



## **Medienbildungskonzept der Schule an den Linden**

Sachgebietsleitung: Frau Ludwig

Aktualisiert und überarbeitet im Januar 2020.

### **Inhalt**

**1 Historie**

**2 Technische Ausstattung**

**3 Kompetenzbereiche – Kompetenzen in der digitalen Welt**

**4 Unterrichtliche Nutzung der Medien im Grundschulunterricht**

**5 IT-Unterricht**

**6 Zeugnisbemerkungen**

**7 Projektsiegel „Internet-ABC-Schule“**

**8 Aussichten**



## 1 Historie

Seit den frühen 90er Jahren (damals noch mit Förderstufe) wurde die SadL mit meist veralteten, gespendeten PC ausgestattet.

Seit 2003 verfügt die Schule an den Linden über einen PC-Raum mit insgesamt 15 Rechnern (max. 30 Arbeitsplätze), Beamer und Soundsystem, der vom Schulträger des Kreises Offenbach ausgestattet wurde. Zudem wurden die Klassenräume bis Ende 2012 mit jeweils 3 Rechnern ausgestattet, die im Fachunterricht den unterschiedlichsten Einsatz gefunden haben (u.a. Werkstatt- und Stationsarbeit, Förderunterricht).

Seit 2006 ist der IT-Unterricht Teil des Schulprogramms und für alle 3. und 4. Klassen mit einer Unterrichtsstunde pro Woche fest im Stundenplan verankert.

## 2 Technische Ausstattung

Folgende Ausstattung mit Medien steht der Schule an den Linden seit März 2018 zur Verfügung:

PC-Raum:

- 15 Lokale Rechner mit Monitor, Mouse und Tastatur
- 15 portable Notebooks mit Mouse
- 1 Schwarz-Weiß-Laserdrucker
- 1 Beamer
- Soundsystem
- 50 Kopfhörer

Englisch/Mosaik-Raum:

- 1 Rechner mit Monitor, Mouse und Tastatur
- Soundsystem
- 1 Beamer

Musik-Raum:

- 3 Rechner mit Monitor, Mouse und Tastatur
- 1 Beamer

Lehrerzimmer:

- 4 Rechner mit Monitor, Mouse und Tastatur
- 1 Laserdrucker
- 1 Beamer und Leinwand
- Medienschränk mit 2 Foto-Digitalkameras, 1 Video-Digitalkamera, 2 MP3-Player, 1 Stativ, 1 Mikrophon, je 1 Foto- und Video-Bearbeitungsprogramm (leider nicht Windows 10 kompatibel), 1 Fotodrucker



## Förderraum:

- 1 Rechner mit Monitor, Mouse und Tastatur

## Schülerbücherei:

- 1 Rechner mit Monitor, Mouse und Tastatur
- 1 Laserdrucker

## Schulleitungsbüro:

- 2 Tablet-PC

## Klassenräume:

- 19 Klassenräume mit jeweils einem Rechner, Mouse, Tastatur und je 2 Lautsprecherboxen mit Subwoofer

## Zudem für den mobilen Einsatz der Notebooks:

- 3 Accesspoints

Alle Rechner sind mit dem Server vernetzt, laufen mit dem Betriebssystem Windows 10 und verwenden die pädagogische Benutzeroberfläche von Dr. Kaiser. Sie wurden für 5 Jahre vom Kreis Offenbach geleast und werden durch die PC-Galerie in Dietzenbach gewartet. Von jedem Rechner aus können Ausdrücke im Kopierraum angefertigt werden. Mithilfe der Accesspoints können die Notebooks aus dem IT-Raum in den verschiedenen Klassenräumen der Schule zum Einsatz gebracht werden.

Folgende Programme wurden auf den Rechnern installiert:

Office Paket, Internet Explorer, Mozilla Firefox, VLC Media Player, Adobe Reader, 7-Zip, Java, Paint.net, Lernwerkstatt 8, Hot Potatoes 6, Irfan View, Gimp 2, Master Tool, Master Tool Übungen Grundschule, Flinky, DL Buju 2016.2, Worksheet Crafter 2015, Littera-LM 6 und Blitzrechnen 1-2 als Netzwerkversion.

## **3 Kompetenzbereiche – Kompetenzen in der digitalen Welt**

Für den Bereich der allgemein- bildenden Schulen werden von der KMK zwei zentrale Ziele benannt:

1. Die curriculare Einbindung der aufgeführten „Kompetenzen für die digitale Welt“, die nicht in einem eigenen Fach, sondern fachspezifisch in allen Fächern umgesetzt werden sollen.

2. Die digital gestützte Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen.

Zudem wurden folgende sechs Kompetenzbereiche herausgearbeitet, um Medienkompetenzen in der digitalen Welt umfassend zu fördern. Sie dienen als



Orientierung für den fächer- integrativen und schulformübergreifenden  
Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler.

Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren

Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

Kompetenzbereich 1	Kompetenzbereich 2	Kompetenzbereich 3
<p><b>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b></p> <p>1.1 Suchen und Filtern</p> <p>» Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen</p> <p>» Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln</p> <p>» In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen</p> <p>» Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen</p> <p>1.2 Auswerten und Bewerten</p> <p>» Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten</p> <p>» Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten</p> <p>1.3 Speichern und Abrufen</p> <p>» Informationen und</p>	<p><b>Kommunizieren und Kooperieren</b></p> <p>2.1 Interagieren</p> <p>» Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren</p> <p>» Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen</p> <p>2.2 Teilen</p> <p>» Dateien, Informationen und Links teilen</p> <p>2.3 Zusammenarbeiten</p> <p>» Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen</p> <p>» Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen</p> <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)</p>	<p><b>Produzieren und Präsentieren</b></p> <p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <p>» Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden</p> <p>» Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen</p> <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>» Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen</p> <p>» Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren</p> <p>3.3 Rechtliche Vorgaben</p>



<p>Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen</p> <p>» Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>» Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden</p> <p>» Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen</p> <p>» Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen</p> <p>» Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen</p> <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p> <p>» Öffentliche und private Dienste nutzen</p> <p>» Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen</p> <p>» Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben</p>	<p>beachten</p> <p>» Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen</p> <p>» Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen</p> <p>» Persönlichkeitsrechte beachten</p>
<p><b>Kompetenzbereich 4</b></p> <p><b>Schützen und sicher Agieren</b></p> <p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <p>» Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen</p> <p>» Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden</p>	<p><b>Kompetenzbereich 5</b></p> <p><b>Problemlösen und Handeln</b></p> <p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <p>» Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren</p> <p>» Technische Probleme identifizieren</p> <p>» Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden beziehungsweise Lösungsstrategien entwickeln</p> <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p>	<p><b>Kompetenzbereich 6</b></p> <p><b>Analysieren und Reflektieren</b></p> <p>6.1 Medien analysieren und bewerten</p> <p>» Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten</p> <p>» Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen</p>



<p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <p>» Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen</p> <p>» Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen</p> <p>» Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren</p> <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <p>» Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen</p> <p>» Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen</p> <p>» Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen</p> <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p> <p>» Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen</p> <p>Kompetenzbereich 5 Problemlösen und Handeln</p>	<p>» Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden</p> <p>» Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren</p> <p>» Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren</p> <p>» Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen</p> <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p> <p>» Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln</p> <p>» Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen</p> <p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p> <p>» Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen</p> <p>» Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können</p> <p>5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p> <p>» Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.</p> <p>» Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren</p> <p>» Eine strukturierte, algorithmische</p>	<p>Umgebungen erkennen und beurteilen</p> <p>» Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (zum Beispiel mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen</p> <p>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p> <p>» Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen</p> <p>» Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und gegebenenfalls modifizieren</p> <p>» Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen</p> <p>» Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen</p> <p>» Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische</p>
---	---	--



	Sequenz zur Lösung eines Problems  planen und verwenden	Meinungsbildung und  Entscheidungsfindung  kennen und nutzen  » Potenziale der Digitalisierung  im Sinne sozialer Integration  und sozialer Teilhabe erkennen,  analysieren und reflektieren
--	---	--

## 4 Unterrichtliche Nutzung der Medien im Grundschulunterricht

Die Schüler und Schülerinnen haben im Rahmen des regulären Unterrichts, des Projektunterrichts und im Rahmen der Ganztagschule (AG-Bereich) und der Projektwochen vielfältige Möglichkeiten Erfahrungen im Umgang mit den vorhandenen Medien zu sammeln, bevor sie in Jahrgang 3 mit dem IT-Unterricht beginnen.

- Der PC wird als Teil der Stations- und Werkstattarbeit vor allem in den Fächern D, M und SU genutzt: Arbeit mit den Lernprogrammen Lernwerkstatt und Budenberg, der Lernplattform Antolin und Filme zu verschiedenen Sachunterrichtsthemen.
- Mithilfe des Rechners lässt sich Musik abspielen, die im Rahmen des Regelunterrichts vielfältigen Einsatz findet (Musikunterricht, Rituale, Bewegungsphasen im Klassenraum, Entspannungsphasen u.v.m.).
- Jedes Kind kann sich mit einem eigenen Benutzernamen und einem Passwort im schulinternen System anmelden.
- Die Benutzung und der Sinn und Zweck von Maus und Tastatur sind bekannt.
- Der IT-Raum wird für die themenbezogene Arbeit mit der gesamten Klasse genutzt: Arbeit mit der Lernplattform Antolin und den Lernprogrammen Lernwerkstatt und Budenberg.
- Im DaZ-Bereich sind Übungen am PC hilfreich und unterstützend beim Erlernen der deutschen Sprache vor allem im Bereich der Wortschatzarbeit.
- TipToi-Materialien werden vor allem im DaZ-Bereich eingesetzt, ergänzen aber auch den Regelunterricht als Differenzierungsmaterial.
- Mit den Digitalkameras werden vielfältige Projekte dokumentiert (u.a. Klassenausflüge, Klassenaktivitäten) und themenspezifische Aufgaben erfüllt (z.B. bildliche Darstellung der Klassenregeln, Projektarbeit)
- Klassenbezogene und Klassen-/Jahrgangsübergreifende Projekte (z.B. Erstellung eines Hörspiels, eines Trickfilms zu verschiedenen Themen) ermöglichen den umfassenden Einsatz vieler verschiedener Medien.



# Schule an den Linden

Töpferstraße 9

63322 Rödermark

Tel: 06074-7401

Fax: 06074-62610

E-Mail: [verwaltung@schule-an-den-linden.de](mailto:verwaltung@schule-an-den-linden.de)

- Die Arbeit mit Lernprogrammen, wie der Lernwerkstatt 8 und Lernplattformen im Internet, wie Antolin, Hamsterkiste, etc. wird im Rahmen des Regelunterrichts geübt.
- Das Verfassen von einfachen Texten mit Hilfe von Word oder der Lernwerkstatt ist bereits früh im Rahmen des Deutschunterrichts möglich.
- Das Erstellen einfacher Bilder mit der Lernwerkstatt wird im Rahmen der Freiarbeit eingesetzt.
- In verschiedenen Projekten, die während des Regelunterrichts oder in Projektwochen stattfinden, lernen die Schüler den Umgang mit der Digitalkamera, der Videokamera, dem Stativ und dem Mikrofon. So ist z. B. im Rahmen einer Projektwoche in Zusammenarbeit mit dem MOK (Offenbach/Rhein-Main) ein Trickfilm entstanden, anzusehen auf: [https://www.mediathek-hessen.de/medienview\\_9774\\_Daniela-Ludwig-OK-Offenbach-Frankfurt-Medienprojekt-Monster-Invasion.html](https://www.mediathek-hessen.de/medienview_9774_Daniela-Ludwig-OK-Offenbach-Frankfurt-Medienprojekt-Monster-Invasion.html) .

Die Durchführung von Projekten und projektorientiertem Unterricht umfasst oftmals folgende Aktivitäten: Bilder am PC erstellen (Paint, Lernwerkstatt), Texte am PC schreiben und gestalten (Word), Informationsbeschaffung über das Internet, Computerlexika, aber auch herkömmlich über Bücher (Bücherei), Aktivitäten dokumentieren, digitale Fotografien zusammenstellen und präsentieren (Klassenprojekte, Klassenfahrt, usw.), Veröffentlichung über die schuleigene Homepage, Power Point Präsentation bei Schulveranstaltungen

- Im Zuge der Erweiterung der SadL zur Ganztagschule wurden 25 Microcomputer (Calliope mini) angeschafft und eine AG ins Leben gerufen, die den Schülern Grundkenntnisse im Programmieren näherbringt.
- Die installierten Beamer unterstützen bei der Einführung verschiedener neuer Programme und kleinerer Arbeitsschritte, die sie sofort an ihren Geräten nachvollziehen können. Schülerarbeiten können direkt in der Klasse projiziert, besprochen und gewürdigt werden. Zudem ermöglichen sie die Präsentation von Projekten bei Schulveranstaltungen o.ä. sowie die Nutzung bei Dienstbesprechungen, Konferenzen und schulinternen Fortbildungen.

Auf diesen im ersten und zweiten Schuljahr gesammelten Medienerfahrungen beginnt die Arbeit im 3. Schuljahr im IT- Unterricht. Im IT-Unterricht werden grundlegende Kenntnisse im Umgang mit dem PC, Benutzung von Anwendersoftware und Einführung ins Internet vermittelt. Für die jeweilige Stufe existiert ein Stoffverteilungsplan.



## 5 IT-Unterricht

Der IT-Unterricht umfasst in Jahrgang 3 und 4 eine Unterrichtsstunde pro Woche, die fest im Stundenplan verankert ist und aus dem Kontingent der Förderstunden gespeist wird.

### Allgemeine Lernziele des IT-Unterrichts

- Frühzeitiger Einsatz zeitgemäßer Medien
- Entwicklung elementaren Vorverständnisses der neuen Technologien
- Förderung der Medienkompetenz
- Erwerb von Einsichten in Grundlagen und Grundstrukturen dieser Techniken
- Kommunikationserziehung
- Medienschutz: Befähigung, die Informations- und Kommunikationstechniken kritisch zu beurteilen
- Nutzung der digitalen Medien in individueller und sozialer Verantwortung
- Vermittlung von Fachbegriffen (englisch – deutsch)
- Förderung des gleichberechtigten Zugangs von Mädchen und Jungen zu den Techniken.

### Stoffverteilungsplan 3. Schuljahr

Schulwoche	Inhalt	Ziele
1-2	Einführung	<b>Regeln</b> im PC-Raum, Benutzerkonto, sicheres Passwort, Oberfläche, Teile des Computers
3	Programm Paint	<b>Dateien:</b> Öffnen, schließen, zeichnen, malen, speichern unter sinnvollem Namen
4-8	Übungen	Speichern und öffnen von <b>Paint</b> -Dateien, umbenennen, Karteivorlagen A, Diff. B
9-14	Dateien verwalten	Dateien umbenennen, Ordner anlegen, Dateien verschieben, freigegebene Dateien aus dem Klassenordner öffnen, Karteivorlagen B und C bearbeiten
15-23	Programm Word	Einführung in die wichtigsten Funktionen von <b>Word</b> : Schreiben kleiner Texte, verwenden verschiedener Schriftarten (Fonts), Schriftgröße verändern, fett, kursiv, etc.
24-32	Arbeit mit Word	Verschiedene <b>Formatierungen</b> (Blocksatz, zentriert, usw.), Layoutgestaltungen von Schreibprojekten (z.B. Briefen, Einladungen), Verwendung von Autoformen, Effekte, Farbgestaltung und Word-Art
32-35	Abschluss	Weiterführende Übungen



## Stoffverteilungsplan 4. Schuljahr

Schulwoche	Inhalt	Ziele
1	Einführung	<b>Regeln</b> im PC-Raum, Überprüfung Benutzerkonto und <b>Passwort</b>
2	Internet	Definition von „Netzwerk“ und „Internet“, Unterscheidung von „Hardware“ und „Software“, <b>Begriffsklärung</b> : Provider, Anbieter, DSL, W-Lan, WiFi, usw. So funktioniert das Internet-die Technik
3-5	Surfen und Internet	<b>Modul 1: Unterwegs im Internet-so geht`s</b> ( <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> ) Browser als Navigationssoftware mit den wichtigsten Funktionen einführen, Standardbrowser Internet Explorer/Mozilla Firefox
6-8	Suchmaschine	<b>Suchen und finden</b> im Internet Funktion von Suchmaschinen, Vergleich: google.de - Kinderbrowser ( <a href="http://www.blindekuh.de">www.blindekuh.de</a> ), sinnvolle Suchbegriffe und hilfreiche/kindergerechte Seiten
9-10	Gezielte Recherche	Gezielte <b>Recherche</b> im Internet zu aktuellen Themen im Unterricht, zur Vorbereitung von Referaten Mobil im Internet-Tablets und Smartphones
11-16	Arbeiten im Internet	Suchergebnisse sichten, Ergebnisse zusammentragen und filtern, Erstellen von neuen Dokumenten (Word) mit Inhalten aus dem Internet, Layoutgestaltung, Erstellung eines Referats
17-22	Sicherheit	<b>Modul 3: Achtung, die Gefahren! - So schützt du dich</b> ( <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> ) Lügner und Betrüger im Internet Viren und andere Computerkrankheiten Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen Cybermobbing – kein Spaß! Datenschutz – das bleibt privat!
23-27	Kommunikation im Netz	<b>Modul 2: Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden</b> ( <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> ) E-Mail und Newsletter Chatten und Texten – WhatsApp und mehr Soziale Netzwerke – Facebook und Co. Online-Spiele – sicher spielen im Internet
28-30	Medien im Netz	<b>Modul 4: Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet</b> ( <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> ) Text und Bild – kopieren und weitergeben



		Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?
31-32	Abschlusstest	<b>Surfschein</b> auf <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> mit Auswertung
33-35	Wiederholung	Wiederholung wichtiger Unterrichtsinhalte mit Ausblick auf die weiterführende Schule

In Anlehnung an die oben dargestellten Lernziele sollen die Schülerinnen und Schüler im IT-Unterricht vielfältige Erfahrungen in verschiedenen Kompetenzbereichen sammeln. Diese Bereiche sind wiederum in Kompetenzstufen (Amt für Lehrerbildung) unterteilt, von denen beide Kompetenzstufen am Ende des vierten Schuljahres erreicht werden sollen.

Folgende Kompetenzbereiche werden bisher im Rahmen des IT-Unterrichts erarbeitet und können den oben aufgeführten Themen im Stoffverteilungsplan zugeordnet werden bzw. führen diesen inhaltlich weiter aus:

## 1) Computer und Internet – Grundlagen

Kompetenzstufe 1:

- Ich verstehe, was Computer und Internet sind, und kann Beispiele für die praktische Handhabung im Alltag nennen.
- Ich kenne die elementaren Komponenten eines Computers wie Monitor, Tastatur und Maus.
- Ich kann zwischen Hard- und Software unterscheiden.
- Ich verstehe das Prinzip der Vernetzung von Computern und kenne die wichtigsten Begriffe dazu.
- Ich verstehe, dass aus Sicherheitsgründen ein Benutzername und ein Passwort benötigt werden, um sich an einem Computer anzumelden.
- Ich verstehe die grundlegendsten Funktionen in Standardprogrammen (Betriebssystem, Textverarbeitungsprogramm, Browser, Dateimanager, Antivirenprogramm und Firewall).
- Ich achte bei der Arbeit am Computer auf meine Gesundheit und weiß, wie ich Gesundheitsrisiken vermeiden kann (z. B. mit Pausen, Sitzhaltung, Licht, Lärm/Geräuschen usw.).

Kompetenzstufe 2:

- Ich kann zwischen Programmen und Dokumenten unterscheiden.
- Ich kenne wichtige Grundbegriffe von Computer und Internet wie Datenspeicherung oder -austausch.
- Ich kenne wichtige interne Teile eines Computers wie z. B. die Festplatte.
- Ich kenne gängige Peripheriegeräte wie Drucker, Digitalkamera und Scanner.
- Ich weiß, dass die meisten Programme von der Anwendung her ähnlich



strukturiert sind (z. B. die Möglichkeit, Aktionen rückgängig zu machen), auch wenn sie unterschiedliche Probleme lösen.

- Ich erkenne die Bedeutung der Datensicherung.
- Ich kenne Regeln für den Umgang mit Zugangsdaten, Fotos und Videos und richte mich danach.
- Ich weiß, dass digitale Daten besonders leicht manipulierbar sind.
- Ich kenne die Gefahren in den sozialen Netzwerken (z.B. WhatsApp, Instagram, Facebook) wie z.B. Cyber-Mobbing, Kettenbriefe, Horrorvideos.
- Ich weiß, dass es möglich ist, Computerteile, Druckerpatronen und Papier wieder zu verwenden (Recycling).

Kompetenzstufen 3 und 4 werden angebahnt:

- Ich gehe bewusst mit persönlichen Informationen und Passwörtern um.
- Ich kann Beispiele für gängige Anwendungssoftware und Betriebssysteme geben.
- Ich kann Bilddateien, Textdokumente, Audio- und Videoformate unterscheiden.
- Ich kann erklären, wie das Internet funktioniert.
- Ich kenne Risiken im Zusammenhang mit Online-Aktivitäten, z. B. Viren, Würmer, Hacker usw.
- Ich gebe im Internet nicht zu viel von mir preis (Bilder und persönliche Daten) und weiß mich vor Belästigungen zu schützen.
- Ich verstehe den Begriff Copyright und weiß, wann es mir das Urheberrecht verbietet, fremde Dokumente zu nutzen oder zu verbreiten.
- Ich kann die Bestandteile eines Computers und wichtige Peripheriegeräte beschreiben und kenne deren Funktionen.
- Ich weiß, wie ich meinen Computer gegen Viren und ähnliche schädliche Software sowie gegen Online-Zugriffe Dritter schützen kann.
- Ich kenne die Vor- und Nachteile sowie Einsatzmöglichkeiten verschiedener Möglichkeiten der elektronischen Kommunikation, z. B. E-Mail.
- Ich weiß, worauf ich beim Chatten achten muss, um u. a. sexuellen Belästigungen vorzubeugen.
- Ich weiß, wie ich mich bei Beleidigungen und Belästigungen verhalten muss.

## 2) Bedienung und Dateimanagement

Kompetenzstufe 1

- Ich kann mit Eingabegeräten wie Maus oder Tastatur umgehen.
- Ich kann den PC ordnungsgemäß starten und herunterfahren.
- Ich kann mich mit einem Benutzernamen und Passwort anmelden.
- Ich kann Anwendungsprogramme starten, darin arbeiten und sie wieder



beenden.

- Ich kann grundsätzliche Steuerelemente einer Lernsoftware nutzen (vorwärts, zurück, home).
- Ich kann Dokumente und Dateien öffnen, schließen, umbenennen und abspeichern.
- Ich kann Fenster öffnen und schließen.
- Ich verwende alle Geräte sachgerecht und sorgfältig.
- Ich wende mich bei Problemen mit dem Computer immer an jemanden, der sich damit auskennt.

## Kompetenzstufe 2

- Ich kann mit den Desktop-Icons arbeiten.
- Ich kann Fenster öffnen, minimieren, verkleinern, vergrößern und verschieben.
- Ich kann zwischen Programmen wechseln.
- Ich kann Lautsprecher anschließen, ein- und ausschalten oder ein Headset aktivieren und die Lautstärke anpassen.
- Ich kann eine nicht mehr reagierende Anwendung schließen.
- Ich kann Dokumente drucken.
- Ich kann Ordner erstellen und Dokumente bzw. Dateien in Ordnern speichern. Dabei verwende ich sinnvolle Dateinamen und Ordernamen.
- Ich kann Dateien mittels externer Datenträger (z. B. USB-Stick oder externe Festplatte) übertragen.
- Ich kann externe Peripheriegeräte wie z. B. eine digitale Kamera oder einen Scanner nutzen, um Texte oder Bilder im Computer verfügbar zu machen.
- Bei den meisten Hard- und Softwareproblemen hole ich Hilfe bei jemandem, der sich damit auskennt.

## 3) Textverarbeitung

### Kompetenzstufe 1

- Ich kann mit dem Computer Texte schreiben, markieren, löschen und ausdrucken.
- Ich kann die einfachen Formatierungen (fett, kursiv, Schriftart und -größe, etc) anwenden und ändern.

### Kompetenzstufe 2

- Ich kann verschiedene Formatierungen vornehmen, z. B. Farben und Schriftgröße.
- Ich kann digitale Texte und Bilder kopieren, in einem Textverarbeitungsprogramm wie (z. B. Microsoft Word, OpenOffice Writer) einfügen.



- Ich kann eine Tabelle einfügen und formatieren.
- Ich kann die Rechtschreibprüfung benutzen.
- Ich kann Texte mit vorgegebenen Formatvorlagen gestalten.

## 4) Web und E-Mail

### Kompetenzstufe 1

- Ich kann einen Browser wie Firefox oder Internet Explorer öffnen und eine Internetadresse eingeben.
- Ich weiß, wie man in einer Internetseite navigiert (Links drücken, Zurück-Knopf, Startseite).
- Ich kann ein elektronisches Nachschlagewerk (lokal installiert oder im Internet) nutzen.
- Ich kann auf angezeigten Webseiten Informationen suchen und Lesezeichen auf die Ergebnisse setzen.
- Ich kann einfache E-Mail-Nachrichten schreiben, senden und empfangen. z. B. online mit einem Browser oder lokal.
- Ich kenne die Regeln und Umgangsformen (Netiquette), die bei der Kommunikation mittels Computer und Internet gelten.

### Kompetenzstufe 2

- Ich kann auf vorgegebenen Webseiten Informationen finden und bearbeiten.
- Ich kann grundlegende Suchaufgaben mit einer Suchmaschine lösen und die Resultate ausdrucken.
- Ich kann Bilder mit Suchmaschinen finden.
- Ich verstehe den Unterschied zwischen den Feldern AN, CC und BCC.
- Ich kann E-Mails weiterleiten, in Kopie verschicken, verschieben und ausdrucken.
- Ich erkenne betrügerische Mails und Spam-Mails (Junk) und kann mich davor schützen.
- Ich beachte die Netiquette zur Kommunikation per E-Mail und bin mir der Wirkung meines Kommunikationsstils an verschiedene Adressaten bewusst.

## 5) Grafik

### Kompetenzstufe 1

- Ich kann in einem einfachen Zeichenprogramm wie Paint Bilder erstellen.

### Kompetenzstufe 2



- Ich kenne verschiedene Bildformate wie BMP oder JPEG.
- Ich kann eine digitale Fotokamera bedienen und Bilder auf den Computer übertragen.

## 6) Audio

Kompetenzstufe 1

- Ich kann einen einfachen Software-CD-Player bedienen (Start und Stopp).

Kompetenzstufe 2

- Ich kenne verschiedene Audioformate wie MP3 oder WAV und kann diese mit entsprechenden Abspielgeräten, z. B. dem Windows Media Player, auf dem Computer wiedergeben.

## 7) Video

Kompetenzstufe 1

- Ich kenne verschiedene Videoformate und kann diese mit entsprechenden Abspielgeräten wie VLC Media Player oder Windows Media Player auf dem Computer wiedergeben.

Kompetenzstufe 2

- Ich kann mit einem Aufnahmegerät wie einer Videokamera, einem Handy oder einem digitalen Fotoapparat Videosequenzen aufnehmen und abspielen. Zum Beispiel kann ich eine Videokamera einstellen und bedienen (vor- und zurückspulen) sowie Aufnahmen vorbereiten, durchführen und überprüfen.

Die Bereiche Tabellenkalkulation, Datenbanken und Präsentation werden dabei nur am Rande tangiert und aus diesem Grund hier nicht näher ausgeführt.

## 6 Zeugnisbemerkungen

Um die Leistungen der Schülerinnen und Schüler im IT-Unterricht entsprechend zu würdigen und zu dokumentieren, werden folgende Bemerkungen im Halbjahres- und Schuljahreszeugnis berücksichtigt.

### Bemerkungen für den IT-Unterricht im Zeugnis der 3. und 4. Klassen:

Er/Sie hat

- m.g.E.tg (mit gutem Erfolg teilgenommen)
- m.E.tg. (mit Erfolg teilgenommen)



- tg. (teilgenommen)

Zudem erhalten die Schülerinnen und Schüler am Ende der 4. Klasse eine Bemerkung über das erfolgreiche Abschneiden bei der Prüfung für den Internet-ABC-Führerschein.

## Er/Sie

- hat die Prüfung für den ABC-Internetführerschein erfolgreich abgelegt.

## 7 Projektsiegel „Internet-ABC-Schule“

Im Jahr 2016 hat die Schule an den Linden das Projektsiegel „Internet-ABC-Schule“ erhalten. In diesem Rahmen besuchten die IT-Beraterin und zwei weitere Lehrkräfte innerhalb eines Jahres mehrere Fortbildungen, führten einen Eltern-Informationenabend durch und wendeten die in der Fortbildung erarbeiteten Unterrichtseinheiten und viele weitere Inhalte des Internet-ABC (siehe Stoffverteilungsplan) im Rahmen des IT-Unterrichts in allen 4. Schuljahren an.

Für die Erneuerung des Siegels 2020 ist die Schule an den Linden bereits angemeldet. Ziel ist die Auszeichnung mit dem unbegrenzten „goldenen“ Siegel, das zukünftig Schulen auszeichnet, die sowohl die Basis-, die Zusatzqualifikationen als auch die fachbezogenen Qualifikationen erworben haben.

## 8 Aussichten

Um die gewünschten Grunderfahrungen (wie Anmeldung im und Abmeldung vom System, Bedienung eines PCs - Zubehör, Arbeit mit Lernprogrammen) bereits in den ersten beiden Grundschuljahren zu gewährleisten wären mehr Endgeräte notwendig.

Um der Lebensrealität der Kinder näher zu kommen und die Erfahrungen, die Kinder bereits im Elternhaus mit den neuen Medien sammeln, besser nutzen zu können, wäre es dringend notwendig die Klassen mit Tablets, interaktiven Beamern und mindestens 3 Rechnern auszustatten. Da die Klassenräume auf verschiedene Gebäude aufgeteilt sind, ist ein interaktiver Beamer pro Gebäude mindestens notwendig, um zukunftsweisend arbeiten zu können.

Da ein Besuch im PC-Raum nicht immer und ohne Absprachen möglich ist, wird es mit den beschränkten technischen Möglichkeiten nur schwer möglich sein, die beschriebenen Ziele, Grunderfahrungen und Kompetenzen zu erreichen.

Aufgrund der veränderten Vorerfahrungen der Kinder mit den neuen Medien



scheinen verschiedene Fortbildungsangebote für die Kollegen im Bereich der Medienbildung wünschenswert.

## Pädagogisch-Technisches Einsatzkonzept

Stand Januar 2020

### Teil I: Angaben zur Schule und zum Medienbildungskonzept

**Schulname** Schule an den Linden  
63322 Rödermark

**Schulort**

**Schulform** Grundschule  
**Lehrkräfte** 23

**Schulnummer** 3548  
**Anzahl Schüler** 454

**Anzahl**

**Schulleitung** Andrea Schöps

#### Medienpädagogische Leitlinien und Grundsätze der Schule

Digitale Medien sind aus dem Schulalltag der SadL nicht mehr wegzudenken und werden in vielfältiger Art und Weise genutzt. Im Rahmen des regulären Unterrichts (z.B. Stations- und Werkstattarbeit, Lese- und Lernprogramme, Differenzierungsmaßnahmen), des Projektunterrichts, der Arbeit im DaZ-Bereich, des IT-Unterrichts, der Ganztagschule (AG-Bereich) und der Projektwochen werden die vielfältigen Möglichkeiten des Einsatzes der Medien genutzt, um den Kindern Erfahrungen im Umgang mit diesen zu ermöglichen und sie zukunftsfähig zu machen. Medien unterstützen Lehr- und Lernprozesse, Präsentationsformen und erleichtern Kollegen die Unterrichtsvorbereitung und Durchführung der Konferenzen, Koordinationen, etc. Nur mit zeitgemäßer Technik lassen sich die im Medienbildungskonzept der SadL angestrebten Ziele angemessen und erfolgreich umsetzen. Allerdings fehlt es noch an vielen Endgeräten und einer sinnvollen IT-Infrastruktur, um digitale Medien jederzeit sinnvoll in den Unterricht und den schulischen Alltag einzubinden.

Das Medienbildungskonzept der Schule an den Linden ist beigefügt.



Das Medienbildungskonzept der Schule ist auf dem Stand vom Januar 2020.

## Teil II: Ausstattungsplanung

Gegenstand der Förderung in den folgenden Förderbereichen:	Pädagogische Begründung	Aktuelle Ausstattung (in Absprache mit Schulträger auszufüllen)	Beantragte Ausstattung (in Absprache mit Schulträger auszufüllen)	Welche Beratungs- und Fortbildungsangebote sollen hierfür genutzt werden? Welche Beratungs- und Fortbildungsangebote wurden hierfür bereits genutzt?
<b>Digitale Vernetzung in Schulgebäuden</b>	<i>Keine Angaben erforderlich</i>	<i>Keine Angaben erforderlich</i>	<i>Keine Angaben erforderlich</i>	<i>Keine Angaben erforderlich</i>
<b>Schulisches WLAN</b>	<i>Keine Angaben erforderlich</i>	<i>Keine Angaben erforderlich</i>	<i>Keine Angaben erforderlich</i>	<i>Keine Angaben erforderlich</i>
<b>Aufbau und Weiterentwicklung digitaler Lehr-Lern-Infrastrukturen:</b> ---	---	---	---	---
<b>Anzeige- / Interaktionsgeräte:</b> - Beamer - Interaktive Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Präsentation der Arbeitsergebnisse, die auf digitalen Endgeräten (Laptop, Tablet) erstellt wurden</li> <li>- Präsentation und Erarbeitung von Unterrichtsinhalten im IT-Raum</li> <li>- Möglichkeiten der Interaktion in Erarbeitungs- und Arbeitsphasen</li> </ul>	<i>Bisher gibt es nur im Lehrerzimmer, im Mosaikraum, im Musikraum und im IT-Raum einen fest installierten Beamer. Ein interaktiver Beamer ist bisher nicht vorhanden.</i>	<i>Ausstattung der Klassenräume mit einem fest installierten, wlan-fähigen Beamer. Ein Beamer pro Gebäude sollte ein interaktiver Beamer sein.</i>	Teilnahme von Kollegen an einer Fortbildung zum Umgang und dem Einsatz interaktiver Beamer Vorstellung der Möglichkeiten der Nutzung in einer pädagogischen Konferenz



# Schule an den Linden

Töpferstraße 9

63322 Rödermark

Tel: 06074-7401

Fax: 06074-62610

E-Mail: [verwaltung@schule-an-den-linden.de](mailto:verwaltung@schule-an-den-linden.de)

<b>Digitale Arbeitsgeräte:</b> ---	---	---	---	---
<b>Schulgebundene Endgeräte:</b>  - Tablets - Laptops	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Für einen effektiven Einsatz der Rechner im Rahmen des Regelunterrichts (s. Medienbildungskonzept) sind mehr Endgeräte notwendig</li> <li>- Zur Förderung von Sch. im Bereich DAZ, Fördern und Fordern in M, D und SU</li> </ul>	<p>Die SaDL verfügt bisher über keine Tablets. In den Klassenräumen gibt es zu wenig Endgeräte.</p>	<p>Ausstattung mit einem Tabletkoffer pro Gebäude und einem zusätzlichen Laptop pro Klassenraum</p>	<p>Teilnahme von Kollegen an Fortbildungen zu den Themen: Einsatz von Tablets im Unterricht und Apps im Unterricht der Grundschule</p>