



# Medienbildungskonzept

Grundschule Jocketa

Gemeinde Pöhl



Medienbildungskonzept Grundschule Jocketa, Gemeinde Pöhl

Letzte Änderung: 16.03.2020

Bearbeiter: Gabler, Ina

# Inhalt

---

Vorwort .....	3
1 Beschreibung der schulischen Ausgangssituation .....	4
1.1 Standort der Schule .....	4
1.2 Schülerschaft und Personalstruktur .....	4
1.3 Bestandsaufnahme IT- Infrastruktur .....	5
1.4 Fachliche und didaktische Umsetzung von Medienbildung .....	5
1.5 Technische und fachliche Kompetenzen des Kollegiums .....	6
1.6 Vernetzung mit außerschulischen Partnern .....	7
1.7 Aufbau eines Medienbildungsteams .....	7
2 Mediencurriculum .....	8
2.1 Vorbetrachtung .....	8
Betrachtung am Beispiel des Lehrplanes Deutsch Sachsen 2019 .....	9
2.2 Aufschlüsselung der Inhalte des Lehrplanes Klasse 1 und 2 nach Medienkompetenzen .....	10
2.3 Aufschlüsselung der Inhalte des Lehrplanes Klasse 3 nach Medienkompetenzen .....	11
2.4 Medienbildungsmatrix Klasse 4 .....	14
3 Fortbildung – Medienbildung .....	17
3.1 Allgemeine Ziele Aus-, Fort- und Weiterbildung .....	17
3.2 Fortbildungsplan Medienbildung .....	18
4 Technischer Ausstattungsbedarf .....	20
4.1 Allgemeiner Ausstattungsbedarf .....	20
4.2 Bedarf für Hardware und Software .....	21
4.3 Anzahl von Netzwerkschlüsseln (Ports) für Schulgebäude .....	23
5 Ausblick und Evaluation .....	24
6 Anhang .....	25

## Vorwort

---

Der Einsatz von digitalen Medien in den Grundschulen ist aktuell nicht nur erwünscht, sondern offiziell durch die KMK verpflichtend. Kenntnisse im Umgang mit digitalen Medien sind zu erstrebende Kompetenzen, welche die Schülerinnen und Schüler im Laufe ihrer Grundschulzeit erwerben sollten. Sie greifen durch die Neufassung der Lehrpläne 2019 nun in alle Unterrichtsfächer ein.

Dazu arbeitet die Grundschule Jocketa bereits daran, die eigene digitale Ausstattung, die aus einem kleinen Computerkabinett und einer Bibliothek bestehen, intensiv zu nutzen. Darüber hinaus werden die Computer auch im GTA Bereich genutzt. Doch dies reicht längst nicht mehr aus.

*„Medien jeglicher Art und digitale Medien im Besonderen sind ein nicht mehr wegzudenkender Bestandteil der gesellschaftlichen Wirklichkeit und greifen immer tiefer und unmittelbarer in den Alltag von Kindern und Jugendlichen ein als noch vor wenigen Jahren.“<sup>1</sup>*

Um nun den Einsatz der neuen digitalen Medien zielführend und effektiv realisieren zu können, überhaupt das richtige Equipment dafür anzuschaffen und einzusetzen, ist ein Medienkonzept notwendig, welches nicht nur eine Übersicht über den jeweiligen Status Quo verschafft, sondern explizit beschreibt, in welcher Klassenstufe und in welchem Fach digitale Medien eingesetzt und entsprechende Inhalte vermittelt werden sollen und in welcher Art und Weise die Pädagogen sich mit den neuen Bedingungen weiterentwickeln.

*„Die Digitalisierung ist für unsere Gesellschaft zu einer Entwicklung besonderer Art geworden, da sie Hoffnung, Faszination und Innovation in gleichem Maße bedient wie die Sorge, Getriebenheit und Unsicherheit. Kaum eine andere Entwicklung erfährt in Hinblick auf die Veränderung der Gesellschaft so viel kontroverse Aufmerksamkeit und ist zugleich ein in der Lebensrealität der gesamten Gesellschaft angekommenes Phänomen.“<sup>2</sup>*

Wir, die Pädagogen der Grundschule Jocketa fühlen uns dazu verpflichtet, Schülerinnen und Schülern gut auf diese Entwicklung der Gesellschaft vorzubereiten. Dabei können wir an die Erfahrungen der Kinder im Umgang mit digitalen Medien bereits im Vorschulalter anknüpfen. Bereits jetzt erleben wir, mit Blick auf das Mediennutzungsverhalten der Kinder, dass sie mit ihrer Medienerfahrung nicht allein gelassen werden dürfen. Deshalb sollten nicht nur die digitalen Medien praktisch zum Einsatz kommen, sondern auch klassische Medien wie Bücher, Presserzeugnisse, Radio, Diktiergeräte und Filme. Außerdem sehen wir es als unsere Pflicht an, nicht nur die Kinder mit den Gefahren der Internetnutzung u.a. vertraut zu machen. Dazu nutzen wir unsere Außenpartner.

---

<sup>1</sup> Eckwerte zur Medienbildung: S. 3

<sup>2</sup> Medienbildung und Digitalisierung in der Schule: S. 9

# 1. Beschreibung der schulischen Ausgangssituation

---

## 1.1 Standort der Schule

Die Grundschule Jocketa befindet sich in der Gemeinde Pöhl. Pöhl ist eine größere Gemeinde im Norden des Vogtlandkreises mit etwa 2600 Einwohnern. Die Gemeindegrenzen stoßen im Nordwesten an das Bundesland Thüringen. Ländliche Strukturen prägen das Gesicht des Ortes mit seinen umliegenden Ortsteilen. Kleingewerbe und wenige kleine mittelständische Betriebe sind hier ansässig. Die Talsperre Pöhl bildet den Mittelpunkt, um den sich die Pöhler Dörfer Jocketa, Herlasgrün, Möschwitz, Helmsgrün und Ruppertsgrün gruppieren.

Im Zuge des Umzugs des alten Dorfes Pöhl wurde Anfang der 60er Jahre die Schule in Jocketa gebaut und 1962 eingeweiht.

In den Jahren 1962 bis 1990 war die Schule eine Polytechnische Oberschule. In Spitzenzeiten lernten hier ca. 400 Schülerinnen und Schüler in den Klassen 1 bis 10. Nach der Umstrukturierung des Bildungssystems des Freistaates Sachsen in den frühen 90er Jahren wurden eine Staatliche Mittelschule sowie eine Grundschule in dem Gebäude eröffnet. Im Jahre 2006 wurde durch den Freistaat Sachsen die Schließung der Staatlichen Mittelschule Jocketa beschlossen. Seitdem gibt es in Jocketa eine Grundschule, welche nunmehr einzügig läuft. Der Schulhort befindet sich ebenfalls im Gebäude.

Durch die Einwohnerentwicklung in der attraktiven Gemeinde Pöhl, durch Zuzüge junger Familien sowie durch konstante Schülerzugänge der umliegenden Ortsteile ist der Bestand der staatlichen Grundschule Jocketa über die nächsten Jahre hinaus gesichert.

Die Grundschule verfügt über gut ausgestattete, große Klassenräume, ein Computerzimmer, einen Werkraum, Kunstraum sowie einen Musikraum. Eine Einfeld-Sporthalle inklusive Bühne lassen zu, dass diese Sporthalle als Mehrzweckhalle für Vereine und anderweitige Veranstaltungen mit Publikumsverkehr genutzt werden kann.

Zur Grundschule gehört ein Schul- und Hortgarten. Der obere Schulhof wird mehrfach als „Grünes Klassenzimmer“ und bei Hofpausen genutzt.

An der Grundschule werden Ganztagsangebote in offener Form angeboten.

Die Mittagsversorgung für die Schüler übernimmt ein Essensanbieter, der im Speisesaal das Mittagessen für Schüler, Lehrer und Gäste aus gibt.

Die Grundschule Jocketa unterhält Kooperationsvereinbarungen mit der im Ort ansässigen Kindertagesstätte sowie dem dazugehörigen Schulhort, mit Sportvereinen und Institutionen, wie weiterführenden Schulen, dem Theater Plauen- Zwickau und dem Kulturraum Vogtland-Zwickau. Im Rahmen von Veranstaltungen und schulischen Projekten arbeitet die Grundschule eng mit der Gemeindeverwaltung Pöhl sowie ortsansässigen Firmen zusammen. Die Schüler der Grundschule integrieren sich in das Vereinsleben des Ortes wie den örtlichen Sportvereinen, dem Faschingsclub oder der örtlichen freiwilligen Feuerwehr.

## 1.2 Schülerschaft und Personalstruktur

In der Grundschule Jocketa lernen derzeit etwa 100 Schülerinnen und Schüler. Diese verteilen sich auf 4 Klassen der Klassenstufen 1 bis 4. Eine Gleichverteilung der Anzahl zwischen Jungen und Mädchen ist gegeben.

Die einzelnen Klassen zeigen sich in jeder Klassenstufe als sehr heterogen. Dabei lassen sich keine Schlussfolgerungen zwischen leistungsstark und leistungsschwach bei Mädchen und Jungen treffen.

Die kindliche Entwicklung unserer Schüler wird in der Schulzeit und im familiären Umfeld durch die ländliche Lage der Gemeinde Pöhl und deren dörflichen Ortsteilen geprägt.

Derzeit gehören der Grundschule Jocketa 4 Klassenlehrer sowie eine fest integrierte Schulleiterin an. 3 weibliche Lehrkräfte und eine männliche Lehrkraft gestalten den Unterricht an der Grundschule. Eine Referendarin absolviert momentan ihre praktische Ausbildung an der GS Jocketa.

Das Interesse im Umgang mit digitalen Medien und der Bedeutung einer Digitalisierung hat auch in unserer Grundschule sehr zugenommen. Deshalb bieten wir für die Eltern Weiterbildungen zu Datenschutz und Cybermobbing sowie Gefahren im Umgang mit digitalen Medien an.

### 1.3 Bestandsaufnahme IT- Infrastruktur

Die Grundschule Jocketa verfügt über folgende mediale Ausstattung:

- Keine Computertechnik in den Klassenzimmern
- 9 vernetzte Computerarbeitsplätze incl. Lehrerarbeitsplatz mit dem Programm Windows XP
- im Administrativen Bereich 3 Rechner mit Programm Windows 7 Pro für Schulleiterzimmer, Lehrerzimmer und Sekretariat

Die Rechner im PC-Raum sind durch 1 Router internetfähig. Die Signalstärke ist schwankend.

Die administrativen Arbeitsbereiche sind ebenfalls internetfähig und in der Signalstärke schwankend.

Es existieren 2 Netzwerke, wobei ein Netzwerk ausschließlich dem Schulverwaltungsnetzwerk SVN bzw. dem sächsischen kommunalen Verwaltungsnetzwerk KVN zur Verfügung steht.

Von Seiten des Internetanbieters (Deutsche Telekom) liegt eine Leitungsstärke von 6000 kbit/s an.

### 1.4 Fachliche und didaktische Umsetzung von Medienbildung

Das Lehren und Lernen an der Grundschule Jocketa wird sich durch die Digitalisierung verändern, wobei hier die fachdidaktische Sicht der Pädagogen eine große Rolle spielt. Ihnen obliegt es fachlichen und fachdidaktischen Anspruch zu entwickeln und gezielt im Sinne der Kinder und der Umsetzung des Lehrplanes Rechnung tragen.

Kinder zum Staunen bringen, die Arbeit in Kleingruppen und das Vorantreiben von kreativen Arbeitsprozessen ist auch in der Grundschule schon möglich und entspricht unserem pädagogischen Anspruch.

Neue Medien werden die Bildungsarbeit unterstützen und bereichern. Handlungs- und Lernabläufe werden optimiert. Die Arbeit mit und über digitale Medien ermöglicht ein mehrperspektivenvernetzenden Unterricht. Zusammenhänge können besser verdeutlicht werden und das Wissen kann auf die Lebenswirklichkeit der Kinder transportiert werden.( vgl. Perspektivrahmen Sachunterricht, Bad Heilbrunn Klinkhardt, 2013)

Unterrichtsinhalte müssen zeitgemäß analog als auch digital vermittelt werden. Digitale Medien ergänzen bisherige Lernmittel und werden sinnvoll eingebettet.

Das Medienbildungskonzept unserer Schule bildet die Grundlage für eine systematische Medienbildung. Es basiert auf folgenden Säulen:

### **1. Medienbildung im Unterricht**

- Digitale Medien dienen den Lehrkräften als Unterstützungsangebot in der Unterrichtstätigkeit.
- Alle Kolleginnen nutzen regelmäßig neue Medien für ihren Unterricht.
- Die Lehrerinnen arbeiten mit neuen Medien bei der täglichen Unterrichtsorganisation.

### **2. Digitale Medien und Inklusion**

- smarte Geräte- smarte Bedienung
- Übungen in der Graphomotorik
- Einsatz von Tablets für die Fördermaßnahmen im Bereich Lebenspraxis

### **2. Außerunterrichtliche Maßnahmen zur Medienbildung**

- Die Kommunikation mit Elternschaft, LaSuB und Schulträger erfolgt zumeist über digitale Medien
- Im GTA Bereich bieten wir bereits schon im diesem Jahr einen Computerkurs für Anfänger und das Programmieren mit Callipoe an.

### **3. Fortbildungsplanung**

- Regelmäßige jährliche Fortbildungen sind Bestandteil des Schuljahresarbeitsplanes.
- Die Schulung und der Umgang mit dem neuen Datenschutzgesetz sind uns vertraut und auch Bestandteil der jährlichen Lehrerkonferenz am Schuljahresanfang.
- Bei der Einführung in neue Technik bzw. in die Nutzung von Lernplattformen, interaktiven Lerntools und Apps werden Lehrerinnen und Lehrer begleitet und unterstützt.

## **1.5 Technische und fachliche Kompetenzen des Kollegiums**

Grundkenntnisse in der Nutzung der Arbeit mit Text-, Tabellenkalkulations- und Präsentationssoftware sind vorhanden. Nicht alle Kollegen nutzen z.Z. die Recherche im Internet und die Arbeit mit MeSax-Medien.

In den Schuljahren 2012/13 bis 2018/19 wurden an der Grundschule Jocketa schulinterne Fortbildungsveranstaltungen im Umgang mit der Schulverwaltungssoftware SaxSVS, dem dazugehörigem Zeugnisprogramm, dem Schulportal des Freistaates Sachsen durchgeführt.

## 1.6 Vernetzung mit außerschulischen Partnern

### MPZ Plauen

Das MPZ unterstützt uns bei der Fortbildung unseres Kollegiums sowie bei der Erstellung des Medienbildungskonzeptes.

### Elternarbeit

Uns ist eine enge Zusammenarbeit mit den Eltern der Schüler sehr wichtig. Nur in gemeinsamer Interaktion können wir bestimmte Ziele erreichen. So erscheint uns insbesondere der besonnene und kontrollierte Umgang mit dem Internet sowie die Aufklärung über dessen Gefahren sehr wichtig. In Elternabenden sowie über den Elternrat der Schule werden wir die Eltern in unsere Medienarbeit einbeziehen.

### Außerschulische Partner

Die ansässige Computerfirma Fischer unterstützt uns bei allen technischen Problemen zügig und unkompliziert.

## 1.7 Aufbau eines Medienbildungsteams

<b>Fachkonferenz</b>	<b>Mitglieder der Steuergruppe</b>
<b>Schulleitung</b>	Ina Gabler, Stefan Meinel
<b>Deutsch</b>	Ina Gabler
<b>Mathematik</b>	Elke Wetzstein
<b>Kunst</b>	Elke Wetzstein
<b>Musik</b>	Christine Kott
<b>Werken</b>	Ina Gabler
<b>Englisch</b>	Dana Friedrich
<b>Ethik</b>	Dana Friedrich
<b>Sachunterricht</b>	Christine Kott
<b>Sport</b>	Stefan Meinel

## 2. Mediencurriculum

---

### 2.1 Vorbetrachtung

Mit der Überarbeitung der Lehrpläne zum Schuljahresbeginn 2019/20 haben die Digitalisierung und damit der Umgang mit neuen Medien noch stärker Einzug in den Unterrichtsalltag gehalten. Damit verbunden ist eine intensivere Nutzung moderner Medien, eine Beschäftigung mit neuen Medien sowie verstärkte Wissensvermittlung an die Schüler durch die Lehrkräfte notwendig.

Die digitalen Medien erfüllen im Unterricht, in der Vor- und Nachbereitung des Unterrichts vielfältige Aufgaben und Funktionen. Sie unterstützen die Lehrkraft bei ihrer täglichen Unterrichtsarbeit. Anschaulich und effizient können Unterrichtsinhalte visuell sehr gut dargestellt werden. Durch die Möglichkeiten der Speicherung von Unterrichtsinhalten auf verschiedenen Datenträger ist eine Weiterarbeit am Lehrstoff oder eine intensive Wiederholung des Lernstoffes stets gegeben.

Da digitale Medien in der Erlebniswelt der Schülerinnen und Schüler auch schon im Grundschulalter Einzug gehalten haben, ist die Nutzung der Medien im Unterricht durch die Schüler und die Lehrkraft motivierend.

Folgende Bereiche werden verstärkt in den Fokus der täglichen Unterrichtsarbeit rücken.

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicheres Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren

Diese Kompetenzen bilden den Kompetenzrahmen „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz, Fassung SMK-Konzeption „Medienbildung und Digitalisierung in der Schule“, Okt. 2017,

In den einzelnen Klassen der Grundschule Jocketa werden zur Zeit unterschiedlich oft mittels Lernsoftware Unterrichtsinhalte bearbeitet. Der Umgang mit digitalen Medien beschränkt sich auf Grund der derzeitigen Ausstattung der Schule auf die Arbeit mit einem PC. Arbeiten mit Laptops, Tablets oder Smartphone finden nur mithilfe eines, durch das SMK für Frau Gabler bereitgestellte i Pad statt, welches nur in Klasse 1 oder 3 genutzt werden kann.

Fehlende Schülerarbeitsplätze erschweren ein kontinuierliches Arbeiten an und mit digitalen Medien in Klassenstärke. Das Arbeiten erfolgt daher zumeist im Rahmen von Förderunterricht in Schülerklein- und Kleinstgruppen.

Informations- und Lernplattformen wie Mesax, Lernsax oder OPAL stehen den Kolleginnen zur Verfügung. Eine regelmäßige Nutzung erfolgt noch nicht.



## Betrachtung am Beispiel des Lehrplanes Deutsch Sachsen 2019

Lernbereich	Schrift-spracherwerb	Sprechen und Zuhören	Für sich und andere schreiben	Richtig schreiben	Lesen/Mit Medien umgehen	Mit digitalen Medien umgehen
<b>Klasse 1 u. 2</b>	Schreiben mit dem Computer oder mobilen digitalen Endgeräten	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einblick in Formen des Informierens</li> <li>- Telefonieren</li> <li>- Gestaltungsmittel verschiedener Medien</li> </ul>	Kennen von Präsentationsformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einblick gewinnen in den Umgang mit einem Rechtschreibwörterbuch</li> <li>- elektronische Wörterbücher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einblick gewinnen in Texte unterschiedlicher Art: auditive, audiovisuelle und andere geeignete digitale Texte</li> <li>- Medienangebote zum Lernen, Informieren und Unterhalten</li> <li>- ausgewählte, typische Darstellungsformen</li> </ul>	Einblick gewinnen in elementare Bedienhandlungen eines Computers oder mobilen digitalen Endgeräts Kennen von Anforderungen an das Schreiben von Texten: Planen Schreiben, Überarbeiten, Präsentieren Einblick gewinnen in altersgerechte Suchmaschinen und Lernprogramme Einblick gewinnen in Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien
<b>Klasse 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Telefonieren (Informationen zu einem Sachverhalt aus verschiedenen Medien einholen und vergleichen kritischer Umgang mit Medieninhalten)</li> </ul> <p><b>Wahlbereich 4:</b> Sich positionieren zu ausgewählten Angeboten in traditionellen und digitalen Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vielfalt der Angebote</li> <li>- Wirkung</li> <li>- Realitätsnähe</li> </ul> <p>Sich positionieren zum eigenen Nutzungsverhalten: - Motive - Folgen - Alternativen</p> <p>Gestalten eines Medienbeitrages</p>	Beherrschen von Gebrauchsformen: Einladung, Glückwunsch, Bitte, Dank, persönlicher Brief, E-Mail Einblick gewinnen in die Formen der Informationsgewinnung Informationen zu einem Sachverhalt aus verschiedenen Medien zielgerichtet einholen und vergleichen - kritischer Umgang mit Medieninhalten, Übertragen des Wissens zur Überarbeitung auf eigene und fremde Texte Anwenden von Präsentationsformen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kennen wesentlicher Merkmale ausgewählter Texte</li> <li>- literarische Texte: Erzählung, Märchen, Gedicht, Fabel, Comic</li> <li>- Sach- und Gebrauchstexte</li> <li>- auditive, audiovisuelle und andere geeignete digitale Texte</li> <li>- Gestaltungsmittel Bild und Ton</li> <li>- Medienverbund</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kennen elementarer Bedienhandlungen eines Computers oder mobilen digitalen Endgeräts</li> <li>- Einblick gewinnen in das Formatieren von Texten</li> <li>- Anwenden von Strategien beim Schreiben eines Textes</li> <li>- Planen und Schreiben</li> <li>- Überarbeiten: inhaltlich, stilistisch orthografisch, formal Präsentieren</li> <li>- Kennen altersgerechter Suchmaschinen und Lernprogramme</li> <li>- Kennen von Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien</li> </ul>		
<b>Klasse 4</b>	Kennen von Formen zur Aufnahme von Informationen Empfehlung: elektronische Wörterbücher nutzen ⇒ Methodenkompetenz ⇒ Medienbildung → Kl. 1/2 und 3 ⇒ Methodenkompetenz, Sich positionieren zu Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beherrschen elementarer Bedienhandlungen und Grundregeln zur Verwendung von Formatierungen in Texten</li> <li>- Anwenden von Strategien beim Schreiben eines Textes</li> <li>- Informationen zu einem bestimmten Thema unter gezielter Nutzung verschiedener Medien beschaffen</li> <li>- Informationen auswählen und werten</li> <li>- Informationen themen- und adressatenbezogen aufbereiten</li> <li>- Schreiben des Textes, Überarbeiten des Textes, Präsentieren</li> </ul>	

## 2.2 Aufschlüsselung der Inhalte des Lehrplanes Klasse 1 und 2 nach Medienkompetenzen

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung/ pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Inhalt/ Methode	Einführendes Fach/ Lernbereiche	Zeitraum
<u>1 Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern	... gewinnen Einblick in altersgerechte Suchmaschinen und Lernprogramme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC im Schulnetzwerk</li> <li>• „blindekuh.de“ als kindgerechte Suchmaschine nutzen</li> <li>• Arbeit mit Tablet</li> <li>• Arbeit mit Smartboard</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB: Mit digitalen Medien umgehen	1.Halbjahr Klasse 2
1.1 Suchen und Filtern	...gewinnen Einblick in die traditionellen und digitalen Medien als Informations-quelle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC im Schulnetzwerk</li> <li>• Sachgerechtes Nutzen geeigneter Suchmaschinen im Internet</li> <li>• Arbeit mit Smartboard</li> <li>• Arbeit mit Tablet</li> </ul>	<b>Sachunterricht</b> LB 1: Zusammen leben und lernen	1.Halbjahr Klasse 2
1.2 Speichern und Abrufen	...gewinnen Einblick in elementare Bedienhandlungen eines Computers oder digitalen Endgerätes ...kennen Anforderungen an das Schreiben von Texten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC im Schulnetzwerk</li> <li>• Einführung in die Arbeit mit dem PC/ Digitalem Endgerät</li> <li>• Arbeit mit Textverarbeitungsprog.</li> <li>• Nutzen der vorhandenen Lernsoftware</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB: Mit digitalen Medien umgehen	2.Halbjahr Klasse 1
1.2 Speichern und Abrufen	...wenden die Druckschrift als Erstschrift beim Schreiben am PC an ...schreiben mit dem Computer oder mobilen Endgeräten kleine Texte und können diese bearbeiten, speichern und wieder auffinden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeit mit Textverarbeitungsprogrammen</li> <li>• Nutzen der vorhandenen Lernprogramme</li> <li>• Kennenlernen der Tastatur</li> <li>• Schreiben einfacher Wörter und Sätze</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Schriftsprach-erwerb	2.Halbjahr Klasse 1
<u>2.Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.1.Umgangsregeln kennen und einhalten	...gewinnen Einblick in Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien ...reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten ...erfahren Verhaltensregeln bei digitaler Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Festlegen von einheitlichen Schulregeln im Umgang mit digitalen Medien</li> <li>• Nutzen von Elternabenden zur Sensibilisierung der Eltern</li> <li>• Erfahrungen aus der Umwelt der Kinder aufgreifen und reflektieren</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB: Mit digitalen Medien umgehen	2.Halbjahr Klasse 1
<u>3. Entwickeln und Produzieren</u>	... kennen grafische Gestaltungsmittel, insbesondere Punkt und Linie, ...gewinnen Einblick in Möglichkeiten, Gestaltungspraktiken zu kombinieren Nutzen gestalterischer Möglichkeiten eines einfachen Mal- und Zeichenprogrammes... kennen elementare Möglichkeiten plastischen Gestaltens	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitales Malen und Zeichnen</li> <li>• Digitale Tafel, Tablet</li> <li>• Einsatz von Tablet und digitaler Tafel</li> <li>• Einfache digitale Fotostory</li> </ul>	<b>Kunst</b> LB 1 Flächiges Gestalten LB 2 Körperhaft-räumliches Gestalten	2.Halbjahr Klasse 1

## 2.3 Aufschlüsselung der Inhalte des Lehrplanes Klasse 3 nach Medienkompetenzen

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung/ pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Inhalt/ Methode Medieneinsatz	Einführendes Fach/ Lernbereiche	Zeitraum
<b>1 Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</b> 1.1 Suchen und Filtern	...kennen Formen des Informierens	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von Suchmaschinen</li> <li>• Nutzen verschiedener Medien</li> <li>• Einsatz von PC und digitalen Endgeräten</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Sprechen und Zuhören	
<b>1.1 Suchen und Filtern</b>	...kennen traditionale und digitale Medien als Informationsquelle -Altersgerechte Suchma., Webseiten, Lernsoftw. -Suchstrategien -Unterschiedliche Nachrichtenformate einbeziehen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von Suchmaschinen</li> <li>• Nutzen verschiedener Medien</li> <li>• Einsatz von PC und digitalen Endgeräten</li> </ul>	<b>Sachunterricht</b> LB 1 Zusammenleben und lernen	
<b>1.1 Suchen und Filtern</b>	...suchen Wetterinformationen im Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von Suchmaschinen</li> <li>• Arbeit am PC, Tablet oder Smartboard</li> </ul>	<b>Sachunterricht</b> LB 4 Begegnungen mit Phänomenen der unbelebten Natur	
<b>1.1 Suchen und Filtern</b>	...gewinnen Einblick in Entstehung u. Entwicklung Musik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leben und Schaffen von Komponisten und Liedermachern</li> <li>• Musik in verschiedenen Ländern und Regionen</li> <li>• Einbeziehen digitaler und traditioneller Medien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von Suchmaschinen</li> <li>• Arbeit mit dem Smartboard</li> </ul>	<b>Musik</b> LB 4 Musik wahrnehmen, verstehen und deuten	
<b>1.1 Suchen und Filtern</b>	...gewinnen Einblick in den Schulalltag in anderen Ländern <ul style="list-style-type: none"> <li>• Videosequenz zur Schule in Großbritannien</li> <li>• Onlineauftritte von Grundschulen in englischsprachigen Ländern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatz von Smartboard, PC und Tablet</li> </ul>	<b>Englisch</b> LB At school	
<b>1.2 Auswerten und Bewerten</b>	...gewinnen Einblick in die Formen der Informationsgewinnung <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informationen zu einem Sachverhalt aus verschiedenen Medien zielgerichtet einholen und vergleichen</li> <li>- Kennzeichnen wesentlicher Informationen, Anlegen eines Stichwortzettels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von Suchmaschinen</li> <li>• Nutzen verschiedener Medien</li> <li>• Einsatz von PC und digitalen Endgeräten</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Für sich und andere schreiben	

1.3. Speichern und Abrufen	<p>...kennen altersgerechte Suchmaschinen und Lernprogramme</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Suchstrategien</li> <li>Informationen sicher und auffindbar speichern</li> <li>Rechtliche Vorgaben beachten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nutzen von Suchseiten für Kinder und geeigneter Software</li> <li>Einsatz von PC, Smartboard und Tablet</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Mit digitalen Medien umgehen	
3.1 Entwickeln und Produzieren	<p>...kennen elementare Bedienhandlungen eines Computers oder digitalen Endgerätes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Speichern und Wiederfinden von Texten an vorgegebenen Orten</li> <li>Markieren von Wörtern und Texten</li> </ul> <p>...gewinnen Einblick in das Formatieren von Text</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sparsame Formatierung</li> <li>Schriftart, Schriftgröße</li> </ul> <p>Hervorheben, Ausrichten, Absatz</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nutzen von Textverarbeitungsprogrammen auf PC und digitalen Endgeräten zum Schreiben und Überarbeiten von Texten</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Mit digitalen Medien umgehen	
3.1 Entwickeln und Produzieren	<p>...beherrschen Gebrauchsformen: Einladung, Glückwunsch, persönlicher Brief, E-Mail</p> <p>...übertragen das Wissen zur Überarbeitung auf eigene und fremde Texte</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nutzen von Textverarbeitungsprogrammen auf PC und digitalen Endgeräten zum Schreiben und Überarbeiten von Texten</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Für sich und andere Schreiben	
3.1 Entwickeln und Produzieren	<p>...gestalten Hörspielszenen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Textvorlage sprachlich umsetzen</li> <li>Geräusche zuordnen, Musik auswählen und einfügen</li> <li>Einbeziehen traditioneller und digitaler Medien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nutzen von digitalen Endgeräten zur Aufnahme und Bearbeitung von Hörspielen</li> </ul>	<b>Musik</b> Wahlbereich 4 Hörspiel	
3.1 Entwickeln und Produzieren	<p>... kennen und erleben Ausdruckswirkungen der Farben und Formen</p> <p>... kennen Möglichkeiten der Schrift als bildnerisches Gestaltungsmittel</p> <p>... gewinnen Einblick in die Möglichkeiten der Bildbearbeitung</p> <p>... kennen Möglichkeiten, Gestaltungspraktiken zu kombin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nutzen von digitaler Tafel sowie digitalen Endgeräten</li> </ul>	<b>Kunst</b> LB 1 Flächiges Gestalten	
4.1. Sicher in digitaler Umgebung agier. 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	<p>...kennen Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Verhaltensregeln in digitaler Lernumgebung</li> <li>Schutz persönlicher Daten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unterrichtsgespräch</li> <li>Gegebenenfalls Smartphone einbeziehen</li> <li>Elterninformationsveranstaltungen</li> <li>Nutzen der vorhandenen digitalen Geräte</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Mit digitalen Medien umgehen	

<p>4.1. Sicher in digitaler Umgebung agieren. 4.2 Persönl. Daten und Privatsphäre schützen</p>	<p>...kennen Konflikte in Freundschaften und mögliche Lösungswege</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobbing, mit Worten</li> <li>- Möglichkeiten und Gefahren des Internets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatz des Smartboards</li> </ul>	<p><b>Ethik</b> LB 2 Miteinander</p>	
<p>4.4 Natur und Umwelt schützen 6.1 Medien in digitaler Welt verstehen u. reflektieren</p>	<p>...positionieren sich zur Gestaltung und Bewahrung der Welt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Umweltauswirkungen digitaler Technologien</li> <li>- Wie möchte ich die Welt haben? Was tue ich dazu? Was ist mir wichtig?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung von PC, Tablet, Smartboard</li> <li>• Unterrichtsgespräche</li> </ul>	<p><b>Ethik</b> LB 4 Wir in der Welt</p>	
<p>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p>	<p>...kennen wesentliche Merkmale ausgewählter Texte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auditive, audiovisuelle und andere geeignete digitale Texte</li> <li>• Gestaltungsmittel Bild und Ton, Medienverbund</li> </ul> <p>...kennen Formen des Informierens</p> <p>...setzen sich kritisch mit Medieninhalten auseinander</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen zu einem Sachverhalt aus verschiedenen Medien einholen und vergleichen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien begründet auswählen und bewerten</li> <li>• Einsatz von PC, digitalen Endgeräten</li> <li>• Arbeit mit dem Smartboard</li> <li>• Nutzen von Suchmaschinen</li> <li>• Nutzen verschiedener Medien</li> <li>• Einsatz von PC und digitalen Endgeräten</li> </ul>	<p><b>Deutsch</b> LB Lesen/Mit Medien umgehen</p> <p><b>Deutsch</b> LB Sprechen und Zuhören</p>	

## 2.4 Medienbildungsmatrix Klasse 4

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung/ pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Inhalt/Methode Medieneinsatz	Einführendes Fach/ Lernbereiche	Zeitraum
Suchen und Filtern	...beherrschen des Umgangs mit einem Rechtschreibwörterbuch  - Elektronische Wörterbücher nutzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digitale Endgeräte mit Wörterbuchsoftware</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Richtig schreiben	
Suchen und Filtern 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten  3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	...beurteilen die Bedeutg. von Musik im Leben der Menschen <ul style="list-style-type: none"> <li>Sprechen über Musik               <ul style="list-style-type: none"> <li>Hörerlebnisse reflektieren</li> <li>Informationen unter Nutzung verschiedener Medien einholen und präsentieren</li> </ul> </li> <li>Tonträger, Musik- und Videoplattformen und Wiedergabegeräte               <ul style="list-style-type: none"> <li>Sachgemäßer und kritischer Umgang</li> <li>Sensibilisierung für rechtliche Vorgaben</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nutzen von Smartboard, PC und digitalen Endgeräten</li> <li>Einführung in die rechtlichen Grundlagen</li> </ul>	<b>Musik</b> LB 4 Musik wahrnehmen, verstehen und deuten	
Suchen und Filtern	...gewinnen Einblick in zwei Weltreligionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Internetrecherche an PC und Tablet</li> </ul>	<b>Ethik</b> LB 3 Voneinander	
Suchen und Filtern	... gewinnen Einblick in die Einheit von Form und Funktion gebauter Umgebung <ul style="list-style-type: none"> <li>Internetrecherche, virtuelle Räume, 3D-Animationen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Internetrecherche an PC und Tablet</li> </ul>	<b>Kunst</b> LB 2 Körperhaft-räumliches Gestalten	
Suchen und Filtern	...wenden Erfahrungen innerhalb des aktionsbetonten Gestaltens an <ul style="list-style-type: none"> <li>Internetrecherche zur problembezogenen Kunstrezeption</li> <li>Arbeit an geeigneten Projektionsflächen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einsatz von digitaler Tafel und Tablet</li> </ul>	<b>Kunst</b> LB 3 Aktionsbetontes Gestalten	
<u>2. Kommunizieren und Kooperieren</u>  2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten	...positionieren sich zu den Beziehungen zwischen den Generationen und reflektieren ihren eigenen Mediengebrauch	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unterrichtsgespräch</li> <li>Einsatz von Tablets und Smartphones</li> </ul>	<b>Ethik</b> LB 2 Miteinander	

<p>2.1 Kommunizieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 6.1 Medien analysieren und bewerten</p>	<p>...kennen Möglichkeiten des Gebrauchs von traditionellen und digitalen Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Umgang mit traditionellen und digitalen Medien zur Informationsbeschaffung und zum Lernen</li> <li>- Umgang mit digitalen Medien zur Kommunikation</li> <li>- Grundlagen von Urheber- und Persönlichkeitsrecht</li> <li>- Maßnahmen zum Datenschutz und Selbstschutz</li> </ul> <p>...beurteilen die Medieneinflüsse auf Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensweisen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vielfalt der Medienlandschaft, altersgemäße Medienangebote</li> <li>- Eigenes Nutzungsverhalten</li> <li>- Medieneinflüsse auf Freizeit, Kauf- und Essverhalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführen von Informationsveranstaltungen mit außerschulischen Partnern</li> <li>• Nutzen der vorhandenen digitalen Medien, um auf Gefahren hinzuweisen</li> <li>• Deutliches aufzeigen der Privatsphäre und der Urheberrechte</li> <li>• Einbeziehen der Eltern</li> </ul>	<p><b>Sachunterricht</b> LB 1 Zusammenleben und lernen</p>	
<p><u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> <u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren</p>	<p>...wenden Strategien beim Schreiben eines Textes an</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informationen zu einem bestimmten Thema unter gezielter Einbeziehung verschiedener Medien beschaffen</li> <li>- Informationen auswählen und werten</li> <li>- Informationen themen- und adressatenbezogen aufbereiten</li> <li>- Schreiben des Textes</li> <li>- Überarbeiten des Textes</li> <li>- Präsentieren des Textes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatz von Textverarbeitungsprogrammen auf PC und digitalen Endgeräten</li> <li>• Smartboard</li> </ul>	<p><b>Deutsch</b> Mit digitalen Medien umgehen</p>	
<p>1.3 Speichern und abrufen <u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren</p>	<p>...Texte gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In Hinblick auf Absicht, Adressat und Verwendungszusammenhang planen (Erzählen, Beschreiben, Gebrauchsformen)</li> <li>- Formale Mittel zur Gestaltung schriftlicher Arbeiten zweckentsprechend anwenden</li> </ul> <p>...kennen Formen zur Aufnahme von Information und deren Niederschrift, Versuchsprotokolle, Merktex-te, Notizen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von digitalen Endgeräten, Smartboards und PC</li> <li>• Einsatz von Textverarbeitungsprogrammen und Suchmaschinen</li> </ul>	<p><b>Deutsch</b> LB Für sich und andere schreiben</p>	
<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p>	<p>...wenden ihr Wissen über auditive, audiovisuelle und andere geeignete digitale Texte an und gestalten eigene Medienbeiträge</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung digitaler End- und Aufnahmegeräte</li> </ul>	<p><b>Deutsch</b> LB Lesen/ Mit Medien umgehen</p>	
<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p>	<p>...beherrschen elementare Bedienhandlungen und Grundregeln zur Verwendung von Formatierungen in Texten</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gezielter Umgang mit Textverarbeitungsprogramm</li> </ul>	<p><b>Deutsch</b> Mit digitalen Medien umgehen</p>	

<b>3.1 Entwickeln und Produzieren</b>	<p>...gewinnen Einblick in die Entstehung und Entwicklung von Musik in ihrem gesellschaftlichen und historischen Umfeld</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leben und Schaffen von Komponisten und Liedermachern</li> <li>- Nutzung traditioneller und digitaler Medien für Recherche und Präsentation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit digitalen Präsentationsmethoden</li> </ul>	<b>Musik</b> LB Musik wahrnehmen, verstehen und deuten	
<b>3.1 Entwickeln und Produzieren</b>	<p>...beherrschen ausgewählte Redemittel zur Realisierung der Sprachfunktion</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abschreiben kurzer Textvorlagen</li> <li>- Formulierung einfacher Texte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geeignete Software</li> <li>• Textverarbeitungsprogramm</li> <li>• Smartboard zum Zeigen von Filmen</li> </ul>	<b>Englisch</b> Around the year	
<b>3.1 Entwickeln und Produzieren</b>	<p>... wenden Möglichkeiten zur Kombination von Gestaltungselementen an</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatz von Medien, auch in ungewohnten Zusammenhängen</li> <li>• Digitale Fotografie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von digitaler Tafel sowie digitalen Endgeräten</li> </ul>	<b>Kunst</b> LB 1 Flächiges Gestalten	
<b>4. Schützen und sicheres Agieren</b> 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	<p>...positionieren sich zu Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eigenes Nutzungsverhalten</li> <li>- Maßnahmen zum Datenschutz und Selbstschutz</li> <li>- Persönlichkeits- und Urheberrechte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsgespräche</li> <li>• Nutzung der digitalen Medien der Schule</li> </ul>	<b>Deutsch</b> LB Mit digitalen Medien umgehen	
<b>5. Problemlösen und Handeln</b> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	<p>...beurteilen Sachsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grafische Darstellungen</li> <li>- Software</li> <li>- Knobeldateien interaktive Übungen</li> <li>- Digitale Lehr- und Lernmedien</li> <li>- Lern- und Übungssoftware</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatz von geeigneter Software im Unterricht</li> </ul>	<b>Mathematik</b> LB Arithmetik	
<b>5.1 Technische Probleme lösen</b>	<p>...gewinnen Einblick in Einsatzbereiche von Robotern und Automaten          ...gewinnen Einblick in eine einfache Programmierungsumgebung zur Steuerung          ...übertragen ihr Wissen auf die Umsetzung einer konkreten Aufgabenstellung</p>	Aufbau von digitalen Geräten und deren Steuerung Einsatz von ausgedienter Technik zum Auseinanderbauen und Experimentieren	<b>Werken</b> LB 3 Begegnung mit Robotern und Automaten	
<b>6.1./6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</b>	<p>...positionieren sich zur Werbung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ziele</li> <li>- Inhalte</li> <li>- Glaubwürdigkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterstützung durch das SAEK</li> <li>• Selbst Werbung herstellen</li> <li>• Werbung aus Internet und Fernsehen reflektieren</li> </ul>	<b>Deutsch</b> Wahlbereich 3 Werbung	



## 3 Fortbildung – Medienbildung

---

### 3.1 Allgemeine Ziele Aus-, Fort- und Weiterbildung

Da bis zum heutigen Zeitpunkt weder interaktive Tafel, noch die Nutzung von Notebooks oder Tablets im Schulalltag eine Rolle spielten, ist natürlich der Fortbildungsbedarf und die Herausforderung der Digitalisierung sehr komplex, welchem wir uns gern stellen wollen.

Die Lehrkräfte benötigen dazu:

- Anwendungsbezogene Kompetenzen
- Mediendidaktische Kompetenzen
- Kenntnisse über die Medienwelt von Kindern und Jugendlichen
- Kenntnisse über gestalterische und kreative Prozesse mit Medien
- Wissen über rechtliche Rahmenbedingungen und
- Wissen über die Rolle der Medien und Digitalisierung in der Gesellschaft

Regelmäßige jährliche Fortbildungen sind Bestandteil des Schuljahresarbeitsplanes.

Die Schulung und der Umgang mit dem neuen Datenschutzgesetz sind uns vertraut und auch Bestandteil der jährlichen Lehrerkonferenz am Schuljahresanfang.

Bei der Einführung in neue Technik bzw. in die Nutzung von Lernplattformen, interaktiven Lerntools und Apps werden Lehrerinnen und Lehrer begleitet und unterstützt.

Ausgehend von der Ist-Stand-Analyse werden in den nächsten 5 Jahren folgende Ziele umgesetzt:

#### **Schuljahr 2019/20:**

- 2 Fortbildungen zum Umgang mit Tafeln/Beamer/Laptop/Dokumentenkamera
- Einbindung des Internets in Unterrichtsabläufe
- Nutzen von Workscheetcrafter u.a. zum Erstellen von Arbeitsmaterial für Schüler
- Nutzung von begrenzten Möglichkeiten durch MeSax
- Schulung und Nutzung von Lernsoftware für Klassen 1-4
- Evaluation zum Medienpaket durch Eltern, Lehrer und Schüler

#### **Schuljahr 2020/ 21**

- Fortbildungen zum Einsatz von MeSax für fehlende Lehrkräfte
- Nutzung von Word, Powerpoint und Excel

#### **Schuljahr 2021/22**

- Schulinterne Lehrerfortbildungen zur Arbeit mit Office-Anwendungen
- Fortbildungen zu Lernsoftware und Gebrauch von Apps

## 3.2 Fortbildungsplan Medienbildung

Bereits abgeschlossene Projektplanskizzen

Zeitraum Datum	Vorhaben Methode	Verantwortliche Externe Partner	Teilnehmer
September 2019	<b>1. <u>Vision</u></b> Zukunftswerkstatt	Schulleitung	Lehrerkollegium Schüler- und Elternrat
September 2019	<b>2. <u>Ist-Stands-Analyse</u></b> 2.1 pädagogische Bestandsaufnahme technische Bestandsaufnahme 2.2 Auswertung Fortbildungsplanung	Schulleitung	alle Lehrer
Sept. 2019  MPZ 04.11.2019  Oktober- ferien  Oktober- ferien  November 2019	<b>3. <u>Planung und Umsetzung von Maßnahmen</u></b> 3.1 Etablierung eines Medienbildungsteams 3.2 Auswertung Ist-Stands- Analyse 3.3 Erstellung von Medienbildungsmatrices 3.4 Ableitung der Fortbildungsplanung 3.5 Ableitung der Ausstattungsplanung 3.6 Umsetzung der Medienbildungsmatrices	Schulleitung  MPZ und Fortbildner  Schulleitung/ Medienbildungsteams  Lehrerkollegium  Medienbildungsteams  Schulleitung/ Medienbildungsteams	Interessierte Kolleginnen und Kollegen  Lehrerkollegium  Lehrerkollegium  Lehrerkollegium
Oktober 2019      Ab November 2019	<b>4. <u>Evaluation und Optimierung</u></b> 4.1 Lehrer-, Schüler- und Elternbefragung mit SELFIE 4.2 Auswertung im Vergleich zu Ist-Stands-Analyse aus Phase 2 4.3 Überarbeitung der Medienbildungsmatrix 4.4 Fortschreibung der Fortbildungsplanung 4.5 Fortschreibung der Ausstattungsplanung	<a href="#">Online-Tool</a>  Schulleitung  Lehrerkollegium  Schulleitung  Schulleitung	Teilnahme an SELFIE auf freiwilliger Basis  Lehrerkollegium  Lehrerkollegium  Lehrerkollegium

## Folgende Vorhaben

Zeitraum	Kompetenzbereich Kompetenz	Titel / Thema	Veranstalter	Teilnehmer
<b>Ab SJ 2019/20</b>	<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.3. Speichern und Abrufen	Daten sicher und übersichtlich speichern- schulinterne Lösungen für das Ablegen von Datenmaterial von Lehrern und Schülern	SCHILF Nutzen von Dienst- beratungen	Gesamtes Kollegium
<b>November 2019</b>  <b>Fortlaufend</b>	2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren	LERNSax- die Kommunikations- und Schulorganisationsplattform Nutzung für internen und externen Dienstgebrauch	Fortbildung über MPZ Plauen  Lehrerkonferenzen	SL  Gesamtes Kollegium
<b>Ab SJ 2019/20</b>	2. Kommunizieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Öffentlichkeit aktiv teilhaben 4. Schützen und sicher Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre	Verhaltensregeln beim Umgang mit Kommunikationsmittel  Informationssicherheit für Lehrer und Lehrerinnen an sächsischen Schulen	SAEK Plauen  Online- Fortbildung  Lehrerkonferenzen	Gesamtes Kollegium
	3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	Möglichkeiten der Anwendung von PC´s, Tablets und interaktiven Tafeln für die Präsentation von Unterrichtsinhalten Didaktische Aufbereitung dieser Möglichkeiten zur Vermittlung an die Schüler Bedeutung von Urheberrechten und Persönlichkeitsrechten	MPZ  SCHILF Lehrerkonferenzen  FB durch Verlage und Anbieter von digitalen Geräten und Software	Gezielte Fortbildungen für Fachlehrer  Multiplikatoren für gesamtes Kollegium
<b>Ab SJ 2019/20</b>	<b>4. Problemlösen und Handeln</b> 4.1 Technische Probleme lösen 4.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 4.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Multimediale Möglichkeiten zum Einsatz interaktiver Tafeln in allen Unterrichtsbereichen  Lehren und Lernen mit dem Tablet- Einsatz von mobilen Endgeräten im Unterricht	Fortbildungen durch FB nutzen MPZ November 2019 SCHILF Externe: GS Elsterberg, November 2019 LaSuB nutzen	Gesamtes Koll- egium Gesonderte Schulung der Musik- und Kunst- Fachlehrer nach Installation einer interaktiven Tafel im Fachkabinett

## 4 Technischer Ausstattungsbedarf

---

### 4.1 Allgemeiner Ausstattungsbedarf

Obwohl die Kosten in der nachfolgenden Aufstellung sehr hoch erscheinen, geben wir zu Bedenken, dass es sich um eine völlige Neuausstattung der Grundschule handelt, die zukunftsfähig sein soll. Da die Entwicklung der Technik so rasant erfolgt und unsere Schüler nach Aussagen des Elternrates bereits Schwierigkeiten haben, in den weiterführenden Schulen Anschluss zu finden, bitten wir dies im Interesse der Kinder zu bedenken.

Die Technik wird dabei auch in den Ganztagsangeboten am Nachmittag genutzt. Hier finden einerseits Arbeitsgemeinschaften statt, andererseits auch individuelle Förderangebote sowie die Hausaufgabenbetreuung. In allen Bereichen sollte die Technik eingesetzt werden.

## 2 Bedarf für Hardware und Software

Raum	Raumbeschreibung	Anzahl	Geräte-Typ	Gerätebeschreibung	Anschaffungsjahr
<b>Klasse 1</b>	Klassenzimmer	1	Notebook	Bedienung für interaktive Tafel	2020
		1	Display-IA	Whiteboard höhenverstellbar	2020
		1	Doku-Cam		2020
		1	Software	Active-Inspire	2020
		1	Software	Office-Anwendungen	2020
		1	Software	Betriebssystem	2020
		1	Software	Antivirenprogramm	2020
		1	Software	Datensicherungsprogramm	2020
<b>Klasse 2</b>	Klassenzimmer	1	Notebook	Bedienung für interaktive Tafel	2020
		1	Display-IA	Whiteboard höhenverstellbar	2020
		1	Doku-Cam		2020
		1	Software	Active-Inspire	2020
		1	Software	Betriebssystem	2020
		1	Software	Antivirenprogramm	2020
		1	Software	Datensicherungsprogramm	2020
		1	Software	Classroom- Management	2020
	1	Software	Office-Anwendungen	2020	

<b>Klasse 3</b>	Klassenzimmer	1	Notebook	Bedienung für interaktive Tafel	2020
		1	Display-IA	Whiteboard höhenverstellbar	2020
		1	Doku-Cam		2020
		1	Software	Betriebssystem	2020
		1	Software	Antivirenprogramm	2020
		1	Software	Datensicherungsprogramm	2020
		1	Software	Active-Inspire	2020
		1	Software	Office-Anwendungen	2020
<b>Klasse 4</b>	Klassenzimmer	1	Notebook	Bedienung für interaktive Tafel	2020
		1	Display-IA	Whiteboard höhenverstellbar	2020
		1	Doku-Cam		2020
		1	Software	Active-Inspire	2020
		1	Software	Betriebssystem	2020
		1	Software	Antivirenprogramm	2020
		1	Software	Datensicherungsprogramm	2020
		1	Software	Office-Anwendungen	2020
<b>Lehrerzimmer</b>	Aufbewahrung	16	Notebooks als Klassensatz		2020
<b>Gesamtes SH</b>		4	Tablet	Lehrerinnenset ohne Beamer	2020
<b>Gesamtes SH</b>				Schülernetz WLAN, Server	2020

### 4.3 Anzahl von Netzwerkschlüsseln (Ports) für Schulgebäude

Ausstattungs- einheiten	Anzahl der Netzwerk- anschlüs- se	Anmerkungen zu den Standorten der Ports
Computerkabinett 16+1	16+1	2 Ports im Tafelbereich Installation in Kanalsystemen oder Bodentanksystemen an den PC-Arbeitsplätzen ggf. zusätzliche Reserven für Erweiterungen durch z.B. periphere Technik
4 Unterrichtsräume	2	2 Ports im Tafelbereich
Lehrerzimmer	3	Anzahl in Abhängigkeit der Arbeitsplatzanzahl Installation in Kanalsystemen oder Bodentanksystemen an den PC-Arbeitsplätzen 3 Ports für TK-Endgeräte
Schulbibliothek	5	2 Ports am Arbeitsplatz des Bibliothekmitarbeiters ( 1 Daten / 1 TK-Endgerät) 3 Ports für Recherchearbeitsplätze
Schulverwaltung	6	4 Ports Schulsekretariat (2 Daten / 2 TK-Endgeräte) 2 Ports Schulleitung ( 1 Daten / 1 TK-Endgerät)
WLAN Spots	4	mit Zeitschaltuhr, um nicht überall und ständig der Strahlung ausgesetzt zu sein

## 5. Ausblick und Evaluation

---

Das Lehren und Lernen an der Grundschule Jocketa wird sich durch die Digitalisierung verändern, wobei hier die fachdidaktische Sicht der Pädagogen eine große Rolle spielt. Ihnen obliegt es fachlichen und fachdidaktischen Anspruch zu entwickeln und gezielt im Sinne der Kinder und der Umsetzung des Lehrplanes Rechnung tragen.

Kinder zum Staunen bringen, die Arbeit in Kleingruppen und das Vorantreiben von kreativen Arbeitsprozessen ist auch in der Grundschule schon möglich und entspricht unserem pädagogischen Anspruch.

Neue Medien werden die Bildungsarbeit unterstützen und bereichern. Handlungs- und Lernabläufe werden optimiert. Die Arbeit mit und über digitale Medien ermöglicht ein mehrperspektivenvernetzenden Unterricht. Zusammenhänge können besser verdeutlicht werden und das Wissen kann auf die Lebenswirklichkeit der Kinder transportiert werden.( vgl. Perspektivrahmen Sachunterricht, Bad Heilbrunn Klinkhardt, 2013)

Unterrichtsinhalte müssen zeitgemäß analog als auch digital vermittelt werden. Digitale Medien ergänzen bisherige Lernmittel und werden sinnvoll eingebettet.

Eine jährliche Evaluation wird den Fortschritt und die Weiterentwicklung dokumentieren.



## 6. Anhang



### Nutzungsordnung der Computereinrichtungen an der Grundschule Jocketa

Nachfolgende Regelung gilt für die Benutzung der schulischen Computereinrichtung durch Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Unterrichts, der Gremienarbeit und zur Festigung der Medienkompetenz außerhalb des Unterrichts. Sie gilt nicht für eine rechnergestützte Schulverwaltung.

Die **Grundschule Jocketa** gibt sich für den Umgang mit diesem Medium die folgende Nutzungsordnung.

#### Passwörter und Nutzungsvereinbarung

Eine unterzeichnete Nutzungsvereinbarung ist Grundvoraussetzung für die Nutzung der von der Schule zur Verfügung gestellten Dienste wie Schulnetz, Internet, E-Mail.

Für unter der Nutzerkennung erfolgte Handlungen werden Schülerinnen und Schüler verantwortlich gemacht, sofern ihnen ein vorsätzliches Verletzen der Regeln oder grob fahrlässiges Verhalten nachgewiesen werden kann. Deshalb muss das Passwort vertraulich gehalten werden. Das Arbeiten unter einem fremden Passwort ist verboten. Wer ein fremdes Passwort erfährt, ist verpflichtet, dieses der Schule mitzuteilen.

Eine vereinfachte, unterzeichnete Nutzungsvereinbarung ist Grundvoraussetzung für die Nutzung der von der Schule zur Verfügung gestellten Dienste wie Schulnetz, Internet, E-Mail. Alle Schülerinnen und Schüler erhalten eine individuelle Nutzerkennung, aber die Klassenlehrerin/der Klassenlehrer entscheidet über die Passwortvergabe. Ein „Klassenpasswort“ ist möglich. Die Schülerinnen und Schüler müssen dazu angehalten werden, dieses Passwort niemandem außerhalb der Klasse mitzuteilen. Die Nutzung des Internets in der Grundstufe ist nur unter strikter, direkter Aufsicht möglich. Die gesetzlichen Bestimmungen insbesondere des Strafrechts, Urheberrechts und des Jugendschutzrechts sind zu beachten. Es ist verboten, pornographische, Gewalt verherrlichende oder rassistische Inhalte aufzurufen oder zu versenden. Werden solche Inhalte versehentlich aufgerufen, ist die Anwendung zu schließen und der Aufsichtsperson Mitteilung zu machen.

## Datenschutz und Datensicherheit

Die Schule ist in Wahrnehmung ihrer Aufsichtspflicht berechtigt, den Datenverkehr zu speichern und zu kontrollieren. Diese Daten werden in der Regel nach drei Monaten, spätestens jedoch zu Beginn eines jeden neuen Schuljahres gelöscht. Dies gilt nicht, wenn Tatsachen den Verdacht eines schwerwiegenden Missbrauches der schulischen Computer begründen.

Die Schule wird von ihren Einsichtsrechten nur in Fällen des Verdachts von Missbrauch und durch verdachtsunabhängige Stichproben Gebrauch machen. In Fällen, wo Einsicht genommen werden soll oder muss, entscheidet der Schulleiter. Er informiert den Systemadministrator und den Datenschutzbeauftragten der Schule. Die Einsichtnahme erfolgt gemeinsam und wird protokolliert. Die Protokolle verbleiben beim Datenschutzbeauftragten.

In der Unterrichtssituation ist es möglich, dass die Aufsicht führende Lehrkraft den Bildschirminhalt jedes Schülercomputers zu Kontrollzwecken auf dem Lehrertisch sichtbar macht. In diesem Zusammenhang ist es für die Lehrkraft auch möglich, durch die eingesetzte Software die Internetaktivitäten sofort nachzuvollziehen.

## Eingriffe in die Hard- und Softwareinstallation

Veränderungen der Installation und Konfiguration der Arbeitsstationen und des Netzwerkes sowie Manipulationen an der Hardwareausstattung sind grundsätzlich untersagt. Fremdgeräte dürfen nicht an Computer oder an das Netzwerk angeschlossen werden. Unnötiges Datenaufkommen durch Laden und Versenden von großen Dateien (z.B. Grafiken) aus dem Internet, ist zu vermeiden. Sollte ein Nutzer unberechtigt größere Datenmengen in seinem Arbeitsbereich ablegen, ist die Schule berechtigt, diese Daten zu löschen.

## Schutz der Geräte

Die Bedienung der Hard- und Software hat entsprechend den Instruktionen zu erfolgen. Störungen oder Schäden sind sofort der für die Computerwartung verantwortlichen Person zu melden. Wer nachgewiesenermaßen vorsätzlich Schäden verursacht, hat diese zu ersetzen.

Tastaturen und Braillezeilen sind durch Schmutz und Flüssigkeiten besonders gefährdet. Deshalb ist in unmittelbarer Nähe der PCs Essen und Trinken verboten.

## **Nutzung von Informationen aus dem Internet**

Der Internet-Zugang darf grundsätzlich nur für schulische Zwecke genutzt werden. Als schulisch ist auch ein elektronischer Informationsaustausch anzusehen, der unter Berücksichtigung seines Inhalts und des Adressatenkreises mit der schulischen Arbeit im Zusammenhang steht. Das Herunterladen von Anwendungen ist nur mit Einwilligung der Schule zulässig.

Die Schule ist nicht für den Inhalt der über ihren Zugang abrufbaren Angebote Dritter im Internet verantwortlich. Die Schule hat aber Filtersysteme im Einsatz, die das Abrufen jugendgefährdender Seiten auf dem zur Zeit möglichen technischen Stand ausschließt.

Im Namen der Schule dürfen weder Vertragsverhältnisse eingegangen noch ohne Erlaubnis kostenpflichtige Dienste im Internet benutzt werden.

Bei der Weiterverarbeitung von Daten aus dem Internet sind insbesondere Urheber- oder Nutzungsrechte zu beachten.

## **Versenden von Informationen in das Internet**

Werden Informationen unter dem Absendernamen der Schule in das Internet versandt, geschieht das unter Beachtung der allgemein anerkannten Umgangsformen. Die Veröffentlichung von Internetseiten der Schule bedarf der Genehmigung durch die Schulleitung.

Für fremde Inhalte ist insbesondere das Urheberrecht zu beachten. So dürfen zum Beispiel digitalisierte Texte, Bilder und andere Materialien nur mit Erlaubnis der Urheber in eigenen Internetseiten verwandt werden. Der Urheber ist zu nennen, wenn dieser es wünscht. Das Recht am eigenen Bild ist zu beachten. Die Veröffentlichung von Fotos und Schülermaterialien im Internet ist nur gestattet mit der Genehmigung der Schülerinnen und Schüler sowie im Falle der Minderjährigkeit ihrer Erziehungsberechtigten.

## **Aufsichtspersonen**

Die Gesamteinrichtung hat eine weisungsberechtigte Aufsicht sicherzustellen, die ggfs. im Aufsichtsplan einzutragen ist. Dazu können neben Lehrkräften, Erzieherinnen und sonstigen Bediensteten der Schule auch Eltern eingesetzt werden.

## Ergänzende Sicherheitsbestimmung für päd. Personal

### Passwörter

Lehrkräfte und Erzieherinnen/Erzieher erhalten ebenfalls eine individuelle Nutzerkennung und wählen sich ein Passwort, mit dem sie sich an vernetzten Computern der Schule anmelden können. **Dieses Passwort muss folgenden Sicherheitsanforderungen genügen:**

1. Das Passwort darf unter keinen Umständen an Schüler weitergegeben werden.
2. Das gewählte Passwort darf nicht in einem Wörterbuch zu finden sein und darf nicht in einer leicht zu erratenden Beziehung zur Person stehen (z.B. Geburtsdatum, Name des Ehemannes, Name des Hundes).
3. Das Passwort muss mindestens fünf Zeichen haben und sollte möglichst aus einer Kombination von Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und/oder Sonderzeichen bestehen.
4. Das Passwort darf nicht auf einem Zettel in der Nähe des PCs verwahrt werden und bei der Eingabe muss darauf geachtet werden, dass in der Nähe befindliche Schülerinnen und Schüler das Passwort nicht mitbekommen.

Da **Konten des pädagogischen Personals deutlich mehr Zugriffsrechte als ein Schülerkonto haben**, (Internet frei schalten, Förderpläne einsehen, Zugriff auf Zeugnisformulare etc.) **ist bei entsprechendem Verdacht auf Bekanntwerden des Passwortes dasselbe umgehend zu ändern.**

### Schlussvorschriften

Diese Benutzerordnung wird mit Beschluss der Schulkonferenz vom \_\_\_\_\_ Bestandteil der gültigen Hausordnung. Sie wird durch Aushang bekannt gegeben. Die Benutzerordnung kann auf der Webseite der Schule jederzeit eingesehen werden.

Einmal zu jedem Schuljahresbeginn findet eine Nutzerbelehrung statt, die im Klassenbuch protokolliert wird. Nutzer, die unbefugt Software von den Arbeitsstationen oder aus dem Netz kopieren oder verbotene Inhalte nutzen, machen sich strafbar und können zivil- oder strafrechtlich verfolgt werden. Für den Internetsbereich gilt diese Nutzungsordnung ebenfalls. Durch eine ergänzende Ordnung können für bestimmte Teilbereiche abweichende Bestimmungen getroffen werden. Zuwiderhandlungen gegen diese Nutzungsordnung können neben dem Entzug der Nutzungsberechtigung schulordnungsrechtliche Maßnahmen zur Folge haben.

## **Vereinbarung für die Computernutzung** Vereinbarung zwischen der Grundschule Jocketa und \_\_\_\_\_

1. Benutze die Computer in der Schule nur mit Erlaubnis und bei Anwesenheit eines Lehrers.
2. Gib Dein Passwort an keine Person außerhalb der Klasse weiter.
3. Benutze das Internet nur mit Erlaubnis und bei Anwesenheit eines Lehrers. Verwende nur vorgegebene Seiten im Internet.
4. Speichere keine Sachen aus dem Internet oder von CDs auf dem Computer und installiere keine Programme.
5. Drucke nur mit Erlaubnis eines Lehrers etwas aus.
6. Fahre den Computer ordentlich herunter, wenn Du ihn nicht mehr brauchst.
7. An den Computern und allem Zubehör darf nicht herumgespielt werden.
8. Das Essen und Trinken an Computerarbeitsplätzen ist streng verboten.

Ich habe die acht Regeln gelesen. Wenn ich die Regeln breche, kann ich von der Computernutzung ausgeschlossen werden. Dazu werden auch meine Eltern von der Schule informiert.

**Die beiliegende Benutzerordnung ist Grundlage dieser Vereinbarung. Sie kann jederzeit im Downloadbereich der Schulwebseite heruntergeladen und eingesehen werden.**

Ort und Datum:

Unterschrift Schüler/in:

Kenntnisnahme der Erziehungsberechtigten: \_\_\_\_\_

**Zusätzliche Hinweise für die Eltern:** Die Computer und Dienste (Internet, E-Mail, etc.) der Schule dürfen nur für schulische Aktivitäten genutzt werden. Die private Nutzung ist untersagt, mit Ausnahme des Chatraums der Schule. Dieser darf auch privat (z.B. am Wochenende und in den Ferien) genutzt werden, aber nur von Personen, die zur Einrichtung gehören. Die Schule ist in Wahrnehmung Ihrer Aufsichtspflicht berechtigt, den Datenverkehr zu speichern und durch Stichproben zu kontrollieren. Diese Daten werden in der Regel nach drei Monaten, spätestens jedoch zu Beginn eines neuen Schuljahres, gelöscht. Dies gilt nicht, wenn ein begründeter Verdacht auf Missbrauch vorliegen.