



# Medienentwicklungsplan

Weinbergschule GS

Schulstr. 6

77797 Ohlsbach

Tel.: 07803/92 22 63 12

Email: [rektorat@weinbergschule.schule.bwl.de](mailto:rektorat@weinbergschule.schule.bwl.de)

[www.weinbergschule-ohlsbach.de](http://www.weinbergschule-ohlsbach.de)

# Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Auftakt und Organisation	
1.1 Zeitlicher Rahmen	1
1.2 Pädagogische und technische Bestandsaufnahme / Auswertung der Fragebogen MEP	3
1.3 Schulziele	4
1.4 Aufgaben und Verantwortlichkeiten	4
2. Medienbildungskonzept	
2.1 Präambel	5
2.2 Ausstattungskonzept	8
2.3 Kompetenzübersicht Medienbildung	11
2.4 Schulcurriculum der WBS	13
2.4.1 Medienbildungsplanungen der Fächer	16
2.5 Fortbildungskonzept	29
3. Evaluation	30

# 1. Auftakt und Organisation

## 1.1 Zeitlicher Rahmen

### Medienentwicklungsplan im Vorfeld

- April 2016 Erhebung der schulischen Rahmendaten
- April bis Juni 2016 Kollegienbefragung mit dem Online-Fragebogen des LMZ BW
- Ab April 2016 Besprechungen bezüglich MEP in Hinblick auf den Bildungsplan 2016
- Klären der Verantwortlichkeiten
- Juli 2016 erste Fortbildung des Kollegiums: Kennenlernen verschiedener neuer Medien und deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht – Schwerpunkt: Tablets
- Juli 2016 für eine Woche wird die Tablet-Box des LMZ OG ausgeliehen und in verschiedenen Klassen ausprobiert

### Zeitliche Planung und Umsetzung

Ziel: Medienentwicklungsplan erstellen, technische Ausstattung, Besuch von Fortbildungen, Umsetzung des Medienbildungskonzeptes im Schulalltag

Was?	Wann?	Wer?	Bemerkungen
Auswertung der Fragebögen	Okt 2016		Siehe Bestandsaufnahme
Wunschvorstellungen formulieren	Nov 2016		Siehe Schulziele
Gespräch mit dem Schulträger	ab Mai 2016		
Entwicklung eines Medienbildungskonzeptes für die WBS	Schuljahr 2016/17 2017/18		
Gespräch Schulträger, Dienstleister, Schulleitung	April 2017		Siehe Protokoll
Gespräch Schulträger, Dienstleister,			Schnelleres Internet – Umstellung auf IP
IP-Umstellung	Dez 2017		Problem Kiss-Rechner erkannt
Ausstattung der 5 Klassenzimmer mit Beamern an der Decke	Dez 2017		

Kiss-Rechner-Anschluss	Feb 2018		Kiss-Rechner jetzt über eigene Leitung angeschlossen
Bestandsaufnahme seitens beteiligter Firmen	03./04. 2018		
IP-Umstellung und schnelleres Internet für das pädagogische Netz	April 2018		
Neuer Server / NAS installieren / WLAN-Ausleuchtung der Klassenzimmer / Lösungen für verschiedene Benutzergruppen (paedML / Lösung weiterer technischer Probleme)	Bis Sep 2018		
Anschaffung und Inbetriebnahme iPad-Koffer (16 Stück)	Bis Dez 2018		
Besuch von verschiedensten Fortbildungen	Ab Schj 2018/19		Vereinzelt auch schon vorher
Einsatz im Schulalltag – Umsetzung des Mediencurriculums	Ab Jan 2019		
Evaluation	Nov 2019		
Einbinden und Umsetzen der gewonnenen Erkenntnisse im MEP der WBS			

## 1.2 Pädagogische und technische Bestandsaufnahme

Auseinandersetzung des Kollegiums mit Fragestellungen und Themen:

- eigener Umgang mit Medien
- Umgang unserer SchülerInnen mit Medien
- Leitperspektive Medienbildung des Bildungsplanes 2016

Auswertung des Eingangsfragebogens –Ausstattung etc. (Stand April 2016)

- Computerraum: Geräte sind überaltert, nach und nach fallen immer mehr PCs aus, Ersatz nicht sinnvoll, Beamer an Decke installiert, Farbdrucker
- Server: windows 2003, pädML windows
- Alle Räume sind mit LAN ausgestattet
- PCs in Klassenzimmern (verschiedene Anzahl 0-2) und ein Lehrer-Laptop im Lehrerzimmer sind in pädML integriert
- Laserdrucker für Lehrer-Laptop im Lehrerzimmer
- Drucker für Klassenzimmer-PCs – Standort zukünftiges Lesezimmer
- 5 Lehrer-Laptops: sind in pädML integriert und zu Hause nutzbar
- Zwei tragbare Beamer
- Betreut wird das Netzwerk durch ...
- Jährlich finden für die 3.Klässler Kidsonline (Infonachmittag der Polizei) statt
- Der Computerraum wird nur noch äußerst selten benutzt.
- Die Klassenzimmer-PCs sind auf unterschiedliche Art und in unterschiedlichem Umfang in Benutzung (Lernprogramme, Internetrecherche, Geschichten am PC schreiben, ...)
- Die Lehrer-Laptops werden rege genutzt, für die alltägliche Unterrichtsvorbereitung und Nachbereitung, für die Konzeptarbeit in Gruppen und Gesamtlehrerkonferenzen. Die Lehrerlaptops sind im Einsatz bei schulischen Veranstaltungen und werden im Unterricht zur Medienpräsentation eingesetzt.

Auswertung der Kollegienbefragung (Online-Fragebogen des LMZ BW)

- Nur eine Lehrkraft fühlt sich routiniert im Umgang mit verschiedensten Medien und deren Einsatz im Unterrichtsalltag.
- Der Computerraum wird auf Grund der veralteten Ausstattung und teilweisen Bedienungsproblemen nahezu nicht genutzt.
- Es besteht Fortbildungsbedarf in allen Bereichen und Fortbildungen werden auch gewünscht.
- Wir können uns gut vorstellen, Medien im Unterricht einzusetzen und haben auch schon jetzt Umsetzungsmöglichkeiten im Blick.
- Eine weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Medienbildung wird als notwendig angesehen und es soll ein Konzept zum Einsatz von Medien im Unterrichtsalltag erstellt werden.
- Am Medienbildungskonzept soll sich die Anschaffung der dafür geeigneten neuen Geräte ausrichten.

## 1.3 Schulziele

- Einarbeitung des Kollegiums in die Thematik ‚iPads in der Grundschule‘ – ‚Einsatzmöglichkeiten in der Grundschule‘
- Besuch von Fortbildungen ‚Medien in der GS‘ und ‚iPad in der GS‘
- Ausprobieren von Unterrichtsideen, Einsatzmöglichkeiten verschiedener Apps – regelmäßiger Austausch – Beschluss über Anschaffung von Apps / Software
- Fertigstellung des Medienentwicklungsplanes
- Umsetzung des Medienbildungskonzeptes im Unterrichtsalltag
- Evaluation

## 1.4 Aufgaben und Verantwortlichkeiten



Bitte sprechen Sie die verantwortliche Person bei Fragen direkt an.

<b>1. Zuständigkeiten innerhalb der Schule</b>	
<b>Aufgaben:</b>	<b>Verantwortliche Person und Funktion:</b>
Organisation Raum- bzw. Gerätebuchung	iPad-LehrerIn
Fortbildungsorganisation	Schulleitung & GLK Buchung: einzelne Lehrperson
Verbrauchsmaterialbeschaffung (Druckerpapier, Toner usw.)	Sekretariat
Beschaffung Software	GLK stimmt darüber ab
Beschaffung Hardware	GLK stimmt darüber ab
Ansprechpartner für die päd. Nutzung von digitalen Medien	
Tauschordner pflegen (Struktur schaffen, aufräumen)	
Gerätewartung (Beamer, Kamera etc.)	
Fehlermeldung bei der Hotline und / oder dem Dienstleister	
<b>2. Externe Ansprechpartner bei technischen / pädagogischen Problemen:</b>	
Verantwortliche der Gemeinde für IT-Fragen	Gemeinde
Betreuendes IT-Unternehmen	

## 2. Medienbildungskonzept

### 2.1 Präambel

#### **Ausgangslage: Der Medienalltag**

Unsere Gesellschaft ist heute umfassend medial geprägt. Digitale Medien durchdringen den Alltag. Arbeit, Informationsbeschaffung, Bildung, Kommunikation, Kreativität, Freizeit und Unterhaltung sind ohne digitale Medien teilweise kaum noch vorstellbar. Die Persönlichkeitsentwicklung und der Aufbau von Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen werden maßgeblich beeinflusst durch das Aufwachsen in dieser digitalen Welt. Eine zentrale Bedeutung haben hier Computer, portable Medien (z.B. Laptop, Netbook, Tablet und Smartphone) und Konsolen (wie Xbox, Wii, Playstation, etc.), die in der Regel alle mit Internetzugang ausgestattet sind. Die Beschäftigung mit Spielen ist dabei im Grundschulalter oftmals die einzige Art der Auseinandersetzung mit Computern und reduziert die Mediennutzung auf Konsum und Freizeit. Der Bildungsplan 2016 nimmt diese Entwicklungen auf und setzt durch die Verankerung der Medienbildung, Verbraucherbildung und Prävention in den Leitprinzipien deutliche Gegenpole gerade im Hinblick auf die Nutzung digitaler Medien.

*„Das Lernen mit Medien und das Lernen über Medien müssen jedoch früh in den Fokus der unterrichtlichen Tätigkeit rücken, um ein selbstbestimmtes und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten.“ (siehe BP2016)*

#### **Konsequenz: Entwicklung von Medienkompetenz**

Aufgabe der Schule ist es Kompetenzen des kritischen Hinterfragens anzubahnen. Ein frühes Auseinandersetzen mit Nutzung und Inhalt digitaler Medien entwickelt die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler und ist Teil einer selbstbestimmten Verbraucherbildung. Das Ziel der Schule muss sein, durch Bausteine der Medienbildung Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg zu begleiten und zu unterstützen. Dazu gehört nicht nur, mit Hilfe von Medien das eigene Lernen zu unterstützen, zu veranschaulichen und zu festigen; grundlegend ist ebenso das Lernen über Medien: von Funktionsweise über Aufbau und Struktur bis hin zur Einflussnahme und Manipulation durch sie. Ein selbstbestimmtes, kritisches und reflektiertes Medienwissen aufzubauen, befähigt die Schülerinnen und Schüler, die passive Konsumentenrolle zu verlassen und aktiv das eigene Medienhandeln zu bestimmen.

#### **Medienbildung und Computereinsatz in unserer Grundschule**

Computer sind eingebettet in den Unterricht und die alltäglichen Lernprozesse der unterschiedlichen Fächer. Diese Einbindung motiviert und unterstützt das individuelle Lernen. Die Schüler lernen diese zu nutzen und erweitern damit ihre eigenen Kompetenzen. Die Individualisierung des Lernens wird durch das selbstständige und selbsttätige Lernen am Computer unterstützt und bietet zusätzliche Möglichkeiten des Förderns und des Forderns. Rückmeldung und Erfolgskontrolle sind gesichert und von der Lehrkraft unabhängig. Kleingruppenarbeit wird durch Speichermöglichkeiten und Präsentationsformen über einen Beamer für alle zugänglich gemacht und das Teilen von Lernergebnissen erleichtert. In der Grundschule ist das Angebot, mit Medien zu arbeiten, eingebettet in eine Vielzahl von Lernszenarien und findet in diesem Zusammenhang seine Berechtigung und Gewichtung.

Erlebnisse der realen Welt und der direkten unmittelbaren Kommunikation, kreative Prozesse und Handschrift, soziale Interaktion und Sinneserfahrungen werden durch die Einbettung der Medien ergänzt, jedoch nicht ersetzt. Gleichzeitig werden durch die Reflexion des eigenen Medienhandelns, sowie das Kennenlernen der Gefahren und Grenzen im Umgang mit digitalen Medien Meilensteine gesetzt für die Erziehung zum mündigen und selbstbestimmten Verbraucher.

### **Die Einbettung in das Profil unserer Grundschule**

Unsere Grundschule fördert die individuellen Lernwege jeder Schülerin und jedes Schülers. Die Jahrgangsmischung in den Klassen 1/2 fordert die Schülerinnen und Schüler von Beginn an dazu auf, ihr Lernen als eine persönliche Auseinandersetzung mit den Lerninhalten zu verstehen. Durch die Kommunikation mit den Mitschülerinnen und Mitschülern, das gegenseitige Helfen und Erklären werden die eigenen Erkenntnisse auf ihre Richtigkeit hin überprüft und gefestigt. Die unterschiedlichen Rollen – Fragender oder Erklärender – stärken das Selbstbewusstsein und das Vertrauen in die eigenen Lernwege.

Die Lehrkraft nimmt hierbei zunehmend die Rolle der Lernbegleiterin/des Lernbegleiters ein und schafft sich durch diese Organisation des Lernens Freiräume für die individuelle Begleitung der Kinder.

Um die Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schüler noch mehr zu fördern und der Individualität der Schülerinnen und Schüler noch eher gerecht zu werden, soll der Unterricht durch Medieneinsatz und Medienbildung bereichert werden. Der Einsatz digitaler Medien verbessert die Individualität und Selbststeuerung der Lernprozesse und kann jederzeit effizient Rückmeldung über den Lernerfolg geben. Die Lesekompetenz der Schülerinnen und Schüler wird abgerufen und gesteigert.

Die individuellen Phasen wechseln sich stetig ab mit Phasen in Kleingruppen oder im Klassenverbund. Lernschritte, Lerninhalte und Lernerfolge der Einzelnen finden zurück in die Gruppe und können dort mit allen geteilt werden. Das Sprechen über Lernen und über die Verschiedenheit der Lernwege vertieft und festigt das Wissen. Die Kinder erfahren sich wertgeschätzt und selbstwirksam. Kommunikation und Feedback finden auf persönlicher Ebene in der direkten Begegnung statt.

Medien prägen unser Leben und die Mediennutzung hat sich in den letzten Jahren neben Lesen und Schreiben als wichtige Kulturtechnik etabliert. Diese Entwicklung wird sich fortsetzen und in den nächsten Jahren verstärken. Die mediale Alltagserfahrung der Kinder muss früh genutzt und thematisiert werden und nicht erst in der Sekundarstufe. Aus diesem Grund ist es eine wichtige Aufgabe bereits in der Grundschule, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler aufzubauen.

### **Aufbau einer einheitlichen Medienausstattung an unserer Schule**

In den Klassen 1 bis 4 wollen wir einerseits auf Tablets für das Lernen mit Medien im Klassenzimmer setzen, um den haptischen Bedürfnissen der Kinder gerecht zu werden und situativ ohne Zeitaufwand den produktiven und kooperativen Lernprozess aktivieren zu können. Lern-Apps unterstützen den individuellen Lernweg, ermöglichen eine noch bessere Selbststeuerung und bieten in den meisten Fällen eine direkte Rückmeldung des Lernerfolges. Die Mobilität von Tablets ermöglicht deren Einsatz in diversen Lernumgebungen und -szenarien. Einbinden von Fotos und Audioaufnahmen sind direkt am Gerät möglich und können von den Schülerinnen und Schüler dadurch besser genutzt werden.



Zum Austausch und gemeinsamen Arbeiten, zur besseren Anschaulichkeit und für erste Schritte im Bereich Präsentation stehen den Klassen Beamer zur Verfügung. So können erarbeitete Inhalte der Kleingruppen jederzeit für alle sichtbar gemacht, wieder aufgerufen und weiterbearbeitet werden.

Andererseits wollen wir einen Laptop als Arbeitsstation im Klassenzimmer einsetzen können. Vor allem in der 3. und 4. Klassenstufe geht es neben der Weiterführung der Lernziele aus Klasse 1 und 2 im Bereich der Produktion und Präsentation vermehrt um den Werkzeugcharakter des Computers im binnendifferenzierten Unterricht. Ebenso wird die Grundlage gelegt, verantwortungsvoll und reflektiert das Internet zu nutzen und die Möglichkeiten digitaler Kommunikation kritisch zu hinterfragen. Hierzu gehören auch erste Überlegungen zu Datenschutz, Urheberrecht sowie das Aufzeigen von Chancen und Gefahren des Internets. Auch hier ergänzt die Nutzung der Beamer die Input- und Erarbeitungsphasen und ermöglichen einen leichten Zugang zu Präsentationen und Tafelbildern. Die Rückführung der einzelnen erarbeiteten Lernwege und digitalen Lernergebnissen in die Gruppe wird möglich.

### **Kompetenzübersicht Medienbildung an unserer Grundschule**

Die Kompetenzübersicht Medienbildung unserer Grundschule basiert auf fachlichen und inhaltsbezogenen Kompetenzen, die am Ende der jeweiligen Klassenstufe (1/2 und 3/4) erreicht werden sollten. Der Aufbau von Kompetenzen im Bereich Medien erfolgt in einem aufeinander aufbauenden Spiralcurriculum und orientiert sich an den Fähigkeiten, Bedürfnissen und Interessen der Schülerinnen und Schüler. Die Kompetenzen werden ab Klasse eins in sinnvollen Schritten aufgebaut und dann über die Grundschulzeit fortgeführt und erweitert. Die verschiedenen Fächer werden in die Medienbildung eingebunden und setzen eigene Schwerpunkte. In der Umsetzung der Leitperspektive Medienbildung werden die Kompetenzfelder nicht einzeln und isoliert bearbeitet. Vielmehr decken die Medienthemen häufig mehrere Kompetenzfelder ab und lassen sich nicht nur einem Kompetenzfeld zuordnen.

Da mobile Endgeräte mit für die Grundschule geeigneten Programmen/Apps und dem Netz individuelles Lernen, Binnendifferenzierung und eine konstruktive Beschäftigung mit fachlichen Inhalten fördern und die Lehrkraft durch direkte Lernerfolgskontrolle entlasten können, wollen wir diese handlungs- und produktorientiert nutzen. Unsere Schülerinnen und Schüler beginnen so einerseits, Medienkompetenz und Sicherheit im Umgang mit den Geräten aufzubauen (Lernen mit und über digitale Medien). Andererseits trägt der Einsatz mobiler digitaler Medien zur Qualitätsentwicklung von Schule und Unterricht bei, indem er die zentralen Kompetenzen des 21. Jahrhunderts, nämlich Kommunikation, Kreativität, Kollaboration und kritisches Denken, in den Mittelpunkt stellt.

So verstanden unterstützt die Medienbildung unser Leitbild, das sich der neuen Lernkultur des konstruktiven, selbstorganisierten und kooperativen Lernens verpflichtet fühlt und inklusive Settings ebenso selbstverständlich mit einbindet.

Unser Medienbildungskonzept soll, als Lernen mit und über Medien, das schulische Lernen ergänzen und bereichern. Um die Selbstständigkeit der Schüler noch mehr zu fördern und der Individualität der Schülerinnen und Schüler noch eher gerecht zu werden, soll der Unterricht durch Medieneinsatz und Medienbildung bereichert werden. Der Einsatz digitaler Medien verbessert die Individualität und Selbststeuerung der Lernprozesse und kann jederzeit effizient Rückmeldung über den Lernerfolg geben. Die Lesekompetenz der Schülerinnen und Schüler wird abgerufen und gesteigert.

## Erste Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen:

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

Dieser Medienentwicklungsplan wird stetig weiterentwickelt.

## 2.2 Ausstattungskonzept

Server			
	Ist-Stand	Weiterverwendbar?	Bedarfsmitteilung
Serverraum	Vorhanden, 1. OG	ja	-
Serverschrank im Serverraum	Nicht vorhanden	-	Serverschrank (belüftet)
Server	Vorhanden, Stand: Windows 2003 & paedML	nein	Server oder NAS für pädagogisches Netz und Verwaltungsnetz paedML , KiGa angehängt ???
USV	Vorhanden – regelmäßige Ausfälle	prüfen	1 USV
Strukturierte Verkabelung (inkl. Dokumentation)	Verkabelung vorhanden, Dokumentation rudimentär	ja	Dokumentation erstellen
Internetanbindung	Ja, über BelWü	???	Geschwindigkeit, IP-Umstellung ???
Belüftung	Keine vorhanden		Klimagerät Siehe Serverschrank

PCs			
	Ist-Stand	Weiterverwendbar?	Bedarfsmitteilung
Computerraum	12 PCs - veraltet	nein	-
Klassenzimmer	Je 1-2 PCs, Windows XP	Durch Lehrer- Laptops ersetzen	In paedML einbinden
Sekretariat	1 PC Software veraltet	?	Überprüfen Software neu ?

Mobile Systeme			
	Ist-Stand	Weiterverwendbar?	Bedarfsmitteilung
Lehrer	5 Laptops - veraltet	nein	6 Laptops
Lehrer Zugriff auf schulische Daten von zu Hause (Dienstlaptop)			Lösung installieren, über BelWü möglich?
Lehrerzimmer	1 Laptop - veraltet	nein	1 Laptop
Rektorat	1 Laptop Software veraltet	ja	1 Laptop – neue Software ??? überprüfen
i-Pad-Koffer (16 St.)	Nicht vorhanden	-	1 i-Pad-Koffer
MacBook (Verwaltung der iPads)	Nicht vorhanden	-	1 MacBook

Peripheriegeräte allgemein			
	Ist-Stand	Weiterverwendbar?	Bedarfsmitteilung
Beamer	1 tragbarer 1 Computerraum 5 Klassenzimmer	ja	-
Netzwerkdrucker	Multifunktionsgerät (Kopierraum) Verwaltung & KiGa	ja	Einbindung Lehrerzimmer
Netzwerkdrucker Klassenzimmer (zukünftiges Lesezimmer)	vorhanden	???	-
Netzwerkdrucker im WLAN	Nicht vorhanden	-	Netzwerkdrucker in WLAN einbinden (von iPads soll gedruckt werden können)
Digitale Kamera	vorhanden	-	-
Medienwagen (DVD)	2 vorhanden	ja	-

Externe Lautsprecher	Nicht vorhanden	-	2 Portable zu iPad-Koffer
Apple TV	Nicht vorhanden	-	5 Apple TV
Stative für iPad	Nicht vorhanden	-	2 Stative
WLAN in Klassenzimmern und Lehrerzimmer	Nicht vorhanden	-	WLAN mit access points, auch abschaltbar installieren

Verwaltungsnetz			
	Ist-Stand	Weiterverwendbar?	Bedarfsmitteilung
Internetanbindung	Vodafone, eigene Leitung (Feb 2018)	ja	-
Datenspeicherung	Server, fährt von alleine runter	nein	Server / NAS
Kalender portabel	-	-	Lösung für SL installieren
Getrennte Mailkontenabfrage (Rektorat, Poststelle)	Rektorat und Sekretariat rufen beide alle ab		Lösung installieren
Schulleitung Zugriff auf schulische Daten von zu Hause (Dienstlaptop)	-	-	Lösung installieren
Datensicherung	manuell	-	Lösung installieren

## 2.3 Kompetenzübersicht Medienbildung

### Information und Wissen

#### Klasse 1/2

##### Die Schülerinnen und Schüler können ...

- mit Hilfe von Medien das eigene Lernen unterstützen (Lernprogramme als zusätzliche Angebote)
- durch interaktive Aufgaben eine sofortige Rückmeldung über den Lernzuwachs erhalten.
- das selbstständige und selbsttätige Lernen am Computer als Möglichkeit des Förderns und des Forderns erkennen.
- auf digitale Medienangebote und Informationsquellen, die ihnen zur Verfügung gestellt werden, zurückgreifen.

#### Klasse 3/4

##### Die Schülerinnen und Schüler können ...

- mit Hilfe von Medien das eigene Lernen selbstständig unterstützen (Lernprogramme als zusätzliche Angebote)
- den Lernzuwachs nutzen, um digitale Medien gezielt und bewusst zu verwenden.
- das selbstständige und selbsttätige Lernen am Computer als Möglichkeit des Förderns und des Forderns einsetzen.
- selbstständig digitale Medienangebote und Informationsquellen auswählen und darauf zurückgreifen, um den eigenen Lernprozess zu optimieren.

### Kommunikation und Kooperation

#### Klasse 1/2

##### Die Schülerinnen und Schüler können ...

- durch interaktive Aufgaben eine sofortige Rückmeldung über den Lernzuwachs erhalten
- mit Hilfe von digitalen Medien Lernergebnisse teilen und kooperative Lernprozesse aktivieren.
- erste Möglichkeiten des Austausches und des gemeinsamen Arbeitens in verschiedenen Lernszenarien mit digitalen Medien spielerisch umsetzen
- über Medien im geschützten Raum mit der Lehrkraft kommunizieren (z.B.: Postbox Antolin, Zahlenzorro, Mail)

#### Klasse 3/4

##### Die Schülerinnen und Schüler können ...

- durch interaktive Aufgaben einen Lernzuwachs erhalten (auch eigene interaktive Aufgaben zu erstellen)
- mit Hilfe von digitalen Medien Lernergebnisse teilen, produktive und kooperative Lernprozesse zielgerichtet anwenden.
- in unterschiedlichen kooperativen Arbeitsgruppen Möglichkeiten des Austausches und des gemeinsamen Arbeitens in verschiedenen Lernszenarien mit digitalen Medien bewusst umsetzen
- über Medien im geschützten Raum mit anderen kommunizieren (z.B. auch sich mit der Partnerschule in Frankreich austauschen)

## Produktion und Präsentation

### Klasse 1/2

#### Die Schülerinnen und Schüler können ...

- eigene Texte am Computer verfassen, dabei einzelne Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms anwenden
- Interessen und Themen aus dem eigenen Lebensumfeld mit Hilfe von Medienprodukten zum Ausdruck bringen. (z.B.: Fotofunktion des Tablets).
- Lernergebnisse teilen und erste Präsentationsform kennenlernen
- Medien aktiv und kreativ nutzen und ein erstes Bewusstsein für Persönlichkeitsrecht entwickeln

### Klasse 3/4

#### Die Schülerinnen und Schüler können ...

- eigene Texte am Computer verfassen, dabei neue Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms selbstständig anwenden
- sich selbst und das eigene Lebensumfeld mit Hilfe von Texten, Fotos, Videos und Audio-Aufnahmen darstellen (eventuell Bearbeitung von Bildern, Tönen und Filmen mit einfach zu bedienender Software, z.B.: Movie Maker).
- neue Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten entdecken, eine Auswahl treffen, mit ihnen experimentieren und Lernergebnisse teilen
- Medien aktiv und kreativ nutzen sowie kritisch hinterfragen (z.B.: Jugendmedienschutz: *Was gebe ich von mir preis?*)

## Mediengesellschaft und -analyse

### Klasse 1/2

#### Die Schülerinnen und Schüler können ...

- ausgehend von bisherigen Medienerfahrungen sich eigener Bedürfnisse bewusst werden
- davon ausgehend Orientierungshilfen für den Umgang mit Medien entwickeln

### Klasse 3/4

#### Die Schülerinnen und Schüler können ...

- sich mit eigenen Medienerfahrungen, Medienerlebnissen und -kompetenzen auseinandersetzen
- Medien als Ressourcen entdecken, bewusst und kritisch auswählen und Bedeutung des Datenschutzes bei der Nutzung erkennen.
- sich mit Chancen und Gefahren des Internets kritisch auseinandersetzen
- eine erste selbstbestimmte Verbraucherhaltung einnehmen (Medieneinflüsse und -botschaften in Bildern und Filmen entdecken – insbesondere Werbung)
- ausgehend von ihren Bedürfnissen und ihrer Entwicklung Regeln für die Mediennutzung in Familie und Schule aushandeln (*Datenschutz, Urheberrecht*)

## Informationstechnische Grundlagen

<b>Klasse 1/2</b> <b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>	<b>Klasse 3/4</b> <b>Die Schülerinnen und Schüler können ...</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• einfache Grundfunktionen eines Betriebssystems erkunden und beherrschen lernen</li><li>• verschiedene Standardprogramme ausprobieren</li><li>• erste Schritte zum sicheren Recherchieren im Internet und ihren Interessen entsprechend kennenlernen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• einfache Funktionen eines Betriebssystems und von Programmen verantwortungsbewusst beherrschen</li><li>• sicher mit verschiedenen Standardprogrammen umgehen</li><li>• ihren Interessen entsprechend Inhalte und Themen selbstständig erarbeiten</li><li>• Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt und bedürfnisorientiert nutzen</li></ul>

## 2.4 Schulcurriculum der WBS

Übergeordnete Ziele:

Die Kinder sollen...

- den Umgang mit dem digitalen Medium Tablet und Computer erlernen
- dafür sensibilisiert werden, wie sie digitale Medien nutzen
- kritisch hinterfragen, welche Informationen sie erhalten
- wissen, dass „nicht alles, was im Internet steht“, wahr ist
- über Urheberrecht und Datenschutz informiert werden.
- Im individualisierten, selbstorganisierten Lernprozess unterstützt werden.
- Erfahrungen im kreativen und produktiven Einsatz von Medien sammeln
- Selbstständig Lernprogramme anwenden können

Das Mediacurriculum basiert auf fachlichen und inhaltsbezogenen Kompetenzen, die am Ende der jeweiligen Klassenstufe (1/2 und 3/4) erreicht werden sollten. Diese werden fächerintegrativ und spiralcurricular angelegt. Die Kompetenzen werden ab Klasse 1 in sinnvollen Schritten aufgebaut und dann über die Grundschulzeit fortgeführt und erweitert. Die verschiedenen Fächer werden in die Medienbildung eingebunden und setzen eigene Schwerpunkte.

Klasse 1 und 2:

- Erste Computerkenntnisse:  
SuS kennen die wesentlichen Begriffe der Bestandteile des Tablets (Home Button, Touchscreen, Apps)
- Sachgerechter Umgang mit dem Computer im Unterricht:  
Verhalten im Umgang mit den Tablets (nicht rennen, mit beiden Händen tragen etc. -> Regeln auf einem Plakat erstellen!)

- Die Bildschirmoberfläche und seine Struktur:  
SuS kennen die Bedeutung der Desktop-Symbole: Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramm, Lernprogramm, Internetbrowser
- Umgang mit Touchscreen:  
SuS beherrschen das Öffnen und Schließen der Programme (Doppelklick auf Programmicons, Nutzung des Homebuttons, austreichen der geöffneten Apps)
- Das Internet/schulische Nutzungsart:
  - a) Homepages betrachten: z.B. Schulhomepage
  - b) Informationsbereitstellung (Kindersuchmaschinen vorstellen) z.B.  
[www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de), [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de), [www.geolino.de](http://www.geolino.de),  
[www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de)
  - c) Onlineportale wie z.B.: [www.mathe-im-netz.de](http://www.mathe-im-netz.de), [www.antolin.de](http://www.antolin.de) ,  
[www.grundschuldiagnose.de](http://www.grundschuldiagnose.de)
- Einsatz von Lernprogrammen und Lernsoftware:  
Sch können Lernprogramme bedienen und nutzen sie angemessen.  
Im Vordergrund steht das spielerische Lernen in Form von Lernprogrammen und Filmen.

Folgende Apps sollen für 1./2. Klasse zur Verfügung stehen:

- ✓ Blitzrechnen 1 - Rechnen im ZR bis 20 (Aufgaben zur Zahlen- und Mengenerfassung, Zahlreihe bis 20, Zerlegen, Verdoppeln & Halbieren, Plus & Minusaufgaben im ZR 20)
- ✓ Blitzrechnen 2 – Rechnen im ZR bis 100 (Anzahlerfassung, Hunderterfeld, Ergänzen zum Zehner und bis 100, Verdoppeln & Halbieren, Einfache Minus- und Plusaufgaben rechnen, Zehnerzahlen zerlegen, Einmaleins)
- ✓ Zahlenzorro +/- Rechnen im ZR bis 10 bzw. 20 (einstellbar!)
- ✓ Zahlenzorro 1x1 Einmaleins: Mal und Geteilt
- ✓ Zahlenzorro Uhrzeiten
- ✓ Antolin 1/2: 7 Lesespiele zur Steigerung der Lesefertigkeit
- ✓ Rechenblatt
- ✓ Rechendreieck
- ✓ Zebra lesen 1 & 2, Deutsch Kl. 2 (Klett)
- ✓ Knietzsche (Geschichtenwerkstatt)
- ✓ Book Creator (Eigene ibooks auf dem ipad erstellen, Fotos einfügen, Texte/eigene Zeichnungen einfügen, Sprachaufnahmen einfügen)
- ✓ Hallo! Phase 6 Deutsch Kinder: Sprachtrainer zum Aufbau eines Grundwortschatzes Deutsch (Übungen mit Bild & Ton, Wort-Bildzuordnungen, Hörverständnis, Schreiben lernen)
- ✓ Schreibreise (Schreibschriftübungen)
- ✓ Super Note (Audioaufnahmen)
- ✓ Karten
- ✓ Google Earth
- ✓ ...



Klasse 3 und 4:

Weiterführung der Lernziele aus Klasse 1 und 2.

- Die Bildschirmoberfläche und seine Struktur:  
SuS kennen die Bedeutung der Desktop-Symbole: Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramm, Lernprogramm, Internetbrowser
- Mit dem Computer schreiben (Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Schriftgröße, Eingabetaste, löschen, entfernen, Text hervorheben: fett, kursiv, unterstrichen)
- Dateien speichern, Dateien öffnen, Dateien ausdrucken
- Zu bestimmten Themen im Internet recherchieren (Suchmaschinen z.B.: [www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de), [www.frag-finn.de](http://www.frag-finn.de))
- ab der dritten Klasse wird die Recherche von Informationen im Internet mit der Kindersuchmaschine regelmäßig trainiert. Die Kinder erstellen mittels der App Book Creator oder Keynote (->Power Point mit seinen vielen Funktionen würde Drittklässler überfordern) auch digitale Referate, die sie dann über den Beamer der Klasse präsentieren. Fotos, Videos, Tonaufnahmen und Texte können so bereits von Drittklässlern anschaulich zusammengestellt und präsentiert werden.
- Kleine Filme drehen z.B. mit „Movie Maker“
- Audiobeiträge, Interviews aufzeichnen
- Trickfilme erstellen z.B. „Stop Motion“
- Onlineportale z.B.: [www.pedalpiraten.de](http://www.pedalpiraten.de) (HP rund um das Thema Fahrradfahren), [www.mathe-im-netz.de](http://www.mathe-im-netz.de), [www.rondoweb.de](http://www.rondoweb.de) (interaktiver Musiklehrgang)
- Reflektieren der eigenen Mediennutzung (z.B. Führen eines Medientagebuchs: welche digitalen Medien werden täglich wie lange genutzt?)
- Ebenso wird die Grundlage gelegt, verantwortungsvoll und reflektiert das Internet zu nutzen und die Möglichkeiten digitaler Kommunikation kritisch zu hinterfragen. Hierzu gehören auch erste Überlegungen zu Datenschutz, Urheberrecht sowie das Aufzeigen von Chancen und Gefahren des Internets.
- Internetführerschein: [www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein/](http://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein/) oder: kostenloser Surfschein der „Frag Finn“ App inkl. einzelner Lernmodule

Folgende Apps sollen für Klasse 3 und 4 zur Verfügung stehen:

- ✓ Pages: Textverarbeitungs-App (Berichte & Dokumente erstellen mit Texten, Bildern, Formen)
- ✓ Garage Band: Sammlung von Touch-Instrumenten, z.B. Keyboard, Gitarre, Drums, E-Gitarre etc. (Mobiles Aufnahmestudio eigener Musik; Keine Vorkenntnisse, wie man ein Instrument spielt, erforderlich)
- ✓ Keynote: App zur Erstellung von Präsentationen (Zusammenarbeit in Echtzeit, Musikuntermalung möglich)
- ✓ iMovie: App zur Erstellung von Videos und Trailer, Erstellung von Erklärvideos
- ✓ FiLMiC Pro (Filmerstellung und –bearbeitung)
- ✓ Blitzrechnen 3 & 4
- ✓ StopMotion: App zur Erstellung von kleinen Trickfilmen

- ✓ Zebra (Klett)
- ✓ Explain Everything (Whiteboard, interaktive Tafelbilder erstellen, etc.)
- ✓ MindMeister (mind maps erstellen)
- ✓ Übersetzer
- ✓ Art Set (Malprogramm) – eventuell Alternative suchen
- ✓ Halftone (Comics erstellen)
- ✓ ¼ lernen lesen music tutor (Noten lesen)
- ✓ ...

## 2.4.1 Medienbildungsplanungen der Fächer

Die Weinbergschule Ohlsbach hat ihre Medienthemenpläne (Medienbildungsplanungen) an den Medienthemenplänen des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg orientiert.

### **Grundsätzlich kann das iPad wie folgt themen- und fachunabhängig eingesetzt werden:**

- zur Dokumentation und Präsentation – z.B. Arbeitsergebnisse sichtbar machen, Arbeitsanweisungen stellen
- interaktive Arbeitsblätter / Aufgabenstellungen (Drag and Drop, Tabellen füllen, farblich Wörter markieren, Lückentexte, MindMaps, ...)
- Veranschaulichung – Visualisierung – Ersatz des Overheadprojektors (Bilder, Filme, Schulbuchseite, ...)
- als Dokumentenkamera
- Whiteboard
- Livestream
- Einsatz von Tutorials – als Erklärhilfe
- ...

Im ersten Jahr setzt sich jedes Fach Schwerpunkte, die erarbeitet und durchgeführt werden (**Markierung türkis**). Mit zunehmender Vertrautheit mit dem Einsatz des iPad im Unterrichtsalltag werden nach und nach weitere Inhalte der Medienbildungsplanungen umgesetzt.

# Medienbildungsplanung im Fach **Deutsch**

Klasse	Bildungsplanbezug  Deutschunterricht nimmt Teilaspekte der Medienbildung in vielfältiger Weise auf; Informationsbeschaffung, Textproduktion, Präsentationen; Umgang mit Medien wird eingeübt und reflektiert	Mögliche Unterrichtsthemen/ Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhaltes	Medienbildungs- bereiche					Benötigte Medien
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellsch. & -analyse	Informations- tech. Grundlagen	
	<b>Texte verfassen</b> Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elektronische Medien als Schreibwerkzeug benutzen</li> <li>• Sich per Mail austauschen</li> <li>• Rechtschreibprogramme als Korrekturhilfe nutzen</li> <li>• Verschiedene Medien für Präsentationen nutzen</li> </ul>							
1 / 2	3.1.1.1 Texte verfassen – Texte planen, schreiben und überarbeiten (versch. Medien nutzen, Texte für Veröffentlichung aufbereiten, Rückmeldung für das Überarbeiten nutzen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wörter / Sätze zu Bildern schreiben (Comic erstellen, interaktive Geschichte)</li> <li>• Nach Anregung erste eigene Texte planen, schreiben und überarbeiten (auch Rechtschreibprogramm als Korrekturhilfe benutzen)</li> </ul>		x	x		x	iPad apps: Zebra, book creator, Knietsche (Geschichtenwerkstatt)
	3.1.1.2 Texte verfassen – Handschrift entwickeln (mit Schrift gestalten)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Gruß- oder Glückwunschkarte erstellen</li> <li>• Postbox von <a href="http://www.anatolin.de">www.anatolin.de</a> nutzen</li> <li>• Unterrichtsidee: Wer ist schlauer?               <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <b>Lernweg:</b> Wörter und Buchstaben, Geschichten erfinden</li> </ul> </li> </ul>						
	3.1.1.3 Texte verfassen – richtig schreiben (zunehmend Rechtschreibmuster beachten)							
	3.1.1.2 Texte verfassen – Handschrift entwickeln (verbundene Schrift schreiben)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motorik- und Schreibübungen auf dem iPad (app Schreibreise)               <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <b>Lernweg:</b> Schreibschrift</li> </ul> </li> </ul>			x			iPad app: Schreibreise Touch-Stift

3 / 4	3.2.1.1 Texte verfassen- Texte planen, schreiben und überarbeiten (sprachliche und gestalterische Mittel sammeln, Textproduktion, Texte für Veröffentlichung aufbereiten, Rückmeldung für das Überarbeiten nutzen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Tutorials zu z.B. Wortfeldern und anderen sprachlichen Themen verwenden (z.B. <a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a>)</li> <li>•Digitale Mindmap und Cluster erstellen</li> <li>•Nach Anregungen eigene Texte (z.B. Elfchen, Gedichte, Steckbriefe, Fotostorys, Geschichten, ...) planen, schreiben und präsentieren – Bilder einbinden</li> <li>•Lehrer fügt in digitale Produkte Kommentare ein – Sch. überarbeitet entsprechend</li> <li>•Texte mit verschiedenen Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms / Präsentationsprogramms verfassen und gestalten (PC/Laptop und iPad)</li> <li>•Korrekturhilfe verwenden</li> <li>•Lückentexte – digitale Arbeitsblätter</li> </ul>	x	x	x			<p>iPad apps: MindMeister, pages, book creator, Knietsche, explain everything</p> <p>PC/Laptop word</p>
	3.2.1.2 Texte verfassen – Handschrift weiterentwickeln (mit Schrift gestalten)							
	3.2.1.3 Texte verfassen – richtig schreiben (selbstgeschriebene Texte überarbeiten)							
1 / 2	<b>Lesen</b> Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Medien und Methoden zur Texterschließung zielorientiert nutzen</li> <li>• Sich im Schriftwechsel mit Mailpartnern austauschen</li> </ul>							
	3.1.1.4 Lesefähigkeit erwerben (Sätze und einfache Texte lesen und verstehen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lern-Apps zur Unterstützung von Leselernprozessen nutzen <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Lernweg:</b> Wörter, Sätze und Texte lesen</li> </ul> </li> <li>• Lesevorträge filmen und vergleichen (vorher – nachher)</li> </ul>	x			x		<p>iPad apps: Zebra lesen, antolin, movie maker <a href="http://www.antolin.de">www.antolin.de</a></p>
	3.1.1.5 eigene Lesefähigkeit zunehmend wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lesevorträge filmen und vergleichen (vorher – nachher)</li> </ul>				x		
	3.1.1.6 Leseverstehen entwickeln (Informationen in Medien suchen, sich erste Eindrücke von der Vielfältigkeit aktueller Medien verschaffen, eigene Medienerfahrung beschreiben)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zur Einführung ausgesuchte (2-3) Links mit kurzen Informationstexten für erste Rechercheversuche anbieten (digitales Arbeitsblatt) – Welcher Link hat dir bei der Informationssuche geholfen? – mit Sachunterricht verknüpfen</li> <li>• Erste Eindrücke – suchen mit einer Suchmaschine (angleitet)</li> <li>• Anstoß: Jedes Bild gehört jemanden</li> </ul>	x			x		<p>iPad app: explain everything <a href="http://www.blindekuh.de">www.blindekuh.de</a></p>
3 / 4	3.2.1.4 Lesefähigkeit erweitern (Texte flüssig und sinnverstandend lesen) 3.2.1.5 Lesefähigkeit und Leseerfahrung dokumentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>• E-Books lesen, Fragebögen dazu beantworten</li> <li>• Leseportfolio erstellen</li> <li>• Lesevorträge (auch dialogisch) filmen und vergleichen (vorher – nachher)</li> </ul>	x			x	x	<p>iPad apps: iBooks, antolin <a href="http://www.antolin.de">www.antolin.de</a></p>

	3.2.1.6 Leseverstehen vertiefen (Beiträge aus versch. Medien nutzen und reflektieren, handelnd mit Texten umgehen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Suchmaschinen – Suchergebnisse beurteilen</li> <li>• Vorteile und Gefahren von Suchmaschinen - Medienvergleich nach gemeinsam erarbeiteten Kriterien (Verfügbarkeit, Aktualität, Glaubwürdigkeit, Lesbarkeit, Gefahren, Sicherheit) – oder mit Sachunterricht verknüpfen</li> <li>• Internetrecherche zu einem Buch</li> <li>• Ein Bilderbuch oder Lesestück als Vorlage für eine Präsentation, ein Hörspiel, Trickfilm oder Video verwenden</li> <li>• Buchpräsentation mit Präsentationsprogramm erstellen</li> </ul>	x					x	iPad <a href="http://www.hamsterkiste.de">www.hamsterkiste.de</a> , <a href="http://www.blindekuh.de">www.blindekuh.de</a> , <a href="http://www.fragfinn.de">www.fragfinn.de</a> apps: explain everything, movie maker, ...
1 / 2	<b>Sprache und Sprachgebrauch untersuchen</b> Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien als ein Mittel der Alltagskommunikation</li> <li>• Übungsformen selbstständig nutzen</li> <li>• Elektronische Medien als Schreibwerkzeug benutzen</li> </ul>								
	3.1.2.1 Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sprachen entdecken (Wörter unterschiedlicher Sprachen, begrüßen, verabschieden, zählen, ...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übersetzungsapp oder –webseite benutzen: Begriffe eingeben, hören und nachsprechen</li> </ul>	x						iPad app: Übersetzer
	3.1.2.4 Grundlegend sprachliche Strukturen und Begriffe wahrnehmen (Wörter sammeln und ordnen, Wortarten, Satzarten, Zeichensetzung)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mindmaps am iPad erstellen</li> <li>• Digitale Arbeitsblätter bearbeiten (Drag and Drop, Tabellen füllen, Wörter farblich markieren)</li> <li>• App zum Lehrwerk benutzen                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lernweg:</b> Sprachforscher</li> </ul> </li> </ul>	x	x	x				iPad und Beamer app: MindMeister, explain everything, Zebra 2
3 / 4	3.2.2.2 Unterschiede gesprochene und geschriebene Sprache (Bedeutung elektronischer Kommunikationsformen kritisch wahrnehmen und reflektieren – E-Mail, SMS, Skype, Chatrooms)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen aus <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> (Tipps zum surfen)</li> <li>• Über Verstehens- und Verständigungsprobleme sprechen</li> <li>• Digitale Kommunikation untereinander ausprobieren</li> </ul>					x		iPad app: mail
	3.2.2.4 Grundlegend sprachliche Strukturen und Begriffe reflektieren und anwenden (Wörter sammeln und ordnen, Wortarten, Zeitstufen, Zeichensetzung, wörtliche Rede, Satzglieder)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mein Tutorial – Sch. erstellen eigene Tutorials zu verschiedenen Themen aus dem Deutschunterricht (Rechtschreib-Probleme, Textsorten, Sprachverständnis, ...)</li> </ul>	x	x	x				iPad app: explain everything

## Medienbildungsplanung im Fach **Mathematik**

Klasse	Bildungsplanbezug  Medien finden ihren angemessenen Einsatz bei der Beschaffung von Informationen, als Hilfsmittel beim Problemlösen, bei der Visualisierung von mathematischen Inhalten, bei der Präsentation von Arbeitsprozessen und –ergebnissen	Mögliche Unterrichtsthemen/ Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhaltes	Medienbildungsbereiche					Benötigte Medien
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellsch. & -analyse	Informationstech. Grundlagen	
	<b>Zahlen und Operationen</b> Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verwenden unterschiedlicher Formen der Darstellung (Skizzen, Mengendarstellungen, Diagramme, Tabellen)</li> <li>• Dokumentieren von Vorgehensweisen und Arbeitsergebnissen</li> <li>• Lösungswege präsentieren, begründen und diskutieren</li> <li>• Kommunizieren in kooperativen und interaktiven Unterrichtsprozessen</li> </ul>							
1 / 2	3.1.1.1 Zahldarstellung und Zahlbeziehungen (Stellenwertsystem, gerade, ungerade, >, <, =, Hälfte, Doppelte, Zahlen in unterschiedlichen Kontexten, arithmetische Muster)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotodokumentation, Fotostory zur Visualisierung</li> <li>• Fotos aus der Schule, aus Ohlsbach</li> <li>• Vorgehensweisen und Arbeitsergebnisse dokumentieren, Lösungswege und Ergebnisse präsentieren – sich darüber austauschen</li> </ul>			x			iPad u.a. als Dokumentenkamera
	3.1.1.2 Rechenoperationen verstehen und beherrschen – Zahlenraum bis 100 (Aufgaben lösen; zerlegen & zusammensetzen; Rechenwege beschreiben, begründen, vergleichen und bewerten; Kopfrechnen; arithmetische Muster (produktives Üben))	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zahldarstellung / Zahlzerlegungen: app Rechenblatt und Rechendreieck</li> <li>• Übungen mit der app Blitzrechnen 1 - zur Zahlen- und Mengenerfassung, Zahlenreihe bis 20, Zerlegen, Verdoppeln &amp; Halbieren, Plus &amp; Minusaufgaben im ZR 20 &amp; Blitzrechnen 2 Anzahlerfassung, Hunderterfeld, Ergänzen zum Zehner und bis 100, Verdoppeln &amp; Halbieren, Einfache Minus- und Plusaufgaben rechnen, Zehnerzahlen zerlegen, Einmaleins)</li> </ul> <p>➤ Lernweg: Zahlen bis 20 &amp; 100, +&amp;- , 1mal1</p>	x	x				iPad app: Rechenblatt, Rechendreieck, Blitzrechnen 1&2, Zahlzorro

3 / 4	3.2.1.1 Zahldarstellung und Zahlbeziehungen (Stellenwertsystem, >, <, =, Hälfte, Doppelte, Zahlen in unterschiedlichen Kontexten, arithmetische Muster)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zahlen visualisieren, ordnen – interaktive Arbeitsblätter</li> </ul>			x			
	3.2.1.2 Rechenoperationen verstehen und beherrschen – Zahlenraum bis 1.000.000 (Aufgaben lösen; zerlegen & zusammensetzen; Rechenwege beschreiben, begründen, vergleichen und bewerten; Kopfrechnen; schriftliche Rechenverfahren; arithmetische Muster (produktives Üben))	<ul style="list-style-type: none"> <li>Übungen mit der Blitzrechenapp 3&amp;4</li> <li>Verschiedene Rechenwege digital präsentieren lassen</li> <li>Fehlerhafte Strategien bei Rechenfehlern aufspüren</li> </ul>	x	x				iPad app: Blitzrechnen 3&4, explain everything
	3.2.1.3 In Kontexten rechnen (Sachaufgaben, mathematische Darstellungen nutzen und präsentieren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sachaufgaben aus dem Lebensumfeld der Kinder mit Präsentationsapp erstellen lassen</li> <li>Diagramme erstellen</li> <li>Lösungswege und Ergebnisse dokumentieren und präsentieren – z.B. Fermiaufgaben</li> </ul>						iPad app: explain everything
<b>Raum und Form</b> Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>Verwenden unterschiedlicher Formen der Darstellung (Skizzen, Mengendarstellungen, Diagramme, Tabellen)</li> <li>Dokumentieren von Vorgehensweisen und Arbeitsergebnissen</li> <li>Lösungswege präsentieren</li> <li>Problemlösen – Probleme erfassen, beschreiben, unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten ausprobieren</li> <li>Kommunizieren in kooperativen und interaktiven Unterrichtsprozessen</li> </ul>								
1 / 2	3.1.2.1 Sich im Raum orientieren (räumliche Beziehungen, Lagebeziehungen, verschiedene Perspektiven, rechts, links, über unter, auf, hinter, vor, rechts von, links von) 3.1.2.2 einfache geometrische Figuren (Viereck, Dreieck, Kreis, Würfel, Kugel) 3.1.2.3 einfache geometrische Abbildungen erkennen, benennen und darstellen (A.symmetrie, Muster)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fotos aus verschiedenen Perspektiven</li> <li>Wegbeschreibung mit Maps</li> <li>Tutorial – Bastelanleitung benutzen (erstellen)</li> <li>Vorgehensweisen und Arbeitsergebnisse dokumentieren, Lösungswege und Ergebnisse präsentieren – sich darüber austauschen</li> </ul>		x	x			iPad app: maps. explain everything <a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a>
3 / 4	3.2.2.1 Sich im Raum orientieren (räumliche Beziehungen, in Gedanken Lösungen finden, räumliches Vorstellungsvermögen) 3.2.2.2 Geometrische Figuren erkennen, benennen, darstellen (zeichnen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wegbeschreibung mit Maps – wie in 1/2, spiralcurricular im Niveau gesteigert</li> <li>Baupläne mit Videoanleitung erstellen</li> <li>Video-Tutorials nutzen – <a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a></li> <li>Interaktive Aufgaben lösen</li> </ul>		x	x			iPad app: maps, explain everything <a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a>

	3.2.2.3 geometrische Abbildungen (Achsensymmetrie; Figuren im Gitternetz zeichnen; Muster erkennen, fortsetzen, verändern)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arbeiten mit Zeichen- und Malprogramm (Figuren erstellen und vergleichen, Muster)</li> <li>Video-Tutorials erstellen (Figuren zeichnen, Linealbenutzung, Zirkelbenutzung, Körper und ihre Eigenschaften, ...)</li> </ul>						
1 / 2	<b>Größen und Messen</b> Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>Modellieren – Strukturieren, Vereinfachen und Übersetzen eines Sachverhalts ... in math. Struktur ... Übertragen der Lösung auf das reale Problem und prüfen</li> <li>Dokumentieren und Präsentieren von Vorgehensweisen und Arbeitsergebnissen</li> <li>Kommunizieren in kooperativen und interaktiven Unterrichtsprozessen</li> </ul>							
	3.1.3.1 Größenvorstellungen anbahnen und entwickeln (Geld, Längen, Zeit, nichtstandardisierte und standardisierte Größeneinheiten, Größenvergleiche – schätzen) 3.1.3.2 Mit Größen in Sachsituationen umgehen (Geräte zum Messen, Größenangaben aus Darstellungen, Sachprobleme lösen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fotodokumentation: unsere Schuhgrößen, Bleistift-Längen, Radierer, Körpergröße ... sortiert</li> <li>Zuordnungsaufgaben – interaktive Arbeitsblätter – so groß wie, Größenbeziehungen</li> <li>Aufgaben zu Sachsituationen finden und präsentieren</li> </ul>		x	x			iPad app: explain everything
3 / 4	3.2.3.1 Größenvorstellung besitzen (vergleichen, Bruchzahlen, Zuordnungen, schätzen) 3.2.3.2 Größen in Sachsituationen anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interaktive Aufgabenstellungen (Bruchzahlen-Darstellung veranschaulichen) – Zuordnungsaufgaben, ...</li> <li>iPad zur Dokumentation und Präsentation nutzen</li> <li>Aufgaben zu Sachsituationen finden und präsentieren - wie in 1/2, spiralcurricular im Niveau gesteigert</li> </ul>		x	x			iPad app: explain everything
1 / 2	<b>Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit</b> Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>Verwenden unterschiedlicher Formen der Darstellung (Skizzen, Mengendarstellungen, Diagramme, Tabellen)</li> <li>Dokumentieren und Präsentieren von Vorgehensweisen und Arbeitsergebnissen</li> <li>Kommunizieren in kooperativen und interaktiven Unterrichtsprozessen</li> </ul>							
	3.1.4.1 Daten erfassen und darstellen (sammeln, Strichlisten, Tabellen, Diagramme erstellen; Informationen entnehmen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umfrage in der Klasse dokumentieren und präsentieren</li> <li>Ergebnisse gemeinsam in einem Diagramm darstellen</li> </ul>		x	x			iPad app: explain everything
3 / 4	3.2.4.1 Daten erfassen und darstellen (sammeln, Schaubilder, Tabellen, Diagramme erstellen; unterschiedliche Darstellungsformen; Informationen entnehmen) 3.2.4.2 Zufallsexperimente vergleichen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selbst erstellte Schaubilder und Diagramme z.B. aus Umfragen verwenden</li> <li>Möglichkeiten der Darstellungsformen zusammenstellen und präsentieren</li> <li>Experimente dokumentieren</li> </ul>		x	x			iPad app: explain everything



# Medienbildungsplanung im Fach Sachunterricht

Klasse	<b>Bildungsplanbezug</b>  <b>Medienbildung integrativ verankert – Reflexion eigener Medienerfahrungen und bewusster Umgang mit vielfältigen Medien unterstützt eine reflektierte und verantwortungsbewusste Auswahl und Nutzung von Medien</b>	<b>Mögliche Unterrichtsthemen/</b> Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalt	Medienbildungs-bereiche					<b>Benötigte Medien</b>
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellsch. & -analyse	Informations- tech. Grundlagen	
	Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>recherchieren und visuelle, akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Erkenntnisse in geeigneter Form (möglichst auch digital) dokumentieren</li> <li>(Recherche-)Erkenntnisse und -ergebnisse angemessen präsentieren mit Hilfe von altersgemäßen und zweckentsprechenden Medien</li> <li>aus dem eigenen Medienverhalten Erkenntnisse gewinnen und Konsequenzen für ihr zukünftiges Handeln ableiten</li> </ul>							
	<b>Grundsätzlich kann das iPad wie folgt themenunabhängig eingesetzt werden:</b> zur Dokumentation und Präsentation; interaktive Arbeitsblätter / Aufgabenstellungen; Veranschaulichung (Bilder, Filme, ...); als Dokumentenkamera, Whiteboard, livestream; ...							
1 / 2	<b>Demokratie und Gesellschaft</b> 3.1.1.2 Arbeit und Konsum (versch. Medien benennen, Verwendungsmöglichkeiten, eigene Medienerfahrungen; etwas arbeitsteilig herstellen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>iPad-Führerschein Teil 1 (Regeln, an- &amp; ausschalten, Umgang mit Touchscreen, apps öffnen &amp; schließen, Gesten, Fotos machen, Filme drehen, Umgang mit book creator, Lernsoftware)</li> <li>Herstellung dokumentieren und präsentieren</li> </ul>				x	x	iPad-Führerschein iPad entsprechende apps
	<b>Naturphänomene und Technik</b> 3.1.3.3 Bauten und Konstruktionen (Bionik, eigene ‚Erfindung‘ planen, bauen und präsentieren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arbeitsabschnitte dokumentieren (Fotos, Film) und präsentieren</li> </ul>			x			iPad app: FILMiC Pro
	<b>Raum und Mobilität</b> 3.1.4.1 Orientierung im Raum (bekannte Räume in Pläne, Skizzen, Modelle umsetzen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Skizzen auf dem iPad erstellen (vom Foto zur Skizze) – book creator</li> <li>vgl. auch <b>Mathematik</b> (Raum und Form)</li> </ul>	x					iPad app: book creator
	<b>Zeit und Wandel</b> 3.1.5.2 Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft (wichtige Ereignisse des eigenen Lebens ordnen, Zeitleiste)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeitleiste visualisieren</li> <li>Eigene Zeitleiste erstellen</li> </ul>				x		iPad app: explain everything

<b>3 / 4</b>	<b>Prozessbezogene Kompetenzen und grundsätzlicher Einsatz siehe oben</b>							
	<b>Demokratie und Gesellschaft</b> 3.2.1.2 Arbeit und Konsum (Medienerfahrungen, Medienangebote beschreiben, vergleichen, reflektieren; Chancen und Risiken digitaler Medien; Kaufentscheidungen; Werbung; Möglichkeiten der Freizeitgestaltung)  3.2.1.4 Politik und Zeitgeschehen (politische Strukturen vor Ort; öffentliche Institutionen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad-Führerschein Teil 2 (pages, explain everything, Zeichen-app, mail, Speicherung von Daten, ...) – <b>fächerverbindend mit Deutsch</b></li> <li>• Computerführerschein (Klasse 4) – Bestandteile und Umgang mit dem Computer / Laptop - <b>fächerverbindend mit Deutsch</b></li> <li>• Reflexion über Medien (Urheberrecht, Datenschutz, Persönlichkeitsschutz, Mobbing, Suchtgefahr)</li> <li>• (Schulungstag der Polizei zum Thema)</li> <li>• Recherchieren mit dem iPad, z.B. auf der Homepage der Gemeinde</li> </ul>				x	x	iPad-Führerschein iPad entsprechende apps PC / Laptop
	<b>Naturphänomene und Technik</b> 3.2.3.1 Naturphänomene (Bedeutung von Wetter für den Menschen, Erscheinungsformen des Wetters; Zustandsformen von Wasser, Wasserkreislauf, Bedeutung des Wassers für den Menschen, Verantwortlicher Umgang mit Wasser)  3.2.3.3 Bauten und Konstruktionen (Skizzen und Zeichnungen anfertigen, Bauanleitung, eigene ‚Erfindung‘ planen, bauen und präsentieren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internetführerschein – Surfführerschein (Klasse 3)</li> <li>• Informationsquellen nutzen – Recherche</li> <li>• Wasserkreislauf am (Film-)Modell verdeutlichen</li> <li>• Skizzen auf dem iPad erstellen (vom Foto zur Skizze) – book creator</li> </ul>	x					Surfführerschein: <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a>
	<b>Raum und Mobilität</b> 3.2.4.1 Orientierung im Raum (mental maps z.B. Wohnort, Umgang mit Karten auch vor Ort)  3.2.4.2 Mobilität und Verkehr (Verkehrserziehung)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maps, google-earth – zurechtfinden, kennenlernen, damit umgehen (Wege finden und ihnen folgen) – vgl. auch <b>Mathematik</b> (Raum und Form)</li> <li>• Verkehrserziehung online</li> </ul>	x		x			iPad app: Karten, Goggle Earth <a href="http://www.verkehrswacht-medien-service.de">www.verkehrswacht-medien-service.de</a>
	<b>Zeit und Wandel</b> 3.2.5.1 Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft (Vergangenes recherchieren, ordnen und darstellen) 3.2.5.2 Zeitzeugnisse, Zeitzeugen und Quellen (authentische Quellen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherchieren und Präsentation erstellen z.B. explain everything</li> <li>• iPad zur Dokumentation nutzen (z.B. Interview, Film, ...)</li> </ul>	x			x		iPad app: Super Note

# Medienbildungsplanung im Fach Musik

Klasse	<b>Bildungsplanbezug</b> Verwendung von digitalen Produktions- und Präsentationstechniken Beim Musikhören und Reflektieren über die Wirkung von Musik werden unterschiedliche Medien (auch digital – sobald vorhanden) und deren Einflussnahme auf die Lebenswirklichkeit der Kinder analysiert.	<b>Mögliche Unterrichtsthemen/</b> Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalt	Medienbildungsbereiche					<b>Benötigte Medien</b>
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellsch. & -analyse	Informations- tech. Grundlagen	
	Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>durch intuitives als auch planvolles Probieren, Kombinieren und Gestalten, Analysieren, Klären und Deuten „nutzen [die Lernenden] unterschiedliche Kunstformen, Medien, Materialien und Werkzeuge“</li> <li>visuelle, haptische und akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Erkenntnisse in geeigneter Form dokumentieren, auch digital.</li> <li>um zu „kommunizieren und sich zu verständigen“ nutzen die Schülerinnen und Schüler „verschiedene Arten und Methoden der Kommunikation (zum Beispiel Stimme, Mimik, Gestik, Bewegung, Klang, Sprache, Notation, Schrift, digital [...]),</li> <li>Medien zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen nutzen (zum Beispiel Plakate, Hörstagebücher, Instrumente, digitale Medien)</li> <li>sein Verhalten hinsichtlich eigener Gestaltungsmöglichkeiten reflektieren können. Z.B.: Aufnahme musikalischer Präsentationen zur konstruktiven Weiterarbeit</li> </ul>							
1 / 2	<b>Musik gestalten</b> 3.1.1.1 Umgang mit der Stimme – Stimmbildung und Singen (singen in versch. Besetzungen, auch unter Verwendung elektronischer Medien) 3.1.1.2 Instrumentales Musizieren (das Musizieren auf Datenträger aufnehmen und besprechen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Liedbeiträge aufnehmen und präsentieren</li> <li>Liedtexte mit Beamer zum Einprägen zeigen</li> <li>Musizieren aufnehmen und besprechen</li> <li>Vor dem Üben Höraufträge verteilen – bei Aufnahmewiedergabe weiterverfolgen – Stellung nehmen</li> </ul>			X			iPad app: FiLMiC Pro, pages, Super Note
	<b>Musik hören und verstehen</b> Auswirkung von Musik auf eigene Person Verschiedene Funktionen von Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Versch. Musik-Beispiele beschreiben lassen</li> <li>Woher bekannt?</li> <li>Welche Wirkung? – Wo wird Musik mit dieser Wirkung eingesetzt?</li> </ul>				X		
	<b>Musik umsetzen</b> Szenen durch den Einsatz von Stimme, Bewegung und Instrument darstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Filmszenen oder Fotos mit Ton unterlegen (gruselig, lustig, fröhlich, ...) oder versch. Bilder Musikstücken mit unterschiedlichem Charakter zuordnen</li> </ul>			X			iPad app explain everything

<b>3 / 4</b>	<p><b>Musik gestalten</b>                      3.2.1.1 Umgang mit der Stimme – Stimmbildung und Singen (mit Körper- und Schulinstrumenten begleiten, auch unterstützt mit elektronischen Medien; bis zu einfacher Mehrstimmigkeit singen, aufnehmen und besprechen)                      3.2.1.2 Instrumentales Musizieren (einzelne Kompositionsmerkmale bewusst einsetzen; Arbeitsergebnisse allein und in der Gruppe präsentieren und digital dokumentieren; der Schule Arbeitsergebnisse präsentieren)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigene musikalische Beiträge aufnehmen und präsentieren (Video- / Audioaufnahme – Arbeit mit Videobearbeitungsapp – z.B. einfügen von Text)</li> <li>• Audio- / Videoaufnahmen auch in größerem Rahmen präsentieren (Tag der offenen Tür, Schulfest, Elternabend, anderen Klassen, ...)</li> </ul>	x	x				iPad app: movie maker, FiLMiC Pro, iMovie, ¼ lernen lesen music tutor (Noten lesen)
	<p><b>Musik reflektieren</b>                      Außermusikalische Bezüge in der Musik herstellen (z.B. Tiere, Naturerscheinungen, Bilder); Musik in unterschiedlichen Klangqualitäten erleben und reflektieren; eigene Ergebnisse präsentieren; Musik als Träger von Botschaften und Emotionen (Filme, Werbung); Einzelheiten aus dem Leben und Wirken versch. Komponisten; Musikerpersönlichkeit im Wandel der Zeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation erstellen: selbstgewählte oder fotografierte Bilder mit Musik unterlegen</li> <li>• Audioaufnahmen / Videoproduktionen vergleichen</li> <li>• Thematisieren: Was ist privat, was ist öffentlich? Rechte am Bild - Quellenangabe</li> <li>• Einen Werbespot produzieren (fächerverbindend mit Sachunterricht)</li> <li>• Internetrecherche zu berühmten Komponisten, Steckbrief erstellen, Ergebnisse präsentieren</li> <li>• Meinen Lieblingsmusiker präsentieren</li> </ul>	x	x	x	x		iPad app: iMovie, explain everything
	<p><b>Musik umsetzen</b>                      Szenen durch personales und figürliches Spiel und den Einsatz von Stimme, Bewegung und Instrument darstellen (Requisiten verwenden); erlebte Eindrücke in ein eigenes Musikspiel übertragen (Singspiel, Mini-Musical)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Live-Vorträge aufnehmen</li> <li>• Eigene Choreografien zu aktuellen Liedern aufnehmen</li> <li>• Musikvideo erstellen</li> </ul>		x			x	iPad app: FiLMiC Pro, iMovie

# Medienbildungsplanung im Fach Kunst und Werken

Klasse	Bildungsplanbezug altersangemessene Auseinandersetzung mit Fragen der Medienbildung trägt zur Orientierung und Positionierung in einer digitalisierten und von Medienerzeugnissen geprägten Welt bei	Mögliche Unterrichtsthemen/ Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalt	Medienbildungsbereiche					Benötigte Medien
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellsch. & -analyse	Informations- tech. Grundlagen	
	Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>im Bereich „Welt erkunden und verstehen“ Nutzung unterschiedlicher Medien angedacht</li> <li>Einsatz digitaler Medien zur Dokumentation visueller, haptischer und akustischer Erfahrungen</li> <li>im Bereich „Kommunizieren und sich verständigen“ Einsatz altersgemäßer und zweckentsprechender digitaler Medien (wie z.B. Interaktive Whiteboards) zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen</li> <li>im Bereich „Reflektieren und sich positionieren“ Empathiefähigkeit entwickeln und Perspektivwechsel vornehmen; z.B. indem sie andere Lebenswelten mittels Kunst und medialen Produkten erforschen</li> </ul>							
1 / 2	<b>Kinder zeichnen, drucken, malen</b> 3.1.1.3 Kinder malen (Farben und Werkzeuge entsprechend der eigenen Vorstellungen und Gestaltungsabsicht einsetzen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Malwerkzeuge im Vergleich – Malauftrag mit verschiedenen Werkzeugen umsetzen auch mit einem Malprogramm auf dem iPad – Handhabbarkeit vergleichen, Ergebnisse ausstellen</li> <li>Z.B. Malen wie Kandinsky; Malen wie Picasso – mit einem Strich ohne absetzen (Zeichen-App)</li> <li>Malen mit vorgegebenen Formen (<a href="http://www.internet-abc.de/kinder/baukasten-malen.php">www.internet-abc.de/kinder/baukasten-malen.php</a>)</li> </ul>			X		iPad app: Art Set	
	<b>Kinder räumen um</b> Räume betrachten, ..., dokumentieren (fotografieren); Spielräume, Behausungen schaffen und Entstehung beschreiben; Räume verändern	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meine/unsere Paradieshöhle, Gruselkammer, ... - Entstehungsprozess in Etappen fotografieren, in Präsentation einfügen, Titel und Sätze dazu schreiben – <b>fächerverbindend mit Deutsch</b></li> <li>Räume verändert darstellen (z.B. liegende Kinder aus Vogelperspektive aufnehmen; Fotos von Räumen vor neuen Hintergrund stellen -&gt; neue Fotowirkung)</li> </ul>			X		iPad app: book creator, fotoapp	
	<b>Kinder nutzen Medien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fächerverbindend mit <b>Sachunterricht, Deutsch</b></li> <li>Fotodokumentation: meine Schule – deine Schule; das bin ich</li> </ul>			X		iPad app: book creator, Stop Motion	

	Themenorientiert dokumentieren und präsentieren (fotografieren, Bilder sammeln, Bildfolgen erstellen); interessengeleitet Themen finden, bearbeiten, dokumentieren, präsentieren (z.B. Schulhaus, Schulweg)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Collagen mit bereitgestelltem Bildmaterial (z.B. Gemüsegesichter nach Arcimboldo)</li> <li>•Buchstaben-Bildgeschichten erfinden (z.B. das kleine a trifft das große O)</li> </ul>					
	<b>Kinder erleben Natur</b> Naturerscheinungen – Gestaltungs- und Ordnungsprinzipien für eigene Gestaltungsideen nutzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Dokumentation Lerngang z.B. Wiese - fächerverbindend mit Sachunterricht</li> <li>•LandArt Kunst aus Naturmaterialien mit Foto festhalten, Titel geben, präsentieren</li> <li>•Internet oder app zur Benennung von Pflanzen etc. nutzen</li> <li>•(Naturportfolio – book creator)</li> </ul>				X	iPad app: Foto, book creator
	<b>Kinder gehen mit Kunstwerken um</b> Auf versch. Bildzugänge einlassen, frei äußern, handelnd damit auseinandersetzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Kunstwerke per iPad und Beamer präsentieren</li> <li>•Kunstwerke in einer Mal-App verfremden</li> </ul>				X	Pad app: Foto, book creator, Art Set
	Kinder nehmen ihre Umwelt wahr Abbildungen aus Umfeld beschreiben (z.B. Werbung, Piktogramme, Illustrationen, ...);	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wie geht das mit den Smileys? – Emoticons vergleichen und deuten (eigene Emoticons erstellen)</li> <li>•Was bedeutet ...? Piktogramme im Schulhaus</li> </ul>				X	
3 / 4	<b>Kinder zeichnen, drucken, malen</b> 3.2.1.1 Kinder zeichnen (grafisches Repertoire erweitern) 3.2.1.2 Kinder drucken (Buchstaben und Schrift zur Unterstützung der Bildaussage verwenden)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Von der Skizze zum Bild oder zur technischen Zeichnung (Zeichen-App)</li> <li>•Comic, Fotostory erstellen (Halftone) - fächerverbindend mit Deutsch</li> </ul>				X	iPad app: Halftone, Art Set
	<b>Kinder nutzen Medien</b> Unterschiedliche Medien für ihre Gestaltungen und Dokumentationen nutzen; Arbeitsergebnisse oder Vorlagen weiterarbeiten (übermalen, verfremden, ...); kurze Spielsequenzen planen, umsetzen, dokumentieren, präsentieren festhalten (z.B. Bildergeschichte, Storyboard, Bildfolgen, Kurzfilme); Wachstums- und Strukturierungsprinzipien in der Natur beobachten [...] dokumentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Bildausschnitte weitermalen</li> <li>•Bilder verfremden</li> <li>•Bilder neu zusammensetzen</li> <li>•Kurzfilme erstellen</li> <li>•Trickfilme versch. Art (Malszenen, Legetechnik, Stop Motion mit Figuren, ...) erstellen</li> <li>•Z.B. Unser Schulhofbaum im Jahreskreis (Fotoaneinanderreihung, Filmszenen, ...)</li> </ul>				X	iPad apps: Art Set, explain everything, stop motion, ...
	<b>Kinder gehen mit Kunstwerken um</b> Kunstwerke betrachten; künstlerische Gestaltungsweisen untersuchen, vergleichen und ihre Wirkung beschreiben; eigenen Vorlieben und Bedürfnisse beschreiben	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Kunst aufräumen (Ursus Wehrli) (<a href="http://www.kunstaufraeumen.ch/de">www.kunstaufraeumen.ch/de</a>)</li> <li>•Das bin ich 2 – Fotodokumentation (ich, Hobbies, Vorlieben, Abneigungen, was ist typisch für mich, ... - Was gebe ich preis / was nicht?)</li> <li>•Selfies – Wie stelle ich mich dar? Verfremdungseffekte? Requisiten?</li> </ul>					iPad app: explain everything

## 2.5 Fortbildungskonzept

Medienbildung soll das didaktische Repertoire der Lehrkräfte erweitern und durch häufige Fortbildungsmaßnahmen jeden befähigen iPads im Schullalltag einzusetzen.

Die Fortbildungsplanung wird jeweils zu Beginn eines neuen Schuljahres in den Blick genommen.

Fortbildungen in diesem Bereich sollen von allen Lehrkräften besucht werden. Idealerweise gelingt es uns verschiedenste Fortbildungen zu besuchen und anschließend die gewonnenen Erkenntnisse, Umsetzungsideen etc. von der teilnehmenden Lehrkraft in einer schulinternen Fortbildung an die anderen Lehrkräfte weiter zu vermitteln.

Thema	teil- genommen	Teilnahme geplant	Bemerkungen
Einsatzmöglichkeiten von verschiedenen ‚neuen‘ Medien im Unterricht, Vorstellung MEP		-	WBS, geleitet vom KMZ OG
Erste Kontakte mit verschiedenen ‚neuen‘ Medien – Möglichkeiten für die WBS? – erste Kontakte mit dem iPad		-	Kreismedienzentrum OG
Besuch von Medienkompetenznachmittagen der Medienreferenzschule Geschwister-Scholl-Grundschule Gengenbach			Veranstaltungen in lfb-online beachten
Einführung in das Arbeiten mit Tablets im Unterricht			Veranstaltungen in lfb-online beachten
Arbeiten mit Tablets im Unterricht Einsatzszenarien für Schüler-iPad			Veranstaltungen in lfb-online beachten
Arbeiten mit digitalen Medien zur Unterstützung des kooperativen und individuellen Lernens			Veranstaltungen in lfb-online beachten
Gestaltung von digitalen Textproduktionen und Präsentationen			Veranstaltungen in lfb-online beachten
Vertiefen des Arbeiten mit Tablets im Unterricht			Veranstaltungen in lfb-online beachten
iPad Tablets mit dem Apple Configurator / Profilmanager verwalten			Veranstaltungen in lfb-online beachten

### Ideenpool zum eigenständigen Erarbeiten:

- [www.lmz-bw.de](http://www.lmz-bw.de) – auch Sesammediatek (wie Kreismedienzentrum online)
- [www.lehrerfortbildung-bw.de](http://www.lehrerfortbildung-bw.de) – Schwerpunktthemen – Digitale Medien und IT
- Broschüre des LFK , Mit Medien – ohne Stress! (Lehrerzimmer)
- [www.apple.itforedu.de](http://www.apple.itforedu.de)
- [www.ipadatschool.de](http://www.ipadatschool.de)
- [www.schule-ipad.de](http://www.schule-ipad.de)
- ...

### 3. Evaluation

Kleinere Evaluationen wurden in Besprechungen und Konferenzen direkt durchgeführt und die Ergebnisse in den Medienentwicklungsplan eingearbeitet.

Die nächste größere Evaluation wird ein halbes Jahr nach dem Zeitpunkt des Einsatzes des iPad-Koffers im Unterrichtsalltag angesetzt.

Vorlagen des MEP-online werden dafür eingesetzt und dort empfohlene Schritte an die Situation an der WBS angepasst.

Schwerpunkt soll für die erste größere Evaluation die Umsetzung der erstellten Medienbildungsplanungen der Fächer sein.

Daraus resultierende weitere Ziele werden nach der Auswertung festgelegt, noch offene ‚Baustellen‘ weiter bearbeitet, Umsetzungserfolge dokumentiert und all diese in den Medienentwicklungsplan der WBS eingearbeitet.