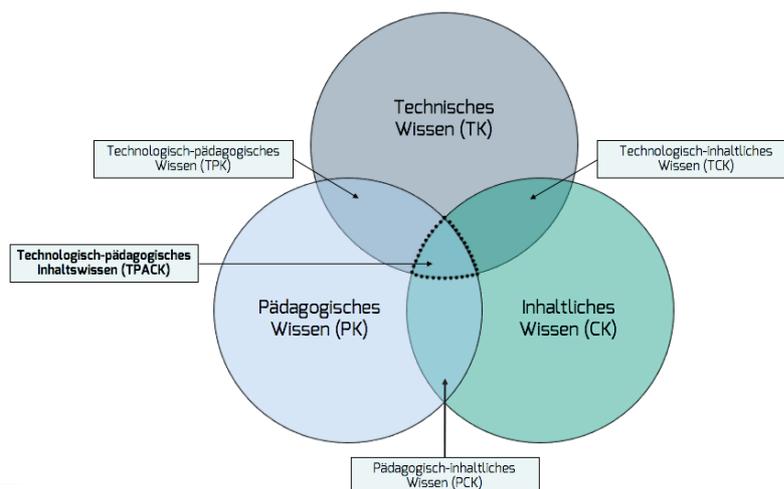
Das TPACK-Modell bietet einen ganzheitlichen und differenzierten Rahmen zur Planung von mediengestützten Unterrichtseinheiten.

Den Rahmen des Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Modells bilden die drei Wissensbereiche, die bei der Vermittlung des Lerninhaltes relevant sind: technologisches (T), pädagogisches (P) und inhaltliches (C) Wissen (K).

Das *technologische Wissen (TK)* beinhaltet das Wissen des Umgangs mit Technologien.<sup>11</sup> Jenes Feld, TK, zeigt im TPACK-Modell die geringste Konstanz. Der stete technologische Wandel füllt durch jede große und kleine technische Innovation diesen Kompetenzbereich mit weiteren und neuen Dimensionen.<sup>12</sup> „Der Kern dieses Kompetenzbereiches ist das Wissen über diese Veränderungen, Entwicklungen und die Möglichkeiten, die sich in Sachen methodischer Vermittlung daraus ergeben. Kann man aktuelle Computerprogramme bedienen? Sind einem die Features eines Tablets und ihre Einsatzmöglichkeiten für den Unterricht bekannt?“<sup>13</sup>

Das *pädagogische Wissen (PK)* bezeichnet das Verständnis über Lehr- und Lern-Prozesse und „beschreibt die Kompetenz, inhaltliches Wissen [methodisch-didaktisch] zu transformieren und somit vermittelbar zu machen“<sup>14</sup>.

Das *inhaltliche Wissen (CK)* bezeichnet das Wissen über den Fachbereich. Dazu gehören sowohl allgemeingültige Fakten wie z.B. historische Daten in der Geschichtswissenschaft als auch mathematische Gesetze in der Naturwissenschaft.



Grafik: Gesellschaft für digitale Bildung, Quelle: Judi Harris und Mark Hofer (2009)

<sup>11</sup> vgl. <https://www.gfdb.de/didaktik-tpack-modell/>

<sup>12</sup> vgl. [https://schule.rednet.ag/schule-tpack\\_modell.html](https://schule.rednet.ag/schule-tpack_modell.html)

<sup>13</sup> [https://schule.rednet.ag/schule-tpack\\_modell.html](https://schule.rednet.ag/schule-tpack_modell.html)

<sup>14</sup> *ibid.*

Gefördert durch:

Diese drei Wissensbereiche wollen wir miteinander kombinieren und inhaltliche Schnittstellen, die sich daraus ergeben, in unser technisch-pädagogisches Einsatzkonzept integrieren.

Ausformuliert lassen sich besagte Schnittstellen wie folgt beschreiben:

„Das *pädagogisch-inhaltliche Wissen (PCK)* beinhaltet das Wissen über die Vermittlung eines bestimmten Inhaltes an Lernende.

Das *technologisch-pädagogische Wissen (TPK)* umfasst das Wissen über die Möglichkeiten und Einschränkungen, die eine pädagogisch motivierte Einbeziehung von digitalen Medien mit sich bringt.

Das *technologisch-inhaltliche Wissen (TCK)* bezeichnet das Wissen, wie Technologie verwendet werden kann und welche Möglichkeiten sie bietet um neue Unterrichtsinhalte zu vermitteln.

Zuletzt bildet die Schnittmenge der drei Wissensbereiche das *technologisch-pädagogische Inhaltswissen [(TPACK)]*. Dieses Wissen bezieht sich auf das Wissen und Verständnis für das Zusammenspiel aller oben genannten Bereiche. [...] Alle drei Wissensbereiche beeinflussen sich gegenseitig und sollten miteinander kombiniert werden.“<sup>15</sup>

## 4.1. Ist-Stand

Ein Hauptmotor unserer pädagogisch-didaktischen Überlegungen hinsichtlich des unterrichtlichen Einsatzes digitaler Medien liegt im Bestreben:

- unseren Schüler\*innen Orientierung sowohl in physischen als auch in medialen und virtuellen Lebensräumen zu bieten
- sie im Verhalten entsprechend den Gesetzen
- Regeln und Wertesystemen zu unterstützen
- hinsichtlich möglicher Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie) zu sensibilisieren
- sie darin zu fördern Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen zu können.

Überdies möchten wir, dass unsere Schüler\*innen „Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme veröffentlichen können“<sup>16</sup>. Jenem Ansinnen entsprechend richten wir unseren Einsatz digitaler Medien aus. In differenzierten Unterrichtsszenarien greifen wir, im Rahmen unserer bisherigen Ausstattung, alters- wie zeitgemäße Themen auf, rücken anzustrebende Kompetenzen in den Blick und setzen gemäß unseres Ganztagschulkonzeptes multiprofessionell getroffene Entscheidungen in die Tat um.

Auch behalten wir bei der Wahl der unterrichtlichen Einsatzszenarien unsere Leitbildbausteine (Verantwortung und Nachhaltigkeit, Inklusion, Gesunde Schule, Musisch-kulturelle Schule, Nachbarschaftsschule, Ganztagschule, Leseförderung, internationale Schule) im Blick (siehe Kennzeichnung in Tabelle 1).

Ein zukünftiges Hauptanliegen ist für uns, die Ziele der Bildung für nachhaltige Entwicklung und die der digitale Bildung mit unseren Unterrichtsfächern zu vernetzen: „BNE und Digitale Bildung, gehen auf aktuelle und zukünftige globale Herausforderungen ein und haben in ihren Konzepten vieles gemeinsam. Es sind keine eigenständigen Schulfächer und sie realisieren sich durch die Verankerung im Fachunterricht bzw. in fächerübergreifenden Projekten und außerunterrichtlichen Aktivitäten eines ganzheitlichen Schulkonzepts. Gemeinsamkeiten zeigen sich hinsichtlich zahlreicher angestrebter Kompetenzen.“<sup>17</sup>

<sup>16</sup> LP 21: <https://zh.lehrplan.ch/index.php?code=a|10|0|1|0|3>

<sup>17</sup>[https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/link-elements/diskussionspapier\\_orientierung\\_gefragt\\_bne\\_in\\_einer\\_digitalen\\_welt.pdf](https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/link-elements/diskussionspapier_orientierung_gefragt_bne_in_einer_digitalen_welt.pdf)

„In Schule und Unterricht kommt es darauf an, Schülerinnen und Schüler frühzeitig auf ihr persönliches und berufliches Leben sowie ihre gesellschaftliche Mitwirkung durch vielfältig einsetzbare Kompetenzen vorzubereiten.

Das bedeutet, nicht allein die zahllosen partikulären technologischen Entwicklungen und die dafür notwendigen Qualifikationen in den Blick zu nehmen, sondern auch die Ziele einer selbstbestimmten gesellschaftlichen Partizipation mündiger Bürgerinnen und Bürger sowie einer nachhaltigen Globalisierung.“

„Durch den Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge im Unterricht sollen Lernende – neben dem Umgang mit den Medien selbst – angeregt werden, das eigene Lernen aktiv zu gestalten, selbst und mit anderen kreativ zu arbeiten aber auch Lernen mit anderen (mit-)teilen zu können.“<sup>18</sup>

Zu einer entscheidenden Schlüsselqualifikation wird in der derzeitigen ökonomischen und gesellschaftlichen Entwicklung ein Grundverständnis von, sowie der kompetente Umgang mit, digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien und digitalisierten Informationen. Dazu zählt insbesondere die Fähigkeit, digitale Medien zu nutzen, um nachhaltige Prozesse auch im Bereich der Digitalisierung anzustoßen und zu gestalten. Wichtig ist aber auch die Fähigkeit, nicht-nachhaltige Entwicklungen in Verbindung mit Digitalisierungsprozessen erkennen zu können und digitale Medien zur Entscheidungsfindung zu nutzen sowie die Fähigkeit, mit Ungewissheit umzugehen.<sup>19</sup>

## 4.2. Ziele

Grundvoraussetzung zur Erfüllung von Aufgaben auf dieser komplexeren Kompetenzebene ist wie oben angesprochen der Umgang mit dem und die Kenntnis über das Medium selbst. Hierzu wollen wir in den Lernzeiten am Nachmittag und auch integriert in Themenpläne, Aufgaben vom analogen zum digitalen anbieten, die Grundlagen zur Medienbildung vermitteln (vgl. Die bunte Reihe, Westermann Verlag: Basiswissen Internet und Basiswissen Computer und Tablet).

Zu einer entscheidenden Schlüsselqualifikation wird in der derzeitigen ökonomischen und gesellschaftlichen Entwicklung ein Grundverständnis von, sowie der kompetente Umgang mit, digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien und digitalisierten Informationen. Dazu zählt insbesondere die Fähigkeit, digitale Medien zu nutzen, um nachhaltige Prozesse auch im Bereich der Digitalisierung anzustoßen und zu gestalten.

<sup>18</sup> Fadel, C. (2017). Die vier Dimensionen der Bildung: Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen. Hamburg: ZLL 21.

<sup>19</sup> vgl. [www.Diskussionspapier\\_globaleslernen.de](http://www.Diskussionspapier_globaleslernen.de)

Wichtig ist aber auch die Fähigkeit, nicht-nachhaltige Entwicklungen in Verbindung mit Digitalisierungsprozessen erkennen zu können und digitale Medien zur Entscheidungsfindung zu nutzen sowie die Fähigkeit, mit Ungewissheit umzugehen.<sup>20</sup>

#### 4.2.1. Allgemeine Ziele

Schulische Gruppen und Akteure	Ziele
<b>Schüler*innen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienbildung und informatische Bildung</li> <li>• Bildung für nachhaltige Entwicklung</li> <li>• didaktischer Mehrwert (gegenüber fachlich und redaktionell bearbeiteten Schulbüchern und Nachschlagewerken) durch die Anforderung</li> <li>• relevante von irrelevanten Informationen zu unterscheiden und</li> <li>• Ansätze einer Strategie zur Beurteilung der Seriosität, Neutralität und Aktualität der Quellen zu entwickeln.</li> <li>• kritischen Umgang mit authentischen Quellen (wie sie den Lernenden außerhalb der Schule bei der Mediennutzung begegnen, im Unterschied zu „didaktisierten“ Materialien, in denen die Quellenauswahl bereits getroffen und die Problemlösungen angelegt sind).</li> </ul>
<b>Lehrer*innen</b>	siehe FB - Bedarf (5.3)
<b>Eltern / Erziehungsberechtigte</b>	Thematische Elternabende zur allgemeinen Nutzung technischer Geräte sowie damit einhergehender Chancen und Risiken auch in Bezug auf das Bildungskonzept der BNE
<b>Sonstige Akteure: Sozialpädagogische Einrichtung (angegliederter Hort)</b>	indiv. Weiterbildung hinsichtlich Medienbildung und informatische Bildung sowie BNE

<sup>20</sup>vgl. [www.Diskussionspapier\\_globaleslernen.de](http://www.Diskussionspapier_globaleslernen.de)

## 4.2.2. Unterrichtsbezogene Ziele

Grundlegendes vorab:

Nicht das Einsetzen von digitalen Medien per se ist unser Anliegen. Vielmehr geht es uns darum, Medien so in den Unterricht mit einzubetten, dass diese einen Mehrwert für unsere pädagogische und didaktische Arbeit darstellen und ganzheitliche übergreifende Kompetenzen dadurch weiterentwickelt werden. „Der Mehrwert durch digitale Anwendungen ist keineswegs begrenzt auf bestimmte (z.B. naturwissenschaftliche oder technische) Fachinhalte, sondern auch aus dem Sprach-, Musik-, Kunst- und Sportunterricht bekannt. Nicht nur durch die wechselseitige Ergänzung analoger Unterrichtsformen und digitaler Anwendungen, sondern auch durch die Ausrichtung auf gemeinsame gesellschaftliche Ziele gewinnt Bildung dabei an Qualität und Relevanz. So ermöglicht z.B. digital storytelling, individuell oder kollaborativ, gekoppelt an einen inhaltlichen BNE-Schwerpunkt, die kreativ-emotionale Erschließung komplexer Politikfelder in personalisierten Erlebnisberichten und (Bild)Geschichten und Kunstwerken.“<sup>21</sup>

KL	Fächer/ Lernfeld	Kompetenzen	Umsetzung
1/2	Deutsch/ Medien	Die SuS können: Mit einer digitalen Kamera/Tablet/ Smartphone/ Bildbearbeitungsprogramm ein Photo aufnehmen/löschen/drehen/ zuschneiden Ein Photo präsentieren Ein Photo speichern und benennen / umbenennen Ein Photo zur gemeinsamen Bearbeitung freigeben und technische Voraussetzungen und Regeln beachten Mit Tablet/Smartphone, Digitalkamera Filmsequenzen aufnehmen, speichern, benennen, schneiden, umbenennen Ein Video verfremden und mit Effekten bearbeiten Den eigenen Film präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buchstabensafari:</li> <li>- Video zu neuem Buchstaben;</li> <li>- Anlautphotos erstellen;</li> <li>- Eine Geschichte in drei Bildern erzählen;</li> <li>- Photoakrostichon;</li> <li>- Urlaubsorte präsentieren;</li> <li>- Eine Gedichtsinterpretation als Klassenvideo;</li> </ul>

<sup>21</sup>[https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/link-elements/diskussionspapier\\_orientierung\\_gefragt\\_bne\\_in\\_einer\\_digitalen\\_welt.pdf](https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/link-elements/diskussionspapier_orientierung_gefragt_bne_in_einer_digitalen_welt.pdf)

3/4	Deutsch/ Medien	Die SuS: Können einen Text planen und schreiben Können einen Text verbessern Können einen Text mit anderen gemeinsam erarbeiten und die technischen Voraussetzungen und Regeln beachten	Schreibplattform IDeRBlog: - freies Schreiben - Diktat üben mit IDeRBlog - Aufsätze in IDeRBlog verfassen - Wort oder Satz des Tages in IDeRBlog schreiben - Berichte in IDeRBlog erstellen (z.B. über das Schulfest) - Rätsel mit IDeRBlog erstellen (Was bzw. wer bin ich?) - in einem Blog über Hobbies schreiben - Durch das dort verankerte intelligente Wörterbuch die Tipps zu möglichen Rechtschreibfehlern nutzen und Wörter dadurch verbessern - entstandene Texte in Klassen- und Schulblog zu bloggen
3/4	Informatik	Die SuS können ... Phänomene, Abfolgen erkennen, die sie programmiert haben eine einfache Programmierung planen Können die Reihenfolge von Befehlen erkennen und in ihrer Programmierung anwenden eigene Programmierungen testen Können Programmcodes von Anderen lesen und verstehen an einer Programmierung weiterarbeiten	- Calliope - Üben von Storytelling, Improvisation und Vertiefen des Wortschatz; - Formulieren eines Algorithmus zu einer Zufallszahl; - Vertiefung des Umgangs mit grundlegenden Befehlen der Programmiersprache NEPO, wie Schleifen und »wenn-dann-sonst«-Programmierungen; - Festigung des Wissens zu Stromkreisläufen;.

Neben den zentral inhaltlichen und Lehrplan orientierten Zielschwerpunkten (wie beispielhaft in der obigen Tabelle beschrieben) sehen wir durch den Einsatz neuer Präsentationsmedien (interaktive Whiteboards / Beamer) die Chance unseren Unterricht den Schüler\*innen noch individualisierter und differenzierter darbieten zu können: Im Rahmen unseres Medienkonzeptes ist es uns ein zentrales Anliegen, zu Beginn in jeder Klassenstufe einen Klassenraum mit einem neuen Präsentationsmedium (interaktiver Beamer) auszustatten. Interaktive Beamer sind für uns an dieser Stelle jedoch nicht zentrales Medium, o.g. Ziele an unsere Schülerinnen und Schüler heranzutragen. Vielmehr unterstützen sie unsere pädagogische inklusive Arbeit und erleichtern uns als Lehrende einen passgenaueren flexibleren Unterricht. Der interaktive Beamer vereint alle klassischen und neuen Medien in einem Gerät: von Overhead-Projektor und CD-Spieler über das Filmgerät und die Tafel bis hin zu Landkarte und Schaubild.

"Die vereinfachte und verbesserte Visualisierung von Schriften, Grafiken und Übersichten, hilft dem Schüler dabei, sich schneller zurechtzufinden, und ermöglicht es dem Lehrer, genaue und gezielte Tafelbilder mit wenig Kompromissen zu gestalten"<sup>29</sup> und durch aktive Mitarbeit der Schüler\*innen diese unmittelbar anzupassen, zu verändern, zu erweitern und letztlich für spätere Unterrichtsstunden zu speichern und bei Bedarf nochmals abzurufen.

Interaktive Whiteboards oder interaktive Beamer machen für uns keinen guten oder schlechten Unterricht aus. Erfahrungen von Whiteboard versierten Kolleg\*innen zeigen, dass sie sich hervorragend für Unterrichtseinstiege und Phasen der Problematisierung eignen sowie für Präsentations- und Sammlungsphasen. In Erarbeitungs- und Vertiefungsphasen können diese Präsentationsmedien schüleraktivierend als Station in offenen Lernarrangements eingesetzt werden, darüber hinaus haben jene Medien hier eher geringe Bedeutung. Entscheidend ist, dass der Unterrichtende sinnvoll plant, wie und an welchem didaktischen Ort sie eingesetzt werden. Sie ersetzen keineswegs den Lehrer oder führen automatisch zu einer besseren Medienkompetenz, sondern können Lehrende und Schüler im Klassenraum unterstützen. Interaktive Whiteboards / Beamer sind ein Medium wie andere auch: Entscheidend ist der funktionale Einsatz.

An dieser Stelle sollen kurz unsere möglichen Einsatzbereiche dargestellt werden: Erweiterung der Tafelnutzung:

- Aufschrift mit Stiften in verschiedenen Farben
- Benutzen von geometrischen Objekten, wie Lineal oder Geodreieck Hinzufügen von Textfeldern
- Hinzufügen von Bildern
- Durchblättern verschiedener Seiten
- Abspeichern jeglicher Tafelbilder
- Malen am Board z. B. mit Paint
- Zugehörige Softwares bieten verschiedene Tafel hintergründe (z. B. Notenlinien)
- Herunterladen der Tafelbilder in verschiedene Formate und Versand per Mail z. B. an Schülerinnen und Schüler

Das Interaktive Board statt Overheadprojektor (OHP) und Beamer

Präsentationen und Arbeitsaufträge mit multimedialen Elementen, die sonst nur über OHP oder Beamer möglich waren, können mit dem interaktiven Whiteboard/Beamer vorgestellt werden:

- Zeigen von Power-Point-Präsentationen
- Zeigen von Videos und Filme aus dem Internet (z. B. auf YouTube oder sofatutor.com)
- Vorstellen von Arbeitsaufträgen, bei denen die Lösungen nach und nach aufgedeckt werden

- Tablet-Klassen: Schülerinnen und Schüler können vom Platz aus ihre Ergebnisse vorstellen (z. B. über einen Google Chrome Stick oder WLAN in Verbindung mit Beamer).

Schüleraktivität:

1. Selbsterstellte **Lückentexte** können von den Schülerinnen und Schülern am Board ausgefüllt werden (z. B. beim Sprachenunterricht).

2. **Bildbeschriftung**: Die Schülerinnen und Schüler können ein Bild direkt am Board beschriften (z. B. Aufbau des Auges im Fach Biologie).

3. **Puzzle**: Die Schülerinnen und Schüler können einzelne Bilder bzw. Objekte zu einem sinnvollen Bild zusammenfügen (z. B. Stromkreisläufe im Fach Physik).

4. **Multiple-Choice-Aufgaben**: Im Internet gibt es einige Seiten bzw. Programme, mit denen eigene Quiz erstellt werden können. Diese werden dann im Unterricht von den Schülerinnen und Schülern an der digitalen Tafel bearbeitet.

5. Viele Boardhersteller bieten weiteren Zubehör an, z. B.

interaktive **Abstimmungssysteme**, mit denen die Schülerinnen und Schüler von ihrem Platz aus **voten** oder Multiple-Choice-Aufgaben lösen können.

6. **Zuordnungsaufgaben** von Bild und Text/Wort oder Text/Wort und Text/Wort: Die Schülerinnen und Schüler können Bilder und Texte einander zuordnen (z. B. Daten zu Ereignissen im Fach Geschichte).

7. **Interaktive Übungen von sofatutor**: Wer keine eigenen Aufgabe erstellen kann/möchte, findet auf sofatutor.com (kostenlos für Lehrkräfte) über 33 600 interaktive Übungsaufgaben in allen Fächern (Aufgabenformen: Bild markieren, Sortieren, Markieren, Zuordnen, Paare finden, Lücken füllen, Multiple Choice, Bild beschriften), die problemlos am interaktiven Whiteboard bearbeitet werden können.

„Schüler profitieren von diesem Medium, es bietet exzellente Möglichkeiten, einen Lerngegenstand zu veranschaulichen. Dynamische Tafelbilder und Präsentationen dienen dem gemeinsamen Aushandeln von Bedeutung. Es ist ein Medium, das Schüler und Lehrer gleichermaßen fasziniert und motiviert. Interaktive Smartboards / Beamer gehören deshalb in die Schulen der Gegenwart.“ (Thomas Iser, Jg. 1971, ist Lehrer für Englisch, Geschichte und PGW am Wilhelm-Gymnasium in Hamburg und didaktischer Berater für Schulentwicklung im Bereich Neue Medien.)

### 4.2.3. Schulformspezifische Ziele

Als Ganztagsgrundschule sehen wir uns im Auftrag, die heranwachsende Generation auch auf ein Leben in der digitalisierten Gesellschaft vorzubereiten. Multiprofessionell arbeitende Teams suchen nach Möglichkeiten uns und unsere Schüler\*innen auch im Umgang mit digitalen Medien sicherer zu machen.

„Die Trias von Bildung, Erziehung und Betreuung am Lern- und Lebensort Ganztagschule ist länderübergreifend Leitlinie für die Ausgestaltung des Ganztagsangebots. Vorrangig geht es den Ländern um mehr Chancen für die Förderung und Forderung von Schülerinnen und Schülern. Der erweiterte Zeitrahmen eröffnet die Möglichkeiten eines breit gefächerten Angebots für die Schülerschaft. Damit einher geht ein organisatorischer Umbau der Schulen. Innerhalb der Schule sind die Organisation des Schulalltags und die Taktung des Unterrichts bei der Umsetzung des Ganztagschulkonzepts von zentraler Bedeutung für den Erfolg. [...] Durch den erweiterten Zeitrahmen eröffnen sich für die Ganztagschulen neue Möglichkeiten: Auf der einen Seite können Pädagogische Fachkräfte und außer- schulische Partner durch ihre Angebote mitwirken, auf der anderen Seite gestalten Lehrkräfte zusätzliche Angebote zum Unterricht.

Themen des curricularen Unterrichts können so vertieft werden und die Schülerinnen und Schüler können umgekehrt ihre Erfahrungen aus dem außerunterrichtlichen Bereich in den Unterricht einfließen lassen. Bei Lehrerinnen und Lehrern entwickelt sich hierdurch ein neues Rollenverständnis, weg von der klassischen Rolle des Lehrenden hin zum Organisator von Lernprozessen, zum Berater, Lernbegleiter, Pädagogen und Erzieher. Gefragt sind hier multiprofessionelle Kompetenzen auf Seiten des Lehrkörpers. [...] Dieses differenzierte Lern-, Bildungs- und Erziehungsangebot orientiert sich zunächst am jeweiligen Bedarf der Schülerinnen und Schüler und ihrer Eltern. Die regionalen Gegebenheiten vor Ort (außerschulischer Lernort, Kooperationsmöglichkeiten) bestimmen die Ausgestaltung des Ganztagsschulangebots mit. Das Ganztagsangebot umfasst den Pflichtunterricht laut Stundentafel (je nach Schultypus einschließlich Wahlpflichtunterricht), die Förderstunden und Angebote im Sinne der Stundentafel (unterrichtsbezogene Ergänzungen) sowie zusätzliche außerunterrichtliche Angebote, die in der Regel in einem engen konzeptionellen Zusammenhang mit dem Unterricht stehen (themenbezogene Vorhaben in fächerübergreifenden Projekten). Zu den typischen außerunterrichtlichen Angeboten gehören Lern- und Übungsangebote, Lernzeiten, Hausaufgabenbetreuung, Förder- und Neigungsangebote, Arbeitsgemeinschaften, Freizeitangebote, Verfügungsstunden der Klassenlehrkräfte und ähnliches mehr.

Die inhaltliche und didaktisch-methodische Orientierung am Lernpotenzial, am Lerntempo und der Leistungsfähigkeit der einzelnen Schülerinnen und Schüler erfolgt dabei durch schüleraktivierende Methoden, eigenverantwortliche, individualisierte und offene Lernformen wie Wochenplanarbeit, Lernwerkstatt oder Projektarbeit. Ziel ist es, durch diese individuelle Förderung Schülerinnen und Schüler zu fördern und Potenziale der schulischen Entwicklung aufzuzeigen und nutzbar zu machen.“<sup>22</sup>

Mit Blick auf unsere Leitbildbausteine sowie das Konzept BNE verfolgen wir hinsichtlich digitaler Medien u.a. folgende Ziele:

- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten können
- Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten können
- Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)
- Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen
- Als selbstbestimmte\*r Bürger\*in an der Gesellschaft aktiv teilhaben
- Suchtgefahren vermeiden sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen
- Anforderungen an die digitale Umgebung formulieren
- Technische Probleme identifizieren
- Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln
- Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
- Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können
- Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen
- Wirkungen von Medien in der digitalen Welt analysieren und konstruktiv damit umgehen

<sup>22</sup> [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2015/2015-12-03-Ganztagsschulbericht.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015-12-03-Ganztagsschulbericht.pdf), S. 7f.

Das Einbinden von u.a. web-basiertem Unterrichtsmaterial (IDeRBlog, Learning Apps etc.) oder mobiler Digitalmedien mit ihren Apps in unseren Schulalltag, wird, sobald unsere Ausstattung dies zulässt, das Erreichen w.v. erwähnter und schulkonzeptionell abgestimmter Ziele ermöglichen.

## 5. Lehrer\*innenfortbildungsplanung

### 5.1. Kompetenzen der Lehrkräfte

- Medienkomp@ss
- Smartboardbedienung / -einsatz
- IDeRBlog (Einführung / Implementierung in den Unterricht)
- Erasmus+ Medienbildung

### 5.2. Fortbildungsbedarf Technik und Bildungstechnologie

Anzahl der Lehrkräfte	Beschreibung des Fortbildungsbedarfs
11	Allgemeiner Umgang mit den Tablets (z.B. elearning-Kurs)
25	Einführung in ausgewählte Apps
17	Umgang mit Dokumentenkamera / Beamer
25	Allgemeine Umgang in der Verknüpfung von Mobilgeräten
2	Thematisierung von Sicherheitsaspekten
24	Allgemeiner Umgang mit Smartboard/interaktiver Beamer

### 5.3. Fortbildungsbedarf Unterrichtsgestaltung

Anzahl der Lehrkräfte	Beschreibung des Fortbildungsbedarfs
25	Einführung in die Nutzung schulintern ausgewählter Lernapps
25	Konkrete Unterrichtsideen für den adaptiven Einsatz von digitalen Medien im Rahmen der Inklusion
12	Programmieren im Alltag - Programmieren mit digitalen Medien
20	Umgang mit Bild-/AudioDateien
20	Praxisorientierte Fortbildungen in den einzelnen Fächern, z.B. Mathematik und digitale Medien; Kunst und digitale Medien;
20	Präventivprogramm gegen Cybermobbing
10 + Sozialpäd. Bereich	Einsatz digitaler Mobilgeräte im Bereich der Ganztagschule

### 5.4. Lehrer\*innenfortbildungsplanung (ergibt sich aus 5.2. und 5.3.)

Einführung in Apps	25	N.N.	Dienstbesprechung
Verknüpfung von Mobilgeräten	25	Peifer	Dienstbesprechung
Umgang mit Dokumentenkamera	17	LPM	
Umgang mit Smartboards / interaktiv Beamer	24	LPM	
Umgang mit Tablets	11	Peifer	Dienstbesprechung
Umgang mit Bild- / Audiodateien	20	Peifer	Dienstbesprechung
Einführung in die Nutzung schulintern ausgewählter Apps	25	N.N.	
Praxisorientierter Umgang in den einzelnen Fächern	20	Fachvorsitzende LPM	Fachkonferenz
Programmieren im Alltag	12	N.N.	
Präventivprogramm geg. Cybermobbing	20	LPM Polizei	

## 6. Evaluation und Abstimmung des Medienkonzepts mit dem Schulträger

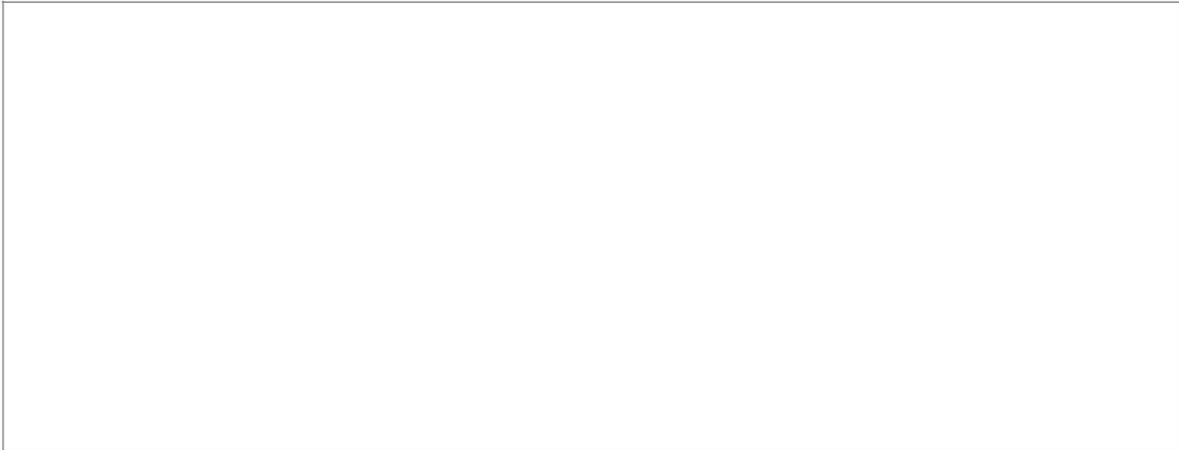
### 6.1. Vorgesehene schulische Evaluationsmaßnahmen

Hier könnte die Teamsprechersitzung alle 6-8 Wochen immer wieder Klarheit geben über den Einsatz.  
Ebenso könnte wöchentlich in den Teamsitzungen bzw. Einmal im Monat das Thema Mediennutzung ins Protokoll einfließen.  
Einmal im Halbjahr findet das Thema in einer Dienstbesprechung ihren Platz, indem eine oder zwei Klassen / Klassenstufen einen praktischen Einsatz oder ein Ergebnis des Medieneinsatzes vorstellen.  
Diese Einsatzideen werden in der Tabelle im Anhang 1 fortlaufend ergänzt und in der Dropbox hinterlegt.

### 6.2. Abstimmung mit dem Sachkostenträger

Die Abstimmung mit dem Sachkostenträger erfolgte am \_\_\_\_\_.

## 6.3. Weitere Erläuterungen zum Medienkonzept



## Anhang 1 – Kopiervorlagen

### A1.2 Vermittlung von Kompetenzen im Unterricht

Ausgehend von pädagogischen Einheiten und einer möglichen Jahrgangsmischung werden im Folgenden Kompetenzen und Umsetzungsideen jeweils den Jahrgängen 1/2 und 3/4 zugeordnet. Überdies werden die jeweils bedachten Leitbildbausteine (LBB)<sup>23</sup> im Bereich der Umsetzung ausgezeichnet.

KI 1/2	Kompetenzen	Umsetzung
	<b>Bedienen und Anwenden</b> Die SuS: Kennen den Computer (Maus, Tastatur,...) Können den PC/Monitor an-/ausschalten Können die Maus bewegen und klicken Können ein Programm starten und beenden	Ausrangierte Computer betrachten; Plakat zu den Computerbestandteilen erstellen; Lernprogramme nutzen; Tastatur kennenlernen im Rahmen der Buchstabeneinführung; Malen mit dem Zeichenprogramm Paint;  LBB: VN, I, GS, LF
	<b>Bedienen und Anwenden</b> Die SuS: Kennen Tablets/Smartphones Können es an- und ausschalten Können eine App starten und sie beenden	einen Film zu einem neuen Buchstaben drehen (Buchstabensafari); iMovie App zur Filmerstellung; Übungsapp „Rechnen im Wald“ (Additions-/ Subtraktionsverständnis); Learning Apps;  LBB: VN, I, GS, LF
	<b>Bedienen und Anwenden</b> Die SuS: Können eine Datei in einem Ordner speichern Können Dateien löschen / Dateien kopieren Können der Datei einen Namen geben	IDeRBlog; Gedicht mit Page/Word abschreiben und speichern;  LBB: VN, I, LF

<sup>23</sup> LBB (Leitbildbausteine), VN (Verantwortung / Nachhaltigkeit), I (Inklusion), GS (Gesunde Schule), MK (musisch-kulturelle Schule), NaS (Nachbarschaftsschule), GTGS (Ganztags(-grund)schule), LF (Leseförderung), interS (internationale Schule)

<p><b>Sicher handeln und über Medien nachdenken</b> Die SuS: Kennen die Bedeutung von Urheberrecht und geistigen Eigentums Kennen das Recht am eigenen Bild Können die Netiquette im Umgang mit anderen beachten Können beschreiben welche Medien es gibt und welche sie nutzen Können beschreiben wie oft und wie lange sie Medien nutzen Können beschreiben warum sie Medien nutzen Können Inhalte von Medienangeboten wiedergeben (Film, Bilder) Können äußern, wie Medienangebote auf sie wirken</p>	<p>Mein Vorwissen zum Thema (z.B. Internetgefahren); Bilderbuch im Internet; Passwörter schlau wählen und nicht vergessen; Wir lernen mit dem Internet (z.B. schlaukopf.de; Lernspaß-für-kinder.de); Vorstellen von Medienangeboten anderer Länder;  LBB: VN, I, GS, GTGS, LF, InterS</p>
<p><b>Sicher handeln und über Medien nachdenken</b> Die SuS: Finden Bilder, die sie verwenden dürfen Referenzieren die Bilder Können das Urheberrecht bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen Können unangenehmes melden und wissen an wen sie sich wenden sollen Können eigene Daten schützen Können im Ansatz beschreiben, wie Medienangebote auf sie wirken</p>	<p>Passwörter schlau wählen; Bildersuche im Netz zu Anlauten;  LBB: VN, I, GS, LF</p>
<p><b>Produzieren/Präsentieren: Audio</b> Die SuS können: Audio aufnehmen Eine Audiodatei löschen Eine Audiodatei präsentieren</p>	<p>Hörrätsel gestalten; Hörgeschichte erstellen; Liedbeiträge aufnehmen; Klanggeschichten aufnehmen und bearbeiten; auswendig gelernte Gedichte aufnehmen;  LBB: VN, I, MK, GTGS, LF</p>
<p><b>Produzieren/Präsentieren: Photo</b> Die SuS können: Mit einer digitalen Kamera/Tablet/ Smartphone/Bildbearbeitungsprogramm ein Photo aufnehmen/löschen/drehen/zuschneiden Ein Photo präsentieren Ein Photo speichern und benennen / umbenennen Ein Photo zur gemeinsamen Bearbeitung freigeben und technische Voraussetzungen und Regeln beachten Ein Photo verfemden/mit Effekten bearbeiten</p>	<p>Anlautphotos erstellen; Photographie und Emotionen; Eine Geschichte in drei Bildern erzählen; Photoakrostichon; Rechengeschichte fotografisch erstellen; Urlaubsorte präsentieren; Foto-Wandertag; Gesichter in der Umwelt suchen (Autofronten, Häuserfronten, etc.); Farb-Fotos; Foto-Tagebuch eines Schuljahres Stadtteil durch die Kameralinse erkunden;  LBB: VN, I, MK, NaS, GTGS, LF, interS</p>

	<p><b>Produzieren/Präsentieren: Textverarbeitung</b> Die SuS: Können ein Textprogramm am PC, Tablet, Smartphone öffnen Können einen Text markieren Können einen Text kopieren/ausschneiden Können Text und Bild einfügen</p>	<p>Geometrische Figuren im Textverarbeitungsprogramm; Geschichte schreiben und mit Bildern erweitern; Schmuckgestaltung eines eigenen Gedichts, Text; Rätselblätter mit Rätselschriften; Kunst mit Schrift;</p> <p>LBB: VN, I, MK, GTGS, LF</p>
	<p><b>Produzieren/Präsentieren: Video</b> Die SuS können: Mit Tablet/Smartphone, Digitalkamera Filmsequenzen aufnehmen, speichern, benennen, schneiden, umbenennen Ein Video verfremden und mit Effekten bearbeiten Den eigenen Film präsentieren</p>	<p>Einen Film über den Stadtteil/unsere Schule drehen; Eine Szene spielen, filmen, auswerten; Eine Gedichtsinterpretation als Klassenvideo; Eigene Schwimmtechnik aufnehmen und besprechen; Lehrvideo zu Tanzschritten; Erklärvideo zu einem Spiel aufnehmen; Experimente/Pflanzenwachstum filmen/ fotografieren Video über Feste in anderen Kulturen</p> <p>LBB: VN, I, MK, NaS, GTGS, LF, interS</p>
<b>KI 3/4</b>	<b>Kompetenzen</b>	<b>Umsetzung</b>
	<p><b>Sicher handeln und über Medien nachdenken</b> Die SuS: Können eigene Arbeiten lizenzieren Können wichtige und unwichtige Informationen unterscheiden Können beschreiben und erklären, wie Medien auf sie wirken Können die Absicht und Wirkung von Werbung erkennen und erklären</p>	<p>Bildersuche im Internet Nein zu Cybermobbing Internet-buddy-book Wir testen: Kindersuchmaschinen, Online-Spiele, Routenplaner etc. Ein Profil erstellen Werbespots kritisch reflektieren und eigene Spots entwickeln/Besprechen von Werbestrategien Medientagebuch erstellen/Tabelle über eigenen Medienkonsum/Differenzierte Betrachtung des eigenen Medienkonsums auch im Vergleich zu anderen</p> <p>LBB: VN, I, GS, MK, LF, interS</p>
	<p><b>Produzieren/Präsentieren: Textverarbeitung</b> Die SuS: Können einen Text planen und schreiben Können einen Text verbessern Können einen Text mit anderen gemeinsam erarbeiten und die technischen Voraussetzungen und Regeln beachten</p>	<p>Geschichte des Computers oder wer war Conrad Zuse Digitales Lesetagebuch erstellen So erstellt man Lernkarten am PC Beitrag für Schulhomepage gestalten IDeRBlog</p> <p>LBB: VN, I, GS, GTGS, LF</p>

<p><b>Produzieren/Präsentieren: Präsentationssoftware</b> Die SuS: Können eine einfache Präsentation am PC, Tablet, Smartphone planen Können eine Präsentation erstellen und speichern Können eine Präsentation mit Text, Bild, Ton planen, projizieren, durchführen Können Präsentationsregeln im Vortrag beachten Können beschreiben warum eine Präsentation gut, spannend, ... ist Können eine Präsentation gemeinsam mit anderen erarbeiten und die technischen Voraussetzungen und regeln beachten</p>	<p>Steckbrief/Präsentation zu einer Lieblingshomepage/Liebblingsgame erstellen Sachinformationen präsentieren mit z.B. pages (z.B. Handout erstellen), iStopMotion Wir erstellen eine einfache PowerPointPräsentation und halten einen Vortrag dazu Mindmap/Ablaufplan eines Projektes mit Hilfe einer App erstellen Beitrag auf Schulhomepage Schreiben einer multimedialen Geschichte (bookcreator) Referate durch Präsentationen mit kindgemäßer Software ergänzen Digitaler Geburtstagskalender/Monate/Jahreszeiten (dt./franz.) open office, keynote, pages</p> <p>LBB: VN, I, GS, MK, GTGS, LF</p>
<p><b>Produzieren/Präsentieren: Audio</b> Die SuS können: ein Audioprojekt mit PC/Tablet/Smartphone planen Beschreiben warum ein Audioprojekt gut, spannend, ... ist</p>	<p>Elfchen vertonen Geräusche aufnehmen (z.B. AudioRätsel) Hörbücher/Hörspiele produzieren Gedicht inszenieren Märchen aus anderen Kulturen vertonen Zahlen bis 1.000.000 als Zahlendiktat/ Audiodatei aufnehmen und Partner*in schreibt sie auf</p> <p>LBB: VN, I, GS, MK, GTGS, LF, interS</p>
<p><b>Produzieren/Präsentieren: Photo</b> Die SuS können: Ein Photoprojekt am PC/Smartphone/Tablet planen Beschreiben warum ein Photo gut, spannend,... ist</p>	<p>Urlaubsorte präsentieren Konfliktsituationen darstellen und photographieren Digitale Photos nachbearbeiten Eigene Flyer gestalten (z.B. Schulfest, Weihnachtskarten) Wortlexikon aus Alltagsgegenständen für Kinder DAZ/DAF erstellen; Verknüpfung mit passender App (z.B. Bookcreator) ABC der Kinderrechte: Rechte darstellen und fotografieren Darstellung von Streitschlichtungsszenen Visualisierung von Schul-/Klassenregeln Photoprojekt: Nein, bei Stopp ist Schluss! Gefühlsbilder (Mimik, Gestik) für Morgenkreis Gebastelte Würfelnetze photographieren und von Mitschüler*innen korrekt zuordnen lassen Beschilderung zur Mülltrennung entwerfen Photos von Bewegungslandschaften im Sportunterricht Friedens-ABC Müll in der Schule Ich: früher+heute: Alte Photos der Schüler*innen mitbringen, nachstellen, photographieren, auf PC überspielen</p> <p>LBB: VN, I, GS, MK, NaS, GTGS, LF, interS</p>

<p><b>Produzieren/Präsentieren: Video</b> Die SuS können: Mit Unterstützung ein kleines Filmprojekt planen Beschreiben und erklären warum ein Video gut, spannend, ... ist</p>	<p>Animationen erstellen (Trick-)filme mit dem Tablet drehen, schneiden, nachbearbeiten (z.B. IDeRBlog, Märchen) Filmisches Selbstporträt mit dem Tablet drehen (auch in 1/2 möglich) Erstellen eines Erklärvideos (z.B. für YouTube) Erklärvideo zu Würfelnetzen Nutzung der technischen Geräte in der Schule beschreiben Bewegungsabläufe (z.B. Hochsprung) filmen; Detailaufnahmen betrachten, Bewegungshilfen formulieren Vorstellen der Schule/Funktionsräume für Informations-/Elternabende Vorstellung anderer Länder/Kulturen</p> <p>LBB: VN, I, GS, MK, NaS, GTGS, interS</p>
<p><b>Produzieren/Präsentieren: Programmieren und modellieren</b> Die SuS können</p> <p>Phänomene, Abfolgen erkennen, die sie programmiert haben</p> <p>eine einfache Programmierung planen Können die Reihenfolge von Befehlen erkennen und in ihrer Programmierung anwenden</p> <p>eigene Programmierungen testen Können Programmcodes von Anderen lesen und verstehen an einer Programmierung weiterarbeiten</p>	<p>Calliope (in Kooperation mit dem Gymnasium Marienschule)</p> <p>Scratchwürfel mit Programmierbausteinen, Scratch-App: PC-Spiel / interaktive Geschichte entwickeln</p> <p>LBB: VN, I, GS, MK, NaS, LF</p>
<p><b>Informieren/Recherchieren:</b> Die SuS können: Mit dem Internet arbeiten (z.B. Suchmaschinen/-portale) Informationen gezielt finden</p> <p>Freie Materialien finden und verwenden Informationen verstehen und weiterverarbeiten Informationen wiederfinden Erkennen, ob Inhalte für sie geeignet sind</p>	<p>Bildersuche im Internet Was machen eigentlich App-Entwickler? Wieviele Rohstoffe stecken in meinem Smartphone? (vgl. BNE) Wir schreiben einen Zeitungsartikel Wir lernen YouTube (-Tutorials) kennen Informationen über Autoren, Weihnachten in aller Welt, Länder, Weltreligionen, Kinderrechte Kindersuchmaschinen einsetzen: fragfinn.de, blindekuh.de, helles-koepfchen.de, Hamsterkiste, Mühlacker wissenskarten.de Rechercheaufträge zu aktuellen Unterrichtsthemen Recherche-Schnitzeljagd</p> <p>LBB: VN, I, GS, MK, GTGS, LF, interS</p>

<p><b>Kommunizieren/Kooperieren:</b> Die SuS können: Nachrichten in verschiedenen Diensten schreiben</p> <p>Unangenehme Nachrichten jemandem melden, dem sie vertrauen, und Hilfe wahrnehmen Verschiedene Werkzeuge der digitalen Kommunikation nutzen (mit Wikis umgehen, bloggen, ein Forum nutzen)</p> <p>Ihre Daten schützen Verantwortungsbewusst mit ihren Passwörtern umgehen Die Wirkung ihrer Aktivitäten einschätzen und verantwortungsbewusst handeln</p>	<p>IDeRBlog Wir schreiben eine Email E-Mail-Freundschaft mit Partnerklasse E-Mail und Brief vergleichen Wir chatten sicher im Internet (auch mit Fremden) Soziale Netzwerke (z.B. Facebook, Twitter, Instagram, TikTok) Ein Profil erstellen Nutzung von Moodle (z.B. Tagebuch zur Klassenfahrt)</p> <p>Mögl. Material: Wege zum Medienkomp@ss; Chat/Gespräche im Internet</p> <p>Erweiterung (analoger) Diskussionen zu schulinternen, lokalen, nationalen, europäischen und internationalen Streitfragen über den Klassenraum hinaus in die virtuelle Vielfalt der sozialen Netzwerke, Blogs, Portale und Kommunikationskanäle. Dabei ergeben sich besondere Potenziale hinsichtlich des globalen Austausches zu Themen der nachhaltigen Entwicklung. Über Videokonferenzen, Media Sharing und andere Formen des digitalen Austausches können Schülerinnen und Schüler über Ländergrenzen hinweg Erfahrungen teilen und dabei neue Denkanstöße für das eigene Handeln mitnehmen (Beispiel „Go! Global“: <a href="http://www.esdexpert.net/go-global-virtueller-schulaustausch.html">www.esdexpert.net/go-global-virtueller-schulaustausch.html</a> [18. Mai 2018] bzw. „CHAT der WELTEN“: <a href="http://www.engagement-global.de/chat-der-welten.html">www.engagement-global.de/chat-der-welten.html</a> [18. Mai 2018]).</p> <p>LBB: VN, I, GS, MK, NaS, GTGS, LF, interS</p>
--	--

### A1.3 Kompetenzen der Lehrkräfte

Name(n)	Erfahrungen und Kompetenzen	Evtl. besuchte Fortbildungen, weitere Qualifikationen
Heide		Ganztagsschulkonkress: Medienbildung, IDeRBlog,
Thiele		
Jung		Smartboard
Nagel		Smartboard
Russo		
Prentzel-Backes		
Trautmann		
Breite		
Wagner		Medienkomp@ss IDeRBlog

Strauch		Smartboardbedienung
Mauß		
Schneider		
Wilhelm		Smartboardbedienung
Lauscher		
Adebayo		IDeRBlog (Einführung)
Chandralingam		Medienkomp@ss IDeRBlog
Nilges		Medienkomp@ss IDeRBlog
Walinsky		IDeRBlog (Einführung)
Swinzizki		Erasmus+ Medienbildung

Peifer		Erasmus+, iTwinning, Adobe Connect, Medienkomp@ss, Webinar Protable Apps/Moodle, Erasmus+: Tablets im Unterricht, LMS: Augmented Reality, Schulhomepage (Typo3), Teletutor, Referentin bei BÖKWEFachtagung: Einsatz digitaler Medien im Kunstunterricht, IDeRBlog,
Taylor		PadDay IDeRBlog (Einführung)
Zimmer		Erasmus+ Medienbildung
Kutscher		Medienkomp@ss IDeRBlog
Schubert		Medienkomp@ss (BaWü)
Bastian		
Stark		IDeRBlog (Einführung)
Schupp		