



Ohlsbach



Medienentwicklungsplan

Schulträger	Schule
Gemeinde Ohlsbach	Weinbergsschule - Grundschule
Ansprechperson: Bernd Bruder (Bürgermeister) Stefanie Baumann (Rechnungsamtsleiterin)	Schulleiterin: Petra Fiegler
Bürgermeisteramt Ohlsbach Hauptstr. 33 77797 Ohlsbach	Weinbergsschule Schulstr. 6 77797 Ohlsbach
Telefon: 07803 9699-0	07803 92 22 63 12
buergermeister@ohlsbach.de baumann@ohlsbach.de	schulleitung@weinbergsschule.schule.bwl.de www.weinbergsschule-ohlsbach.de

Unterschrift Gemeinde

Unterschrift Schulleitung

Stand: Januar 2020

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Auftakt und Ist-Analyse	
1.1 Zeitlicher Rahmen	1
1.2 Pädagogische und technische Bestandsaufnahme / Auswertung der Fragebogen MEP	2
1.3 aktuelle Ist-Analyse	3
2. Zielformulierungen, Maßnahmen, zeitliche Planung	
2.1 Schulziele (Unterricht, Ausstattung, Fortbildung, Prozesse)	5
2.2 Ausstattungskonzept	6
2.3 Fortbildungskonzept	9
2.4 schulische Prozesse	10
3. Medienbildungskonzept	
3.1 Präambel	12
3.2 Kompetenzübersicht Medienbildung	15
3.3 Schulcurriculum der WBS	18
3.3.1 Medienbildungsplanungen der Fächer	21
4. Evaluation	34

1. Auftakt und Ist-Analyse

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 und Nutzung evaluieren, Einarbeitung/Kennenlernen von Möglichkeiten, um Entscheidungsfähigkeit des Kollegiums zu gewährleisten, erste technische Umsetzungen

Was?	Wann?	Wer?	Bemerkungen
Auswertung der Fragebögen	Okt 2016	Fr. Fiegler	Siehe Bestandsaufnahme
Wunschvorstellungen formulieren	Nov 2016	Kollegium	Siehe Schulziele
Gespräch mit dem Schulträger	ab Mai 2016	Hr. Bruder, Frau Baumann, Frau Fiegler	
Entwicklung eines Medienbildungskonzeptes für die WBS	Schuljahr 2016/17 2017/18	Kollegium, federführend Frau Fiegler	
Gespräch Schulträger, Dienstleister, Schulleitung	April 2017	Hr. Bruder, Fr. Baumann, Hr. Feißt (it works24), Hr. Kimmig (LMZ), Fr. Fiegler	Siehe Protokoll
Gespräch Schulträger, Dienstleister,		Fr. Baumann, Telekom	Schnelleres Internet – Umstellung auf IP
IP-Umstellung	Dez 2017	Telekom	Problem Kiss-Rechner erkannt

Ausstattung der 5 Klassenzimmer mit Beamern an der Decke	Dez 2017	Firma Elektro Huber	
Kiss-Rechner-Anschluss	Feb 2018	Vodafone	Kiss-Rechner jetzt über eigene Leitung angeschlossen
Bestandsaufnahme seitens beteiligter Firmen	03./04. 2018	Itworks / Hr. Huber	
IP-Umstellung und schnelleres Internet für das pädagogische Netz	April 2018	Fr. Baumann, Telekom	
Neuer Server / NAS installieren / WLAN-Ausleuchtung der Klassenzimmer / Lösungen für verschiedene Benutzergruppen paedML / Lösung weiterer technischer Probleme	Dezember 2018 / Januar 2019	It works24	
Ausstattung weiterer 2 Klassenzimmer mit Beamern an der Decke	Juni/Juli 2019	Firma Elektro Huber	
Gespräch Schulträger, Schulleitung	Aez 2019	Hr. Bruder, Fr. Baumann, Fr. Fiegler	siehe Protokoll
Überarbeitungsphase des Medienbildungskonzeptes	Jan 2020	Kollegium WBS	Notwendige Veränderungen erarbeiten

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
- Praktische Erstversuche mit Tablets
- Regelmäßig: Vorstellung von gelungenen Umsetzungen im Unterrichtsalltag

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, paedML 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 Frau Fiegler und it works24
- 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 Aktuelle Ist-Analyse

Unterricht

- Die Lehrkräfte der Weinbergschule unterrichten vorwiegend mit analogen Medien (Heft, Buch, Tafel, Cds, Tageslichtprojektoren).
- Die vorhandenen sechs veralteten Lehrerlaptops und die Beamer in den Klassenzimmern werden zum Zeigen von Bildern und Filmen, sowie für kurze beaufsichtigte Recherchen von SchülerInnen genutzt.

- Vereinzelt werden auch private Endgeräte zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, für Präsentationen und zur interaktiven Nutzung während des Unterrichts (gemeinsame Erarbeitungen, Lernprogramme) durch die SchülerInnen verwendet.
- Medienbildung findet meist in der Theorie statt. Die SchülerInnen werden zu ihrer privaten Mediennutzung befragt und diese wird gemeinsam hinterfragt – eine positive Mediennutzung angebahnt.
- Die Umsetzung des Medienbildungsplanes der einzelnen Fächer findet somit nur in Ansätzen statt – was der noch fehlenden technischen Ausstattung für die Schülerhand geschuldet ist.
- Jährlich findet für die 3.Klässler Kidsonline (Info-Tag der Polizei) statt.

Ausstattung

- Der Computerraum wurde aufgelöst. Die PCs mussten entsorgt werden.
- Sechs veraltete Lehrerlaptops – drei davon in Lehrerhand, einer im Lehrerzimmer, zwei in Klassenzimmern
- Alle Klassenzimmer sind mit an der Decke befestigten Beamern, LAN und W-LAN ausgestattet.
- Eine NAS und eine aktuelle paedML ist vorhanden, die Lehrerlaptops sind eingebunden. Auf Grund von Funktionsproblemen ist die paedML allerdings im Moment außer Betrieb.

Fortbildung

- Die LehrerInnen besuchen Medienkompetenznachmittage veranstaltet von der Geschwister-Scholl-Grundschule Gengenbach.
- Die Schulleitung nahm an der Fortbildungsreihe „Digitalisierung als Führungsaufgabe (Digital Leadership)“ der BRO teil.

Prozesse

- Schulinterne wiederkehrende Prozesse werden in Prozessbeschreibungen dokumentiert. Diese werden mit den notwendigen Materialien in einem digitalen Lehrerhandbuch strukturiert gesammelt und auf einem Stick an die Lehrkräfte ausgegeben. Gleichzeitig existiert eine ausgedruckte Version im Lehrerzimmer.
- Es findet ein regelmäßiger Austausch über Veränderungen des Medienentwicklungsplans, über den Stand der Dinge und über anstehende Maßnahmen mit dem Schulträger statt. Beteiligte Personen: Hr. Bruder Bürgermeister, Fr. Baumann Rechnungsamtsleiterin, Fr. Fiegler Schulleitung
- Die Prozessplanung und -steuerung haben Fr. Fiegler und Herr König im Blick.
- Regelmäßig wird das Kollegium über den Stand der Dinge informiert.
- Gemeinsam werden Veränderungen am Medienentwicklungsplan erarbeitet.
- Das Kollegium tauscht sich regelmäßig über die Inhalte von besuchten Fortbildungsmaßnahmen im Rahmen der Koop-Zeit aus. Erste Unterrichtsversuche werden vorgestellt.

2. Zielformulierungen, Maßnahmen, zeitliche Planung

2.1 Schulziele

Unterrichtsentwicklung

- Die SchülerInnen der Weinbergschule sollen Medien aktiv und kreativ nutzen.
- Die SchülerInnen der Weinbergschule sollen ihre individuellen Lernwege durch Medieneinsatz bereichern und dokumentieren.
- siehe 3.1 Präambel – erste Lernziele – S. 15
- siehe 3.3 Schulcurriculum S. 18 ff

Ausstattung

- Jedes Klassenzimmer und der Musikraum verfügt über LAN und W-LAN, einen stationären Beamer - verbunden mit Apple TV und einen Laptop. Die Klassenzimmer der 3.- und 4.Klassen erhalten zusätzlich einen weiteren Laptop (bisherige Lehrerlaptops - neu konfiguriert).
- Jeder Klasse wird ein iPad fest zugeordnet.
- Allen Klassen stehen gemeinsam zwei iPad-Koffer zur Verfügung.
- Ein Mobile Device Management SCHOOL zur Remote-Verwaltung der iPads wird eingesetzt.
- Die Klassenzimmer der 4.Klassen erhalten je ein Smartboard.

Fortbildungsbedarf

- Die LehrerInnen der Weinbergschule pflegen einen routinierten und kreativen Umgang mit den vorhandenen technischen Möglichkeiten.
- siehe 2.3 Fortbildungskonzept – S. 9

Schulische Prozesse

- Intensivierung der kollegialen Zusammenarbeit in Kleingruppen im Bezug auf die alltägliche Unterrichtsplanung mittels der angeschafften Endgeräte.
- Regelmäßiger Austausch über besuchte Fortbildungen, alltägliche Unterrichtserfahrungen, Probleme und Möglichkeiten des Medieneinsatzes in der Koop-Zeit.
- Nutzung der digitalen Vernetzungsmöglichkeiten z.B. im Bereich Terminplanung, Materialpool und wiederkehrender schulischer Prozesse aller KollegInnen.
- Erarbeiten verbindlicher Rahmenrichtlinien für die Nutzung der iPad-Koffer, der Klassen-iPads und der Laptops.
- Regelmäßige Einbeziehung der Elternschaft: Informationsveranstaltungen und Zusammenarbeit
- Regelmäßige Fortschreibung des Medienentwicklungsplanes – u.a. Einarbeitung von Evaluationsergebnissen

2.2 Ausstattungskonzept

Server				
	Ist-Stand 2016	Weiterverwendbar?	Ist-Stand Jan 2020	Bedarfsmitteilung
Serverraum	Vorhanden, 1. OG	ja	Vorhanden, 1. OG	-
Serverschrank im Serverraum	Nicht vorhanden	-	Vorhanden, 1. OG	-
Server	Vorhanden, Stand: Windows 2003 & paedML	nein	NAS, paedML und Verwaltung	Funktionsfähigkeit paed ML überprüfen (it works24), Einrichtung paed ML(Fi)
USV	Vorhanden – regelmäßige Ausfälle	nein	Neue vorhanden	-
Strukturierte Verkabelung (inkl. Dokumentation)	Verkabelung vorhanden, Dokumentation rudimentär	ja	vorhanden	Dokumentation muss nochmals überarbeitet werden (it works24, Hr. Stöhr)
Internetanbindung	Ja, über BelWü	???	IP-Umstellung/ Digibox	BelWü-Notwendigkeit klären
Belüftung	Keine vorhanden		Siehe Serverschrank	-

PCs				
	Ist-Stand 2016	Weiterverwendbar?	Ist-Stand Jan 2020	Bedarfsmitteilung
Computerraum	12 PCs - veraltet	nein	aufgelöst	-
Sekretariat	1 PC veraltet	nein	s. 2016	1 PC und 1 Bildschirm (24") und Drucker

Mobile Systeme				
	Ist-Stand 2016	Weiterverwendbar?	Ist-Stand Jan 2020	Bedarfsmitteilung
Klassenzimmer und Musikraum	Je 1-2 PCs, Windows XP	nein	-	8 Laptops für Schülerhand
Klassenzimmer 3.&4. Klasse	-	Durch L.-Laptops ersetzen	2 alte Lehrer-Laptops	Alte Lehrerlaptops als Schülerlaptops konfigurieren
Lehrer	5 Laptops - veraltet	nein	s. 2016	8 Laptops
Lehrer Zugriff auf gemeinsame Unterrichtsmaterialien von Dienstlaptop aus	-	-	-	Cloud-Lösung installieren

Lehrerzimmer	1 Laptop - veraltet	nein	s. 2016	1 Laptop und 1Drucker
Rektorat	1 Laptop veraltet	nein	s. 2016	1 Laptop, Dockingstation, 2 Bildschirme (24"), Drucker
i-Pad-Koffer (16 St.)	Nicht vorhanden	-	s. 2016	2 iPad-Koffer
MacBook (Verwaltung der iPads)	Nicht vorhanden	-	s. 2016	1 MacBook

Peripheriegeräte allgemein				
	Ist-Stand 2016	Weiterverwendbar?	Ist-Stand Jan 2020	Bedarfsmitteilung
Beamer	1 tragbarer 1 Computerraum 5 Klassenzimmer	ja	1 tragbarer 1 Musikraum 7 Kl.zimmer	-
Smartboard Klassenzimmer 4. Klassen	Nicht vorhanden	-	-	2 Smartboards
Netzwerkdrucker	Multifunktionsgerät (Kopierraum) Verwaltung & KiGa	ja	Multifunktionsgerät (Kopierraum) Verwaltung, Lehrerz. & KiGa	-
Netzwerkdrucker alte paedML	vorhanden	nein	-	-
Netzwerkdrucker im WLAN und für paedML	Nicht vorhanden	-	s. 2016	WLAN-fähiger Farbdrucker & Einbindung
Digitale Kamera	vorhanden	-	s. 2016	-
Medienwagen (DVD)	2 vorhanden	ja	1 vorhanden	-
Externe Lautsprecher	Nicht vorhanden	-	s. 2016	2 x Portable zu iPad-Koffer
Apple TV	Nicht vorhanden	-	s. 2016	8 Apple TV
Stative für iPad	Nicht vorhanden	-	s. 2016	2 Stative
LAN und WLAN in Klassenzimmern	Nicht vorhanden	-	vorhanden	-
LAN und WLAN im Musikraum	Nicht vorhanden	-		1 WLAN Access Point Verkabelung

Verwaltungsnetz				
	Ist-Stand 2016	Weiterverwendbar?	Ist-Stand Jan 2020	Bedarfsmitteilung
Internetanbindung	Ja, Vodafone	ja	Vodafone, eigene Leitung (seit Feb 2018)	-
Datenspeicherung	Server, fährt von alleine runter	nein	NAS	-
Kalender portabel	-	-		Lösung für SL und Sekretariat
Getrennte Mailkontenabfrage (Rektorat, Poststelle)	Beide rufen alle Mail-Konten ab	nein	Neue Mailadressen, korrektes Abrufen	-
Datensicherung	manuell	-	Lösung installiert	-

2.2.1 Priorisierung und Zeitplanung

Priorität	Förderung mögl.	Was?	Wann?	Wer?
1	✓	WLAN und LAN (paedML) für Musikraum	Feb 2020	itworks24
1	✓	Funktionsfähigkeit paedML überprüfen und herstellen	Feb 2020	itworks24
1	?	Dokumentation Verkabelung	Feb 2020	itworks24
1	?	BelWü-Notwendigkeit klären	Feb 2020	itworks24
2	✓	Anschaffung und Inbetriebnahme der beiden iPad-Koffer (32 Stück)	März 2020	Ausschreibung
2	✓	Anschaffung und Inbetriebnahme MacBook	März 2020	Ausschreibung
2	✓	Anschaffung von Apple TV	März 2020	Ausschreibung
2	✓	Anschaffung und Inbetriebnahme des Netzwerkdruckers	März 2020	Ausschreibung
2	?	Anschaffung von Stativen für iPads	März 2020	
2	?	Anschaffung von portablen Lautsprechern zu iPad-Koffern	März 2020	
3	-	Anschaffung und Inbetriebnahme PC, Bildschirm, Drucker - Sekretariat	April 2020	itworks24
3	-	Anschaffung und Inbetriebnahme Laptop, Dockingstation, 2 Bildschirme, Drucker - Rektorat	April 2020	itworks24
3	-	Kalenderlösung für Lehrer, Sekretariat, Rektorat	April 2020	itworks24
3	✓	Alte Lehrerlaptops als Schülerlaptops konfigurieren -> Klassenzimmer 3.&4.	April 2020	itworks24
3	✓	Anschaffung und Inbetriebnahme neuer Klassenzimmerlaptops	April 2020	Ausschreibung
3	-	Anschaffung und Inbetriebnahme neuer Lehrerlaptops	April 2020	itworks24
4	✓	Anschaffung und Inbetriebnahme der beiden Smartboards (Klassenzimmer 4. Kl.)	Sep 2020	Ausschreibung
5	-	Cloud-Lösung Lehrer	2021	

2.3 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.

In regelmäßigen Abständen finden Kooperationsnachmittage zu verschiedensten Themen rund um digitale Medien statt – interne Gestaltung.

Thema	teil- genommen	Teilnahme geplant	Bemerkungen
Einsatzmöglichkeiten von verschiedenen ‚neuen‘ Medien im Unterricht, Vorstellung MEP	Eg, Eb, Hi, Fi, Sta	-	WBS, geleitet vom KMZ OG
Erste Kontakte mit verschiedenen ‚neuen‘ Medien – Möglichkeiten für die WBS? – erste Kontakte mit dem iPad	Eg, Eb, Hi, Fi, Sta	-	Kreismedienzentrum OG
Besuch von Medienkompetenznachmittagen der Medienreferenzschule Geschwister-Scholl-Grundschule Gengenbach		Alle (2019/20)	Veranstaltungen in lfb-online beachten
Interne Fortbildung Datenschutz und Urheberrecht	Ges. Kollegium		WBS, Fi
Einführung in das Arbeiten mit Tablets im Unterricht	Fi	Eb, Hi, Ko, Kö, Fro, Sta, (19/20)	Veranstaltungen in lfb-online beachten
Arbeiten mit Tablets im Unterricht Einsatzszenarien für Schüler-iPad		Kö, Hi, Fro (2020)	Veranstaltungen in lfb-online beachten
Arbeiten mit digitalen Medien zur Unterstützung des kooperativen und individuellen Lernens		Eb, Ko (2020)	Veranstaltungen in lfb-online beachten
Gestaltung von digitalen Textproduktionen und Präsentationen	Fi	Kö, Sta (2020)	Veranstaltungen in lfb-online beachten
Vertiefen des Arbeiten mit Tablets im Unterricht		Sch’jahr 2021	Veranstaltungen in lfb-online beachten
iPad Tablets mit dem Apple Configurator / Profimanager verwalten		Fi (2019/20)	Veranstaltungen in lfb-online beachten
Fortbildungsreihe Digitalisierung als Führungsaufgabe (Digital Leadership)	Fi	-	-

Ideenpool zum eigenständigen Erarbeiten:

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

2.4 Schulische Prozesse

Ziel?	Maßnahme?	Wann?
Kollegiale Zusammenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gemeinsames Erstellen und Überarbeiten des Medienentwicklungsplanes • Schon vorhandene Zusammenarbeit stärken, Augenmerk auf digitale Umsetzungsmöglichkeiten lenken • Medienbildung durch Impulse in der Koop-Zeit immer wieder in den Blick nehmen • Verschiedenste Kleingruppen bilden (nach Fächern, Klassenstufen, Projekten, app-Anwendungen, ...), die verschiedenste mediale Arbeitsaufträge umsetzen 	<p>seit 2016</p> <p>durchgängig</p> <p>durchgängig</p> <p>durchgängig</p>
Interne Fortbildungen / Austausch	<ul style="list-style-type: none"> • Installation eines Medienbildungs-Fensters in den Koop-Zeiten • Mind. vierteljährlich: ein Koop-Nachmittag zum Thema Medienbildung bzw. zur internen Fortbildung • GLK medial gestützt gestalten – Mediennutzung forcieren 	<p>Ab März 2020</p> <p>durchgängig</p>
Nutzung digitaler Vernetzungsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Anlegen dienstlicher Mailadressen • Einweisung in die Nutzung der paedML – des Tauschordners • Erarbeitete Ergebnisse, Vorbereitungen z.B. aus der kollegialen Zusammenarbeit werden allen LehrerInnen digital zugänglich gemacht. • Einrichten einer Cloud-Lösung für die LehrerInnen 	<p>2020 nach Anschaffung</p> <p>2021/22</p>
Verbindliche Rahmenrichtlinien	<ul style="list-style-type: none"> • An einem Koop-Nachmittag werden verbindliche Rahmenrichtlinien im Kollegium erarbeitet. • Diese werden bei der Einführung der iPads in den Klassen und zu Beginn jedes Schuljahres mit den SchülerInnen besprochen. • Deren Einhaltung wird von zwei benannten Lehrkräften im Auge behalten. • Eine unseren Ansprüchen entsprechende Datenspeicherung wird nach gemeinsamen Absprachen installiert. 	<p>März 2020</p>
Einbeziehung Elternschaft	<ul style="list-style-type: none"> • Pro Schuljahr findet ein Informationseleternabend zum Thema Medienbildung statt. • Medienbildung ist verpflichtender Inhalt eines Elternabends jeder Klassenstufe. • Eltern als digitale Experten in den Unterricht zu holen. 	<p>2020/21</p> <p>ab sofort</p>
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Um die Umsetzung des Medienentwicklungsplanes im Blick zu behalten, wird bei den schon stattfindenden internen Evaluationen von Unterricht der Aspekt der Medienbildung verpflichtend mit aufgenommen. Gewonnenen Erkenntnissen wird Rechnung getragen. 	<p>Ende 2019/20</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Zu Beginn eines Schuljahres wird der Medienentwicklungsplan vom Kollegium in einer Koop-Zeit kritisch überprüft und notwendige Änderungen eingearbeitet. 	2020/21
--	--	---------

Aufgaben und Verantwortlichkeiten

1. Zuständigkeiten innerhalb der Schule	
Aufgaben:	Verantwortliche Person und Funktion:
Organisation Gerätebuchung	iPad-LehrerIn - König
Fortbildungsorganisation	Schulleitung & GLK Buchung: einzelne Lehrperson
Verbrauchsmaterialbeschaffung (Druckerpapier, Toner usw.)	Sekretariat
Beschaffung Software	GLK stimmt darüber ab
Ansprechpartner für die päd. Nutzung von digitalen Medien	iPad-LehrerIn König & Fiegler
Tauschordner pflegen (Struktur schaffen, aufräumen) - paedML	Fiegler
Gerätewartung und Administration	iPad-LehrerIn König & Fiegler
Fehlermeldung bei der Hotline und / oder dem Dienstleister	Fiegler (Mitteilung an Frau Baumann)
2. Externe Ansprechpartner bei technischen / pädagogischen Problemen:	
Verantwortliche der Gemeinde für IT-Fragen	Gemeinde (Fr. Baumann)
Betreuendes IT-Unternehmen	it works24 (Hr. Stöhr, Hr. Feißt)

3. Medienbildungskonzept

3.1 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 einzeln 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.

3.2 Kompetenzübersicht Medienbildung

Information und Wissen

Klasse 1/2 Die Schülerinnen und Schüler können ...	Klasse 3/4 Die Schülerinnen und Schüler können ...
<ul style="list-style-type: none">• 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.	<ul style="list-style-type: none">• 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

Klasse 1/2

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- einfache Grundfunktionen eines Betriebssystems erkunden und beherrschen lernen
- verschiedene Standardprogramme ausprobieren
- erste Schritte zum sicheren Recherchieren im Internet und ihren Interessen entsprechend kennenlernen

Klasse 3/4

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- einfache Funktionen eines Betriebssystems und von Programmen verantwortungsbewusst beherrschen
- sicher mit verschiedenen Standardprogrammen umgehen
- ihren Interessen entsprechend Inhalte und Themen selbstständig erarbeiten
- Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt und bedürfnisorientiert nutzen

2.3 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 Mediencurriculum basiert auf fachlichen und inhaltsbezogenen Kompetenzen, die am Ende der jeweiligen Klassenstufe (1/2 und 3/4) erreicht werden sollten. Diese werden fächerintegrativ und spirallcurricular 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, www.helles-koepfchen.de, www.geolino.de, www.blindekuh.de
 - c) Onlineportale wie z.B.: www.mathe-im-netz.de, www.antolin.de , 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, 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 (HP rund um das Thema Fahrradfahren), www.mathe-im-netz.de, 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/ 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)
- ✓ ...

2.3.1 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	
	Texte verfassen Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Elektronische Medien als Schreibwerkzeug benutzen • Sich per Mail austauschen • Rechtschreibprogramme als Korrekturhilfe nutzen • Verschiedene Medien für Präsentationen nutzen 							
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"> • Wörter / Sätze zu Bildern schreiben (Comic erstellen, interaktive Geschichte) • Nach Anregung erste eigene Texte planen, schreiben und überarbeiten (auch Rechtschreibprogramm als Korrekturhilfe benutzen) 		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"> • Digitale Gruß- oder Glückwunschkarte erstellen • Postbox von www.anatolin.de nutzen • Unterrichtsidee: Wer ist schlauer? <ul style="list-style-type: none"> ➢ Lernweg: Wörter und Buchstaben, Geschichten erfinden 						
	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"> • Motorik- und Schreibübungen auf dem iPad (app Schreibreise) <ul style="list-style-type: none"> ➢ Lernweg: Schreibschrift 			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"> •Tutorials zu z.B. Wortfeldern und anderen sprachlichen Themen verwenden (z.B. www.sofatutor.com) •Digitale Mindmap und Cluster erstellen •Nach Anregungen eigene Texte (z.B. Elfchen, Gedichte, Steckbriefe, Fotostorys, Geschichten, ...) planen, schreiben und präsentieren – Bilder einbinden •Lehrer fügt in digitale Produkte Kommentare ein – Sch. überarbeitet entsprechend •Texte mit verschiedenen Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms / Präsentationsprogramms verfassen und gestalten (PC/Laptop und iPad) •Korrekturhilfe verwenden •Lückentexte – digitale Arbeitsblätter 	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	Lesen Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Medien und Methoden zur Texterschließung zielorientiert nutzen • Sich im Schriftwechsel mit Mailpartnern austauschen 							
	3.1.1.4 Lesefähigkeit erwerben (Sätze und einfache Texte lesen und verstehen)	<ul style="list-style-type: none"> • Lern-Apps zur Unterstützung von Leselernprozessen nutzen <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lernweg: Wörter, Sätze und Texte lesen • Lesevorträge filmen und vergleichen (vorher – nachher) 	x			x		<p>iPad apps: Zebra lesen, antolin, movie maker www.antolin.de</p>
	3.1.1.5 eigene Lesefähigkeit zunehmend wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> • Lesevorträge filmen und vergleichen (vorher – nachher) 				x		
	3.1.1.6 Leseverstehen entwickeln (Informationen in Medien suchen, sich erste Eindrücke von der Vielfaltigkeit aktueller Medien verschaffen, eigene Medienerfahrung beschreiben)	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Erste Eindrücke – suchen mit einer Suchmaschine (angleitet) • Anstoß: Jedes Bild gehört jemanden 	x			x		<p>iPad app: explain everything www.blindekuh.de</p>
3 / 4	3.2.1.4 Lesefähigkeit erweitern (Texte flüssig und sinnverstehend lesen)	<ul style="list-style-type: none"> • E-Books lesen, Fragebögen dazu beantworten • Leseportfolio erstellen 	x			x		<p>iPad apps: iBooks, antolin www.antolin.de</p>
	3.2.1.5 Lesefähigkeit und Leseerfahrung dokumentieren	<ul style="list-style-type: none"> • Lesevorträge (auch dialogisch) filmen und vergleichen (vorher – nachher) 				x		

	3.2.1.6 Leseverstehen vertiefen (Beiträge aus versch. Medien nutzen und reflektieren, handelnd mit Texten umgehen)	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Suchmaschinen – Suchergebnisse beurteilen • Vorteile und Gefahren von Suchmaschinen - Medienvergleich nach gemeinsam erarbeiteten Kriterien (Verfügbarkeit, Aktualität, Glaubwürdigkeit, Lesbarkeit, Gefahren, Sicherheit) – oder mit Sachunterricht verknüpfen • Internetrecherche zu einem Buch • Ein Bilderbuch oder Lesestück als Vorlage für eine Präsentation, ein Hörspiel, Trickfilm oder Video verwenden • Buchpräsentation mit Präsentationsprogramm erstellen 	x					x	iPad www.hamsterkiste.de , www.blindekuh.de , www.fragfinn.de apps: explain everything, movie maker, ...
1 / 2	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Medien als ein Mittel der Alltagskommunikation • Übungsformen selbstständig nutzen • Elektronische Medien als Schreibwerkzeug benutzen 								
	3.1.2.1 Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sprachen entdecken (Wörter unterschiedlicher Sprachen, begrüßen, verabschieden, zählen, ...)	<ul style="list-style-type: none"> • Übersetzungsapp oder –webseite benutzen: Begriffe eingeben, hören und nachsprechen 	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"> • Mindmaps am iPad erstellen • Digitale Arbeitsblätter bearbeiten (Drag and Drop, Tabellen füllen, Wörter farblich markieren) • App zum Lehrwerk benutzen <ul style="list-style-type: none"> • Lernweg: Sprachforscher 	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"> • Informationen aus www.internet-abc.de (Tipps zum surfen) • Über Verstehens- und Verständigungsprobleme sprechen • Digitale Kommunikation untereinander ausprobieren 					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"> • Mein Tutorial – Sch. erstellen eigene Tutorials zu verschiedenen Themen aus dem Deutschunterricht (Rechtschreib-Probleme, Textsorten, Sprachverständnis, ...) 	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	Medienbildungs- bereiche					Benötigte Medien
			Information + Wissen	Kommunikation + Kooperation	Produktion + Präsentation	Mediengesellsch. & -analyse	Informations- tech. Grundlagen	
	Zahlen und Operationen Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden unterschiedlicher Formen der Darstellung (Skizzen, Mengendarstellungen, Diagramme, Tabellen) • Dokumentieren von Vorgehensweisen und Arbeitsergebnissen • Lösungswege präsentieren, begründen und diskutieren • Kommunizieren in kooperativen und interaktiven Unterrichtsprozessen 							
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"> • Fotodokumentation, Fotostory zur Visualisierung • Fotos aus der Schule, aus Ohlsbach • Vorgehensweisen und Arbeitsergebnisse dokumentieren, Lösungswege und Ergebnisse präsentieren – sich darüber austauschen 			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"> • Zahldarstellung / Zahlzerlegungen: app Rechenblatt und Rechendreieck • Übungen mit der app Blitzrechnen 1 - zur Zahlen- und Mengenerfassung, Zahlenreihe bis 20, Zerlegen, Verdoppeln & Halbieren, Plus & Minusaufgaben im ZR 20 & Blitzrechnen 2 Anzahlerfassung, Hunderterfeld, Ergänzen zum Zehner und bis 100, Verdoppeln & Halbieren, Einfache Minus- und Plusaufgaben rechnen, Zehnerzahlen zerlegen, Einmaleins) ➤ Lernweg: Zahlen bis 20 & 100, +&- , 1mal1 	x	x				iPad app: Rechenblatt, Rechendreieck, Blitzrechnen 1&2, Zahlensorro

3 / 4	3.2.1.1 Zahldarstellung und Zahlbeziehungen (Stellenwertsystem, >, <, =, Hälfte, Doppelte, Zahlen in unterschiedlichen Kontexten, arithmetische Muster)	<ul style="list-style-type: none"> Zahlen visualisieren, ordnen – interaktive Arbeitsblätter 			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"> Übungen mit der Blitzrechenapp 3&4 Verschiedene Rechenwege digital präsentieren lassen Fehlerhafte Strategien bei Rechenfehlern aufspüren 	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"> Sachaufgaben aus dem Lebensumfeld der Kinder mit Präsentationsapp erstellen lassen Diagramme erstellen Lösungswege und Ergebnisse dokumentieren und präsentieren – z.B. Fermiaufgaben 						iPad app: explain everything
Raum und Form Prozessbezogene Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> Verwenden unterschiedlicher Formen der Darstellung (Skizzen, Mengendarstellungen, Diagramme, Tabellen) Dokumentieren von Vorgehensweisen und Arbeitsergebnissen Lösungswege präsentieren Problemlösen – Probleme erfassen, beschreiben, unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten ausprobieren Kommunizieren in kooperativen und interaktiven Unterrichtsprozessen 								
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"> Fotos aus verschiedenen Perspektiven Wegbeschreibung mit Maps Tutorial – Bastelanleitung benutzen (erstellen) Vorgehensweisen und Arbeitsergebnisse dokumentieren, Lösungswege und Ergebnisse präsentieren – sich darüber austauschen 		x	x			iPad app: maps. explain everything www.sofatutor.com
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"> Wegbeschreibung mit Maps – wie in 1/2, spiralcurricular im Niveau gesteigert Baupläne mit Videoanleitung erstellen Video-Tutorials nutzen – www.sofatutor.com Interaktive Aufgaben lösen 		x	x			iPad app: maps, explain everything www.sofatutor.com

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

Medienbildungsplanung im Fach Sachunterricht

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

3 / 4	Prozessbezogene Kompetenzen und grundsätzlicher Einsatz siehe oben							
	Demokratie und Gesellschaft 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"> • iPad-Führerschein Teil 2 (pages, explain everything, Zeichen-app, mail, Speicherung von Daten, ...) – fächerverbindend mit Deutsch • Computerführerschein (Klasse 4) – Bestandteile und Umgang mit dem Computer / Laptop - fächerverbindend mit Deutsch • Reflexion über Medien (Urheberrecht, Datenschutz, Persönlichkeitsschutz, Mobbing, Suchtgefahr) • (Schulungstag der Polizei zum Thema) • Recherchieren mit dem iPad, z.B. auf der Homepage der Gemeinde 				x	x	iPad-Führerschein iPad entsprechende apps PC / Laptop
	Naturphänomene und Technik 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"> • Internetführerschein – Surfführerschein (Klasse 3) • Informationsquellen nutzen – Recherche • Wasserkreislauf am (Film-)Modell verdeutlichen • Skizzen auf dem iPad erstellen (vom Foto zur Skizze) – book creator 	x					Surfführerschein: www.internet-abc.de
	Raum und Mobilität 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"> • Maps, google-earth – zurechtfinden, kennenlernen, damit umgehen (Wege finden und ihnen folgen) – vgl. auch Mathematik (Raum und Form) • Verkehrserziehung online 	x		x			iPad app: Karten, Goggle Earth www.verkehrswacht-medien-service.de
	Zeit und Wandel 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"> • Recherchieren und Präsentation erstellen z.B. explain everything • iPad zur Dokumentation nutzen (z.B. Interview, Film, ...) 	x			x		iPad app: Super Note

Medienbildungsplanung im Fach Musik

Klasse	Bildungsplanbezug 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.	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"> durch intuitives als auch planvolles Probieren, Kombinieren und Gestalten, Analysieren, Klären und Deuten „nutzen [die Lernenden] unterschiedliche Kunstformen, Medien, Materialien und Werkzeuge“ visuelle, haptische und akustische Erfahrungen, Lernwege, Prozesse und Erkenntnisse in geeigneter Form dokumentieren, auch digital. 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 [...]), Medien zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen nutzen (zum Beispiel Plakate, Hörstagebücher, Instrumente, digitale Medien) sein Verhalten hinsichtlich eigener Gestaltungsmöglichkeiten reflektieren können. Z.B.: Aufnahme musikalischer Präsentationen zur konstruktiven Weiterarbeit 							
1 / 2	Musik gestalten 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"> Liedbeiträge aufnehmen und präsentieren Liedtexte mit Beamer zum Einprägen zeigen Musizieren aufnehmen und besprechen Vor dem Üben Höraufträge verteilen – bei Aufnahmewiedergabe weiterverfolgen – Stellung nehmen 			X			iPad app: FiLMiC Pro, pages, Super Note
	Musik hören und verstehen Auswirkung von Musik auf eigene Person Verschiedene Funktionen von Musik	<ul style="list-style-type: none"> Versch. Musik-Beispiele beschreiben lassen Woher bekannt? Welche Wirkung? – Wo wird Musik mit dieser Wirkung eingesetzt? 				X		
	Musik umsetzen Szenen durch den Einsatz von Stimme, Bewegung und Instrument darstellen	<ul style="list-style-type: none"> Filmszenen oder Fotos mit Ton unterlegen (gruselig, lustig, fröhlich, ...) oder versch. Bilder Musikstücken mit unterschiedlichem Charakter zuordnen 			X			iPad app explain everything

3 / 4	<p>Musik gestalten</p> <p>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)</p> <p>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"> • Eigene musikalische Beiträge aufnehmen und präsentieren (Video- / Audioaufnahme – Arbeit mit Videobearbeitungsapp – z.B. einfügen von Text) • Audio- / Videoaufnahmen auch in größerem Rahmen präsentieren (Tag der offenen Tür, Schulfest, Elternabend, anderen Klassen, ...) 	x	x				<p>iPad app: movie maker, FiLMiC Pro, iMovie, ¼ lernen lesen music tutor (Noten lesen)</p>
	<p>Musik reflektieren</p> <p>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"> • Präsentation erstellen: selbstgewählte oder fotografierte Bilder mit Musik unterlegen • Audioaufnahmen / Videoproduktionen vergleichen • Thematisieren: Was ist privat, was ist öffentlich? Rechte am Bild - Quellenangabe • Einen Werbespot produzieren (fächerverbindend mit Sachunterricht) • Internetrecherche zu berühmten Komponisten, Steckbrief erstellen, Ergebnisse präsentieren • Meinen Lieblingsmusiker präsentieren 	x	x	x	x		<p>iPad app: iMovie, explain everything</p>
	<p>Musik umsetzen</p> <p>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"> • Live-Vorträge aufnehmen • Eigene Choreografien zu aktuellen Liedern aufnehmen • Musikvideo erstellen 		x		x		<p>iPad app: FiLMiC Pro, iMovie</p>

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"> im Bereich „Welt erkunden und verstehen“ Nutzung unterschiedlicher Medien angedacht Einsatz digitaler Medien zur Dokumentation visueller, haptischer und akustischer Erfahrungen im Bereich „Kommunizieren und sich verständigen“ Einsatz altersgemäßer und zweckentsprechender digitaler Medien (wie z.B. Interaktive Whiteboards) zur Präsentation von Erkenntnissen und Ergebnissen im Bereich „Reflektieren und sich positionieren“ Empathiefähigkeit entwickeln und Perspektivwechsel vornehmen; z.B. indem sie andere Lebenswelten mittels Kunst und medialen Produkten erforschen 							
1 / 2	Kinder zeichnen, drucken, malen 3.1.1.3 Kinder malen (Farben und Werkzeuge entsprechend der eigenen Vorstellungen und Gestaltungsabsicht einsetzen)	<ul style="list-style-type: none"> Malwerkzeuge im Vergleich – Malauftrag mit verschiedenen Werkzeugen umsetzen auch mit einem Malprogramm auf dem iPad – Handhabbarkeit vergleichen, Ergebnisse ausstellen Z.B. Malen wie Kandinsky; Malen wie Picasso – mit einem Strich ohne absetzen (Zeichen-App) Malen mit vorgegebenen Formen (www.internet-abc.de/kinder/baukasten-malen.php) 			X		iPad app: Art Set	
	Kinder räumen um Räume betrachten, ..., dokumentieren (fotografieren); Spielräume, Behausungen schaffen und Entstehung beschreiben; Räume verändern	<ul style="list-style-type: none"> Meine/unsere Paradieshöhle, Gruselkammer, ... - Entstehungsprozess in Etappen fotografieren, in Präsentation einfügen, Titel und Sätze dazu schreiben – fächerverbindend mit Deutsch Räume verändert darstellen (z.B. liegende Kinder aus Vogelperspektive aufnehmen; Fotos von Räumen vor neuen Hintergrund stellen -> neue Fotowirkung) 			X		iPad app: book creator, fotoapp	
	Kinder nutzen Medien	<ul style="list-style-type: none"> Fächerverbindend mit Sachunterricht, Deutsch Fotodokumentation: meine Schule – deine Schule; das bin ich 			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"> •Collagen mit bereitgestelltem Bildmaterial (z.B. Gemüsegesichter nach Arcimboldo) •Buchstaben-Bildgeschichten erfinden (z.B. das kleine a trifft das große O) 					
	Kinder erleben Natur Naturerscheinungen – Gestaltungs- und Ordnungsprinzipien für eigene Gestaltungsideen nutzen	<ul style="list-style-type: none"> •Dokumentation Lerngang z.B. Wiese - fächerverbindend mit Sachunterricht •LandArt Kunst aus Naturmaterialien mit Foto festhalten, Titel geben, präsentieren •Internet oder app zur Benennung von Pflanzen etc. nutzen •(Naturportfolio – book creator) 				X	iPad app: Foto, book creator
	Kinder gehen mit Kunstwerken um Auf versch. Bildzugänge einlassen, frei äußern, handelnd damit auseinandersetzen	<ul style="list-style-type: none"> •Kunstwerke per iPad und Beamer präsentieren •Kunstwerke in einer Mal-App verfremden 				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"> •Wie geht das mit den Smileys? – Emoticons vergleichen und deuten (eigene Emoticons erstellen) •Was bedeutet ...? Piktogramme im Schulhaus 				X	
3 / 4	Kinder zeichnen, drucken, malen 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"> •Von der Skizze zum Bild oder zur technischen Zeichnung (Zeichen-App) •Comic, Fotostory erstellen (Halftone) - fächerverbindend mit Deutsch 				X	iPad app: Halftone, Art Set
	Kinder nutzen Medien 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"> •Bildausschnitte weitermalen •Bilder verfremden •Bilder neu zusammensetzen •Kurzfilme erstellen •Trickfilme versch. Art (Malszenen, Legetechnik, Stop Motion mit Figuren, ...) erstellen •Z.B. Unser Schulhofbaum im Jahreskreis (Fotoaneinanderreihung, Filmszenen, ...) 				X	iPad apps: Art Set, explain everything, stop motion, ...
	Kinder gehen mit Kunstwerken um Kunstwerke betrachten; künstlerische Gestaltungsweisen untersuchen, vergleichen und ihre Wirkung beschreiben; eigenen Vorlieben und Bedürfnisse beschreiben	<ul style="list-style-type: none"> •Kunst aufräumen (Ursus Wehrli) (www.kunstaufraeumen.ch/de) •Das bin ich 2 – Fotodokumentation (ich, Hobbies, Vorlieben, Abneigungen, was ist typisch für mich, ... - Was gebe ich preis / was nicht?) •Selfies – Wie stelle ich mich dar? Verfremdungseffekte? Requisiten? 					iPad app: explain everything

4. 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.

Schwerpunkt soll, für die erste größere Evaluation, die aktuelle Nutzung digitaler Medien und die Umsetzung der erstellten Medienbildungsplanungen der Fächer sein.

Voraussichtlich wird hierfür der iqes-Fragebogen S81a ‚Lehrpersonen-Befragung zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen‘ an die Situation der Weinbergschule angepasst und dann als Erhebungsinstrument eingesetzt.

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.