

Stand 2021

Medienkonzept der Grundschule Krofdorf-Gleiberg



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
2. Ziele.....	3
3. Voraussetzungen.....	4
3.1. Hardware.....	4
3.2. Software.....	6
3.3. Qualifikation der Lehrkräfte.....	6
3.4. Qualifikation der Schüler*innen.....	8
4. Rahmenplan.....	8
5. Umsetzung und Weiterentwicklung.....	14

1. Einleitung

In unserer heutigen Gesellschaft werden den Medien eine große Bedeutung und Rolle zugesprochen. Während vor Jahrzehnten noch das Radio, das Bilderbuch oder das Hörspiel einen hohen Stellenwert im Alltag der Kinder eingenommen hat, rücken mittlerweile zunehmend digitale Medien, wie das Smartphone, Tablet oder der PC, in den Fokus der Aufmerksamkeit. Das Interesse an der selbstbestimmten Nutzung der Medien im Kindesalter hat sich verstärkt.

Um sich in unserer von Medien geprägten Alltagswelt sicher und verantwortungsbewusst zu bewegen, ist es, auch in Anlehnung an den Hessischen Bildungs- und Erziehungsplan, notwendig, den Kindern frühzeitig ein Instrument zur Nutzung der Medien an die Hand zu geben und ihre Kompetenzen dahingehend zu fördern und weiterzuentwickeln.

Bei der Durchführung unserer Medienerziehung an der Grundschule Krofdorf- Gleiberg stehen vier Dimensionen im Vordergrund:

- Medienkunde
- Mediengestaltung
- Mediennutzung
- Medienkritik

Im **2. Kapitel** werden zu Beginn die Ziele unseres Medienkonzepts genauer definiert. Im Anschluss daran findet im **3. Kapitel** eine Erläuterung zu unseren schulischen Voraussetzungen statt. Hierbei geht es zum einen um die Auflistung der Hard- und Software, welche an unserer Schule vorhanden und verwendet wird. Zum anderen werden die Qualifikationen der Lehrkräfte sowie die der Schüler*innen näher beschrieben. Das **4. Kapitel** legt unseren Rahmenplan für die jeweiligen Klassenstufen dar, bei dem die entsprechenden Unterrichtseinheiten, die zu erzielenden Kompetenzen und deren Umsetzung beschrieben werden. Die Reflexion sowie Evaluation dieser Lerninhalte bilden die Grundlage unserer konzeptionellen und medialen Weiterentwicklung.

2. Ziele

Im hessischen Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder von 0-10 Jahren werden die Bildungs- und Erziehungsziele in Bezug auf Medienkompetenz wie folgt beschrieben: „Das Kind lernt die Medien und Techniken gesellschaftlicher Kommunikation zu begreifen und zu handhaben, sie selbstbestimmt und kreativ zu gestalten, sie als Mittel kommunikativen Handelns zu nutzen und sie kritisch, in sozialer- und ethischer Verantwortung zu reflektieren.“¹

Daraus leiten wir folgende Ziele für die Schüler*innen unserer Schule ab:

1. Eigene Erfahrungen im Umgang mit neuen Medien machen und reflektieren.
2. Kompetenter und kritischer Umgang mit unterschiedlichen Medien, Software und Internet erlernen.
3. Grundlegende Funktionsweisen des Computers erfassen und funktional, wie auch kreativ anwenden.

Hierbei sind folgende Kompetenzbereiche maßgebend:

- Suchen und Verarbeiten
- Kommunizieren, Kooperieren
- Produzieren, Präsentieren
- Schützen und Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren²

Eine differenzierte Darstellung der Kompetenzen und Ziele, samt inhaltlicher Beschreibung und Umsetzung ist im **4. Kapitel** zu finden.

¹ Hessischer Bildungs- und Erziehungsplan, S.70, März 2014, HKM

² Praxisleitfaden Medienkompetenz- Bildung in der digitalen Welt für Primarstufe und Sekundarstufe 1, S. 8 August 2019, HKM

3. Voraussetzungen

3.1 Hardware

Die aktuellen Voraussetzungen bezüglich der Hardware (Geräte) werden in diesem Abschnitt dargestellt. Sie bilden die Basis der Arbeit im Bereich der neuen Medien. Folgende Hardware ist in den einzelnen Räumlichkeiten unserer Schule vorhanden.

Laptopwagen

Der Laptopwagen ist mit 24 Laptops ausgestattet. Er verfügt über einen mobilen W-Lan-Port, sodass eine Internetverbindung in unmittelbarer Nähe (Klassenraum/Nebenraum) aufgebaut werden kann.

Klassenräume

In jedem Klassenraum befindet sich ein Activeboard mit Lautsprecheranlage, eine Objektkamera (von Elmo, Modell L-12i), ein Beamer, zwei Whiteboards und ein CD-Player. Jede Klasse kann sechs PC's, sechs dazugehörige Kopfhörer und einen Drucker nutzen. Jeweils zwei PC's stehen in den Klassenräumen und vier PC's in den jeweiligen Nebenräumen. Klassen, die sich einen Nebenraum teilen, teilen sich auch die dort vorhandenen vier PC's. Klassen mit eigenem Nebenraum können auf die vier dort vorhandenen PC's flexibel zurückgreifen. Insgesamt sind in den Klassen- und Nebenräumen 40 PC's sowie 40 Kopfhörer und 6 Drucker vorhanden.

Alle PC's sind mit einem Server vernetzt und haben einen Internetzugang. Von jedem PC ausgehend kann durch den zentralen Server auf Dateien und Programme zugegriffen werden. Jeweils ein Activeboard ergibt mit dem dazugehörigen Rechner, dem Beamer, der Projektionsfläche und der Lautsprecheranlage ein zusammenhängendes System. Die Objektkamera kann dazugeschaltet werden. Die Projektionsfläche des Activeboards kann mit interaktiven Stiften und mit den Fingern bedient werden.

Die PC's in den Klassen- und Gruppenräumen haben folgende Leistungsmerkmale:

- CPU: Dual 2.60 GHz Intel Pentium(R) G620
- Memory: 1962 MB
- Volumes: C:\99.90 GB NTFS
D:\198.09 GB MTFS
- Betriebssystem: Windows 7 Pro

Die PC's der Activeboards und im Verwaltungsbereich haben folgende Leistungsmerkmale:

- CPU: Quad 3.20 GHz Intel Core i3-6100T
- Memory: 3960 MB
- Volumes: 237 GB
- Betriebssystem: Windows 10 Pro

Die Laptops des Laptopwagens haben folgende Leistungsmerkmale:

- CPU: Quad 2.30 GHz Intel Core i5-5300U
- Memory: 8068 MB
- Volumes: C:\237.85 GB NTFS
- Betriebssystem: Windows 10 Pro

Teamzimmer

Das Teamzimmer bietet dem Kollegium zwei PC's, einen Drucker und ein Whiteboard.

Lehrerarbeitszimmer

Das Lehrerarbeitszimmer ist ausgestattet mit zwei PC's, einem Drucker sowie zwei Laminiergeräten. Die PC's sind bezüglich der Ausstattung den PC's in den Klassenräumen ähnlich.

Mensa

Am vorderen Rand der Bühne befindet sich eine große, elektrisch absenkbare Leinwand, sowie ein leistungsstarker Beamer mit Rückwandprojektion.

Bibliothek

Hier befindet sich ein PC und ein Drucker für die Verwaltung (Bücherscannung etc.).

Musikraum

Dort stehen ein Activeboard, eine Objektkamera, ein Beamer, 4 PC's, ein Drucker, zwei Whiteboards sowie ein bluetoothfähiges Klavier zur Verfügung.

3.2 Software

Auf den Computern in den Klassen- und Gruppenräumen befinden sich folgende Programme, die aktuell vom regionalen Maus- und Medienzentrum angeboten werden:

- Lernwerkstatt (Version 8)
- Antolin
- Budenberg
- Schreiblabor
- SchulStart Deutsch/SchulStart Mathematik
- Knobelland
- Lernmax DaZ
- Hessen (großes Lernprogramm für kleine Hessen)
- Mastertool
- Open Office/Microsoft Office

Darüber hinaus nutzen wir die Anton-App, die Lernplattform „Mauswiesel“ vom hessischen Bildungsserver des Kultusministeriums sowie das Diagnosetool „quop“.

3.3 Qualifikation der Lehrkräfte

Um den aktuellen Kenntnis- bzw. Kompetenzstand des Kollegiums bezüglich des Umgangs mit digitalen Medien zu erfassen, wurde eine Umfrage zu Beginn des Schuljahres 20/21 gestartet.

Folgende Fragen wurden gestellt:

1. Welche digitalen Medien (Objektkamera, Activeboard, Internet, Video, Bilder, Audio-Dateien, Computer, Handy,...) setzen Sie im Unterricht ein und wie häufig?
2. Wo sehen Sie im Bereich der digitalen Medien Ihre Stärken und Kompetenzen?
3. Was möchten Sie in Bezug auf Ihre Medienkompetenz verbessern bzw. neu erlernen?
4. Haben Sie Fortbildungswünsche, die wir intern oder durch das Maus- und Medienzentrum umsetzen sollten?

Nach Auswertung der Fragebögen zeigte sich folgendes Bild:

zu 1.) Die Umfrage hat ergeben, dass die Objektkamera nahezu täglich und sehr häufig von allen Kolleg*innen genutzt wird. Auch das Activeboard kommt regelmäßig zum Einsatz. Die Aussagen zur Internetnutzung und zur Nutzung der PC's waren sehr unterschiedlich, von regelmäßig bis hin zu selten. Ebenso trifft dies auf Videos und den Einsatz von Bildern zu. Audio-Dateien und das Handy werden sehr selten eingesetzt.

zu 2.) Die eigenen Stärken und Kompetenzen wurden von den Kolleg*innen recht unterschiedlich beschrieben. Die Mehrzahl verfügt über Basiswissen und die Fähigkeit über E-Mails zu kommunizieren. Einzelne Personen haben schon umfangreichere Kenntnisse. Viele fühlen sich jedoch noch unsicher im Umgang mit der neuen Hard- sowie Software.

zu 3.) Folgende Wünsche wurden in Bezug auf die Verbesserung der eigenen Medienkompetenz genannt:

- Nutzung und Funktion von ActivInspire
- Weitere Nutzung des Activeboards kennenlernen und vertiefen
- Digitales Tafelbild besser nutzen
- Erstellung von Arbeitsblättern (Word, WorksheetCrafter,...)
- Erstellung von Dateien für den Unterricht, sodass Schüler*innen an dem Activeboard mitarbeiten können
- Nutzungsmöglichkeiten von vorhandener Lernsoftware kennenlernen und im Unterricht anwenden
- Umgang mit IServ

zu 4.) Die Fortbildungswünsche der Kolleg*innen ergeben sich aus den unter Punkt 3 genannten Wünschen.

Beispielsweise: Erstellung von interaktiven Medien, effektivere Nutzung von IServ und dem Activeboard, etc.

3.4 Qualifikation der Schüler*innen

Die Kinder kommen, bedingt durch die häusliche Sozialisation und die technische Ausstattung, meist schon mit diversen Vorerfahrungen im Umgang mit digitalen Medien in die Schule.

Bereits vom ersten Schultag an werden weitere Erfahrungen durch alltägliche Anwendung des Activeboards und der Objektkamera gesammelt.

Im Rahmen der Durchführung unseres Medienkonzepts wird immer zuerst die Lernausgangslage zu Beginn eines neuen Themas erfasst. Auf diese Weise wird der Gefahr vorgebeugt, dass die themenspezifische Qualifikation der Kinder über- oder unterschätzt wird.

4. Rahmenplan

Auf den nachfolgenden Seiten wird der Rahmenplan unseres Medienkonzepts für jede Klassenstufe aufgeführt. Die Lerninhalte wurden mit Hilfe von vorhandenen Lehrwerken sowie bundesweiten Medienmaterialien ausgewählt und entsprechend der jeweiligen Altersstufe zugeordnet.

Der Rahmenplan beinhaltet, wie bereits in der Einleitung genannt, die Beschreibung der Unterrichtseinheiten, die zu erreichenden Kompetenzen bzw. Ziele der Lerninhalte sowie die jeweilige inhaltliche Beschreibung und Umsetzung dieser. Ferner gliedert er sich in das erste sowie das zweite Halbjahr eines Schuljahres. Die Unterrichtseinheiten bauen im Sinne eines Spiralcurriculums aufeinander auf und beginnen jeweils mit einer Standortbestimmung.

Zudem findet ab der Klassenstufe 2 jeweils im ersten Halbjahr eine kurze Wiederholung zu den Unterrichtseinheiten der vorherigen Klassenstufe statt. Als Hilfe bzw. Erinnerungsstütze wird fortlaufend in den vier Jahren der Medienerziehung in der Grundschulzeit von den Schüler*innen ein Wortspeicher (Lexikon) erstellt, welcher sich für die kurzen Wiederholungen ab der Klassenstufe 2 jeweils im ersten Halbjahr eignet.

Klassenstufe 1

Zeit	Unterrichtseinheit	Kompetenzen / Ziele	Inhaltliche Beschreibung / Umsetzung
1. Hj.	Standortbestimmung	Die SuS können... <ul style="list-style-type: none"> • Vorwissen zum Thema Hardware äußern 	Die SuS äußern mit Hilfe einer geeigneten Methode (z.B. Unterrichtsgespräch, Blitzlicht) ihr Vorwissen zum Thema Hardware.
	Umgang mit Hardware	Die SuS können... <ul style="list-style-type: none"> • die Bestandteile eines Computers benennen • die Funktionsweise des Computers verstehen • einen Computer sachgerecht bedienen (An-Ausschalten, Anwendung von Tastatur und Maus) • die Regeln am Computerarbeitsplatz anwenden • die Funktion wichtiger Tasten anwenden • die Maus und das Touchpad bedienen 	Anhand von unterschiedlichen Medien werden der Aufbau und die Funktionsweise eines Computers vermittelt. Ein Regelplakat zum Computerarbeitsplatz wird gemeinsam erarbeitet. Die wichtigsten Tasten/Tastenkombinationen der Computertastatur werden besprochen und erprobt. Der Umgang mit der Maus/Touchpad wird spielerisch vermittelt.
2. Hj.	Standortbestimmung	Die SuS können... <ul style="list-style-type: none"> • Vorwissen zum Thema Software äußern 	Die SuS äußern mit Hilfe einer geeigneten Methode (z.B. Unterrichtsgespräch, Blitzlicht) ihr Vorwissen zum Thema Software.
	Umgang mit Software	Die SuS können... <ul style="list-style-type: none"> • die ausgewählten Programme/Apps finden, öffnen und schließen • die ausgewählten Programme/Apps bedienen 	Einführung in die Nutzung des Internetportals „Antolin“. Einführung in die Nutzung der App „Anton“. Ausgewählte Programme/Apps kennenlernen Einstieg in die Benutzung von: Anton App Antolin Budenberg Schreiblabor

Klassenstufe 2

Zeit	Unterrichtseinheit	Kompetenzen / Ziele	Inhaltliche Beschreibung / Umsetzung
1. Hj.	Standortbestimmung	<p>Kurze Wiederholung der Lerninhalte der Klasse 1.</p> <p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorwissen zum Thema Internet äußern 	<p>Im Rahmen eines Unterrichtsgespräches und mit Hilfe von Folien am Activeboard werden die Lerninhalte des vergangenen Schuljahres handlungsorientiert wiederholt. Die SuS äußern mit Hilfe einer geeigneten Methode (z.B. Unterrichtsgespräch, Blitzlicht) ihr Vorwissen zum Thema Internet.</p>
	Basiswissen Internet	<p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Struktur des Internets in Ansätzen erfassen • Basisbegrifflichkeiten (Browser, Router, Link, ...) benennen und die Funktionsweise verstehen • die eigene Nutzung des Internets reflektieren • Nutzungsmöglichkeiten des Internets benennen • die Regeln benennen, um sich sicher im Internet zu bewegen • die Begriffe „Viren, Würmer, Trojaner“ als Gefahren des Internets zuordnen • Basisfunktionen anwenden (Browser starten, Link öffnen, ...) 	<p>Anhand von Arbeitsblättern und Lernvideos wird den SuS die Struktur des Internets veranschaulicht. Die Begrifflichkeiten werden im Unterrichtsgespräch aufgearbeitet und mit angemessenen Materialien gesichert. Die Kinder berichten über ihre eigenen Erfahrungen mit der Internetnutzung.</p> <p>Nutzen und Gefahren des Internets werden anhand von Videos und Unterrichtsmaterialien behandelt und dargelegt. Durch ein Unterrichtsgespräch werden diese Begriffe altersgemäß vermittelt. Durch Arbeitsaufträge wird das zuerst eingeführte Basiswissen praktisch erprobt.</p>
2. Hj.	Standortbestimmung	<p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorwissen zum Thema Recherche äußern 	<p>Die SuS äußern mit Hilfe einer geeigneten Methode (z.B. Unterrichtsgespräch, Blitzlicht) ihr Vorwissen zum Thema Recherche.</p>
	Einführung in die Recherche	<p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • erste analoge Schritte in der Recherche beschreiben • erste digitale Schritte in der Recherche beschreiben • mit einer ausgewählten Kindersuchmaschine Recherche betreiben 	<p>Die SuS lernen analoge (Bibliothek, Zeitung, Lexikon, Sachtexte...) und digitale (Kindersuchmaschine, Lernvideos, ...) Recherchemöglichkeiten kennen und erproben sie praktisch durch Arbeitsaufträge. Anhand einer ausgewählten Kindersuchmaschine wird der Aufbau (Eingabefeld, Menü, Struktur) von Suchmaschinen vermittelt. Mit Hilfe von Arbeitsaufträgen wird die digitale Recherche erprobt.</p>

Klassenstufe 3

Zeit	Unterrichtseinheit	Kompetenzen / Ziele	Inhaltliche Beschreibung / Umsetzung
1. Hj.	Standortbestimmung	<p>Kurze Wiederholung der Lerninhalte der Klasse 2.</p> <p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorwissen zum Thema E-Mail äußern 	<p>Im Rahmen eines Unterrichtsgespräches und mit Hilfe von Folien am Activeboard werden die Lerninhalte des vergangenen Schuljahres handlungsorientiert wiederholt. Die SuS äußern mit Hilfe einer geeigneten Methode (z.B. Unterrichtsgespräch, Blitzlicht) ihr Vorwissen zum Thema E-Mail.</p>
	IServ/E-Mail/kommerzielle E-Mail-Anbieter	<p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Kommunikationswege benennen • den Begriff E-Mail erklären • den Nutzen einer E-Mail sowie deren Vorteil benennen • ein E-Mailprogramm bedienen und eine E-Mail verfassen und versenden • Werbemails erkennen und wissen, wie sie damit umgehen • Viren, Würmer, Trojaner in Links, Email-Anhängen erkennen und wissen, wie man sich dagegen schützt 	<p>Die SuS sammeln unterschiedliche Kommunikationswege (z.B. Brief, Telefon, E-Mail etc.) und erarbeiten den Nutzen und die Vorteile einer E-Mail.</p> <p>Die SuS machen sich mit dem E-Mailmodul (Adresszeile, Betreff, Textbereich, Absenden) IServ vertraut. Sie verfassen eigenständig eine E-Mail und versenden diese an die Lehrkraft.</p> <p>Anhand von ausgewählten Beispielen, wie Videos, werden die Gefahren rund um den Erhalt von potentiell gefährlichen E-Mails oder Werbemails aufgezeigt.</p>
2. Hj.	Standortbestimmung	<p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorwissen zum Thema Word äußern 	<p>Die SuS äußern mit Hilfe einer geeigneten Methode (z.B. Unterrichtsgespräch, Blitzlicht) ihr Vorwissen zum Thema Word.</p>
	Word	<p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Icon erkennen und selbstständig starten • die Grundfunktionen anwenden <ul style="list-style-type: none"> • ihren Text abspeichern 	<p>Die SuS kennen das Icon und starten das Programm durch einen Doppelklick.</p> <p>Die Kinder tippen einen Text unter Beachtung der Formatierung (Schriftfarbe, Fettdruck, unterstreichen, Textausrichtung, Schriftart, Schriftgröße) ab. Sie sind in der Lage ein Bild aus einem vorgegebenen Ordner zu kopieren und in ihre Textdatei einzufügen. Sie legen eine Tabelle an. Die SuS speichern ihre Datei über den Befehl „speichern“/„speichern unter“ in ihrem Ordner ab.</p>

Klassenstufe 4

Zeit	Unterrichtseinheit	Kompetenzen / Ziele	Inhaltliche Beschreibung / Umsetzung
1. Hj.	Standortbestimmung	<p>Kurze Wiederholung der Lerninhalte der Klasse 3.</p> <p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorwissen zum Thema digital Kommunizieren in Social Media äußern 	<p>Im Rahmen eines Unterrichtsgespräches und mit Hilfe von Folien am Activeboard werden die Lerninhalte des vergangenen Schuljahres handlungsorientiert wiederholt. Die SuS äußern mit Hilfe einer geeigneten Methode (z.B. Unterrichtsgespräch, Blitzlicht) ihr Vorwissen zum Thema digital Kommunizieren in Social Media.</p>
	digital Kommunizieren in Social Media	<p>Die SuS können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • die größten relevanten Plattformen benennen • die Regeln und Empfehlungen zur sicheren Kommunikation im Internet aufzählen • rechtliche Vorgaben benennen und beachten • erklären was Cybermobbing bedeutet • Ursache und Anzeichen von Cybermobbing erkennen • Gefühle von „Gemobbten“ benennen • Tipps benennen, wie sie sich vor Cybermobbing schützen, oder sich Hilfe zu holen, wenn es dazu gekommen ist. • Hilfsstrategien benennen, gemobbten Kindern zur Seite zu stehen und Hilfe geben 	<p>Die SuS benennen die Plattformen: Whatsapp, Facebook, Instagram, Tiktok und Snapchat.</p> <p>Die SuS lernen auf der Grundlage des Konzepts „Internet-ABC“ die Gefahren von Kommunikation im Internet kennen und entwickeln eigene Strategien zum sicheren Umgang (eventuell kann das Thema flankierend durch externe Person unterstützt werden).</p> <p>Die SuS lernen an Beispielen das Einhalten von folgenden rechtlichen Vorgaben für das Benutzen von Social Media Plattformen: Einhalten von Urheberrechten, „hate speech“, Recht am eigenen Bild, Aufruf zu Hass/Gewalt, Verbreitung von gewaltverherrlichenden- und sexualisierten Inhalten.</p> <p>Anhand verschiedener Fallbeispiele erarbeiten die SuS folgende Aspekte von Cybermobbing:</p> <p>Was ist Cybermobbing (Begriffsdefinition)?</p> <p>Wie kommt es zu Cybermobbing (Beweggründe)?</p> <p>Wie fühlen sich gemobbte Kinder (Empathie)?</p> <p>Welche Tipps/Hilfsstrategien gibt es für Opfer und Helfer*innen?</p>

2. Hj.	Standortbestimmung	Die SuS können.... <ul style="list-style-type: none"> • Vorwissen zum Thema Power Point äußern 	Die SuS äußern mit Hilfe einer geeigneten Methode (z.B. Unterrichtsgespräch, Blitzlicht) ihr Vorwissen zum Thema Power Point
	Power Point	Die SuS können.... <ul style="list-style-type: none"> • den Sinn und die Funktion einer Power Point erfassen • den Aufbau des Programms verstehen • eigenständig eine Power Point erstellen und diese speichern • mit Hilfe von Power Point ein ausgewähltes Thema präsentieren 	Die SuS lernen anhand von bestehenden Präsentationen Struktur und Aufbau einer Power Point kennen. Anhand von positiven und negativen Beispielen wird den SuS der Nutzen einer Power Point vermittelt. Den SuS werden durch Beispiele und Übungssequenzen die Grundfunktionen des Programms vermittelt. Sie lernen, wie man verschiedene Seiten in Power Point erstellt. Es wird erarbeitet, wie sie Bilder, Texte und Links in ihre Präsentation einfügen und bearbeiten. Den SuS wird vermittelt, wie sie Folienübergänge und Effekte in ihre Präsentation einbauen können. Die SuS speichern ihre Datei über den Befehl „speichern“/“speichern unter“ in ihrem Ordner ab. Die SuS lernen mit Moderationskarten eine Präsentation zu planen und zu strukturieren. Den SuS wird vermittelt, dass durch den Einsatz der Power Point Folien der eigene Vortrag sinnvoll visuell unterstützt wird.

5. Umsetzung und Weiterentwicklung

Die praktische Umsetzung des vorliegenden Konzepts ist für das Schuljahr 22/23 innerhalb der Lernzeiten geplant. Im Schuljahr 21/22 werden für jede Jahrgangsstufe Werkstätten mit den entsprechenden Unterrichtseinheiten von der Medienkonzeptgruppe ausgearbeitet. Die Werkstätten werden inhaltlich und didaktisch so konzipiert, dass jede Lehrkraft diese selbstständig und auf dem gleichen Qualitätsstandard beruhend umsetzen kann. Ziel ist es, dass jedes Kind der Schule innerhalb seiner Grundschulzeit durch die Werkstattarbeit die gleichen Kompetenzen erreicht. (siehe Rahmenplan).

Zur Weiterentwicklung des vorliegenden Medienkonzepts entwickelt die Medienkonzeptgruppe einen Feedbackbogen. Am Ende jeder Unterrichtseinheit füllt die durchführende Lehrkraft diesen aus und reicht ihn an die Medienkonzeptgruppe weiter. Diese evaluiert und optimiert gegebenenfalls die jeweilige Werkstatt.

Den Fortbildungswünschen der Lehrkräfte entsprechend soll versucht werden:

- schulinterne Fortbildung zu organisieren
- externe Fortbildungsangebote gezielt zu bewerben
- in Kleingruppen bestimmte Themenbereiche sich gegenseitig zu vermitteln