

# Medien- entwicklungsplan der



Stand 07.07.2020

Verfasst von Miriam Baur und Elke Matthes

## Inhalt

Inhalt .....	1
1 Einleitung.....	1
2 Ist- Zustand der medialen Ausstattung.....	2
3 Ergebnis der Umfrage.....	2
3.1 Auswertung der Umfrage.....	4
4 Medienbildungskonzept und Computereinsatz in unserer Grundschule .....	4
4.1 Schülerinnen und Schüler .....	4
4.2 Lehrerinnen und Lehrer.....	5
5 Aufbau einer einheitlichen Medienausstattung.....	6
6 Das Mediacurriculum – eine Verbindliche Verankerung der Medien in den Jahrgangsstufen 1-4.....	6
7 Soll-Zustand der medialen Ausstattung .....	8
8 Einordnung in den Bildungsplan .....	8
8.1 Deutsch.....	9
8.2 Mathematik.....	9
8.3 Sachunterricht.....	9
8.4 Englisch .....	9
8.5 Musik.....	9
8.6 Kunst/Werken.....	10
8.7 Bewegung, Spiel und Sport.....	10
8.8 Evangelische Religion .....	10
8.9 Katholische Religionslehre .....	10
9 Anhang .....	11
9.1 Umfrage .....	11
9.2 Ausstattungskonzept: Ist-Stand und Bedarfsermittlung.....	13

# 1 Einleitung

Unsere Gesellschaft ist heute umfassend medial geprägt. Dies findet über viele Altersstufen und Bevölkerungsschichten statt. Auch Kinder haben bereits frühzeitig die Möglichkeit Erfahrungen mit Medien zu sammeln, da diese ein fester Bestandteil in den meisten Haushalten sind. In Familien mit sechs- bis 13-jährigen Kindern besteht (annähernd) eine Vollausstattung bei Fernseher, Handy/Smartphone, Internetzugang sowie Computer/Laptop. Ein Tablet-PC findet sich bei 28 Prozent. Es zeigt sich, dass digitale Medien den Alltag durchdringen. Arbeit, Informationsbeschaffung, Bildung, Kommunikation, Kreativität, Freizeit und Unterhaltung sind ohne digitale Medien teilweise kaum noch vorstellbar. 77 Prozent der Kinder nutzen nach eigener Angabe zumindest selten einen Computer oder Laptop. Dabei wird der PC von allen Kindern zuhause genutzt. Internetangebote werden mittlerweile von 66 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen zumindest selten in Anspruch genommen. Bei den Sechs- bis Siebenjährigen ist nur jeder Dritte online, mit acht bis neun Jahren dann jeder Zweite, bei den Zehn- bis Elfjährigen sind vier von fünf Kindern Internetnutzer.<sup>1</sup>

Später wird im Berufsleben ein hohes Maß an Medienkompetenz vorausgesetzt, um in der Arbeitswelt mithalten zu können. Medien sind aber nicht nur allgegenwärtig, sondern auch in hohem Maße leicht verfügbar und vernetzt. Durch das Aufwachsen in dieser digitalen Welt werden die Persönlichkeitsentwicklung und der Aufbau von Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen maßgeblich beeinflusst. Eine zentrale Bedeutung haben hier Computer (Desktop-PC), 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 Mediennutzung auf Konsum und Freizeit. Der neue Bildungsplan 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 BP2015/2016)

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 es sein, durch Bausteine der Medienbildung Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg zu begleiten und zu unterstützen. Dazu gehört, mit Hilfe von Medien das eigene Lernen zu unterstützen, zu veranschaulichen und zu festigen. Das heißt z.B. die Entwicklung der kognitiven Fähigkeiten besser zu fördern. Dafür gibt es unterschiedliche neue Lern- und Arbeitsformen, mit denen man sich eigenständig weiterbilden kann. Zum Beispiel sogenannte „Serious Games“, Computerspiele die das Erlernen verschiedenster Inhalte durch die direkte Anwendung von Wissen erleichtern.<sup>2</sup>

Doch welche Chancen ergeben sich durch den Einsatz von interaktiven Medien für das Lernen? Ein großer Vorteil von Lernspielen am Computer/Tablet ist, dass viele Kinder den Computer/Tablet als Spielzeug bzw. Spielkamerad sehen, der sie lobt, mit ihnen spricht und

---

1 [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM\\_2016\\_Web-PDF.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf) (Stand 03.05.19)

2 Vgl. Rathgeb, T. (2015). *KIM-Studie 2014: Kinder + Medien Computer + Internet Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Retrieved from <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf>

auf die Aktionen der Kinder reagiert.<sup>3</sup> Das Lernen erfolgt somit spielerisch und Kinder sind leichter dafür zu begeistern. Computerprogramme/ Apps motivieren zudem durch ihre Präsentationsmöglichkeiten. Zudem übt das unbekannte Medium Computer/ Table auf viele Kinder einen besonderen Reiz aus. Diese Motivation kann allerdings nur dann aufrechterhalten werden, wenn sich ein Programm am Leistungsstand des Kindes orientiert, damit es nicht zu Über- oder Unterforderung der Kinder kommt und somit die Motivation stark beeinflusst wird. Werden Fehler gemacht, meldet der Computer dies, ohne dass Dritte belehren oder eingreifen müssen. Lernspiele ermöglichen dadurch das Lernen ohne Einfluss von Erwachsenen und ohne den Druck oder die Angst vor anderen zu versagen.

Zusätzlich ist ebenso das Lernen über Medien grundlegend: Funktionsweise, Aufbau und Struktur bis hin zur Einflussnahme und Manipulation durch sie. Prozesse des Medienwissens und der Verbraucherbildung werden früh genug angebahnt, bevor der Einfluss dieser Medien unreflektiert Wirkung zeigt. Ein selbstbestimmtes, kritisches und reflektiertes Medienwissen aufzubauen, befähigt die Schülerinnen und Schüler, die passive Konsumentenrolle zu verlassen und aktiv das eigene Medienhandeln zu bestimmen.

Demzufolge brauchen wir für unsere Schule einen eigenen Medienentwicklungsplan, der im Folgenden erarbeitet und begründet wird. Auf die Darstellung des Ist-Zustandes der medialen Ausstattung der Schule folgt eine Umfrage im Kollegium. Anhand dieser Umfrage werden Vorwissen, Wünsche und die sich daraus bietenden Möglichkeiten für unsere Schule ermittelt. Auf dieser Grundlage wird das Medienbildungskonzept und das verbindliche Mediencurriculum aufgebaut und die dafür nötigen Medien und Materialien für das Lehren und Lernen erschlossen. Zum Abschluss wird der angestrebte Soll- Zustand und die Einordnung in den aktuellen Bildungsplan beschrieben.

## 2 Ist- Zustand der medialen Ausstattung

- 2 Lehrer/innen PCS mit Anschluss ans Internet und an den Drucker
- 13 Schüler/innen PCs im PC Raum + 1 Lehrer/innen PCs
- Beamer im PC Raum
- Laserdrucker im PC Raum
- Je ein PC in 7 Klassenzimmern mit Internetanschluss, 5 nicht funktionsfähig
- 7 OHPs
- Heimkinokoffer mit Laptop, Beamer, Lautsprechern
- Medienwagen mit Beamer, Lautsprechern, VHS und DVD-Player

## 3 Ergebnis der Umfrage

1) Wie oft benutzen Sie den OHP im Unterricht?

- 1x gar nicht
- 6x 1-3x pro Woche
- 0x 4-10x pro Woche
- 1x öfters als 10x pro Woche

2) Wie oft benutzen Sie Laptop/ Tablet/ Smartphone im Unterricht?

- 2x gar nicht

---

<sup>3</sup> Bauer, R. (1998). Lernverhalten und -entwicklung von Kindern am Computer. In A. Speck-Hamdan (Ed.), *Beiträge zur Reform der Grundschule: Bd. 103. Grundschule und neue Medien*. Frankfurt am Main: Arbeitskreis Grundschule.

- 4x 1-3x pro Woche
  - 0x 4-10x pro Woche
  - 2x öfters als 10x pro Woche
- 3) Welche sonstigen elektronischen Medien benutzen Sie im Unterricht? Und wie oft?
- CD-Player (täglich mehrmals) mit USB Anschluss und Kassetten 4 Personen
  - Bluetooth-Box täglich mehrmals 2 Personen
  - Computer im PC Raum oft
  - Telefon 1x in der Woche
- 4) Wie oft gehen Sie mit Ihrer Klasse in den Computerraum?
- 4x gar nicht (Frage 6 und 7 bitte nicht beachten)
  - 1x 1-2x im Schuljahr (weiter bei Frage 6)
  - 2x 1x im Monat (weiter bei Frage 6)
  - 0x 2-4x im Monat (weiter bei Frage 6)
  - 1x öfters als 4x im Monat (weiter bei Frage 6)
- 5) Wenn Sie gar nicht mit Ihrer Klasse in den Computerraum gehen, welche Gründe hat das?
- 3x bisher war es nicht nötig.
  - 1x ich fühle mich im Umgang mit Computern selbst nicht sicher genug, um es Kindern beizubringen
  - 1x Klasse 1 Gemeinsame Einweisung,
  - 1x die Gruppe ist zu groß, jedes Kind bräuchte einen eigenen Bildschirm
- 6) Wenn Sie mit Ihrer Klasse in den Computerraum gehen, welche Programme benutzen Sie dort?
- 5x Schreibprogramme, wie Word
  - 1x Präsentationsprogramme, wie Power Point
  - Andere:Paint
  - Audacity
  - youtube zum Thema
- 7) Zu welchem Zweck benutzen Sie mit Ihrer Klasse das Internet im Computerraum?
- 5x Recherche durch Suchmaschinen
  - 1x Lernen und Üben auf Homepages
  - Filme zum Thema
- 8) Welche Medien und Programme nutzen Sie zur Unterrichtsvorbereitung?
- 6x Computer
  - 5x Bücher
  - 5x Suchmaschinen
  - 3x Antolin
  - 3x Smartphone
  - 2x Tablet
  - 3x Arbeitshefte
  - 2x CDs
  - 2x worksheet crafter
  - 5x word
  - 4x excel
  - 4x pdf

- 3x Zaubereinmaleins
- 3x Materialwiese
- 1x CD- Player

9) Was wünsche Sie sich von der zukünftigen Medienausstattung der Schule und was brauchen sie, um mit dieser arbeiten zu können?

- 1x google earth
- 4x WLAN
- 5x Laptops/Tablets mit Tastatur und Maus pro Schüler und Schülerin
- 7x Laptops/Tablets mit Tastatur und Maus pro Lehrer und Lehrerinnen
- 4x Visualizer
- 2x Lernprogramme/ Lernapps
- 2x Beamer im Klassenzimmer
- 1x Einweisung in Geräte und Programme
- 2x Gerätewart von extern, der an eine Lehrkraft Zugangsdaten für wichtige Eingriffe abgibt
- 3x Beamer
- 3x integrierte Lautsprecher in Klassenzimmern
- 3x Dienstemailadresse für jede Lehrkraft
- 2x Server, der von Zuhause zugänglich ist

### 3.1 Auswertung der Umfrage

- Unsere aktuellen Geräte sind sehr alt, langsam und fehleranfällig
- Keine ausreichende Anzahl an PCs
- Andere Medien wie Tablet, Dokumentenkameras etc. nicht vorhanden
- Wir können uns gut vorstellen, Medien im Unterricht einzusetzen und sehen viele Umsetzungsmöglichkeiten. Bislang war dies aufgrund der Medienausstattung nicht möglich.
- ➔ Wir wollen zuerst ein Konzept erarbeiten und daraus schließen, welche Geräte sich dafür eignen.
- ➔ Die alten Geräte müssen auf jeden Fall ersetzt und darüber hinaus eine größere Anzahl an neuen Geräten angeschafft werden.
- ➔ Interne Lehrerfortbildungen durch die Multimedianberaterin sind momentan schwer umsetzbar aufgrund mangelnder medialer Ausstattung.
- ➔ Aktuell wird meist an privaten Rechnern zu Hause gearbeitet, dies sollte sich auch aufgrund des Datenschutzes ändern. Deshalb muss eine Lösung erarbeitet werden, die es allen gleichzeitig ermöglicht an Computern zu arbeiten.

## 4 Medienbildungskonzept und Computereinsatz in unserer Grundschule

### 4.1 Schülerinnen und Schüler

Computer und Tablets sollen mehr in den Unterricht und die alltäglichen Lernprozesse der unterschiedlichen Fächer eingebettet werden. Diese Einbindung motiviert und unterstützt das individuelle Lernen. Durch den Einsatz in vielfältigen Lernsequenzen und Themenfeldern breitet sich für die Schülerinnen und Schüler ein breites Anwendungsfeld des Computers/Tablets aus. Sie lernen diese zu nutzen und erweitern damit ihre eigenen

Kompetenzen. Die Individualisierung des Lernens wird durch das selbstständige und selbsttätige Lernen am Computer/ Tablet 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 Großmonitore 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 Angeboten 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, nicht jedoch 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.

Der Einsatz digitaler Medien fördert die individuellen Lernwege jeder Schülerin und jedes Schülers. Durch das entwickelte Konzept (siehe unten) soll die Kommunikation mit den Mitschülerinnen und Mitschülern im Rahmen der Patenklasse, das gegenseitige Helfen und Erklären unterstützen. Die unterschiedlichen Rollen – Fragender oder Erklärender – stärken das Selbstbewusstsein und das Vertrauen in die eigenen Lernwege. Die Lehrkraft (in Klasse 1) 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 (Antolin). 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 darf nicht erst in der Sekundarstufe behandelt werden. Aus diesem Grund ist es eine wichtige Aufgabe bereits in der Grundschule, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler aufzubauen.

## 4.2 Lehrerinnen und Lehrer

Um den Einsatz digitaler Medien im Unterricht anzubahnen ist es nötig, für das Lehrerkollegium aktuelle Hard- und Software (Surface) in den Klassenräumen der Schlossbergschule bereit zu stellen, so dass jeder Kollege jede Kollegin jederzeit in der Schlossbergschule die Möglichkeit hat, sich optimal und zeitgemäß auf seinen/ihren Unterricht vorzubereiten und im Unterricht einzusetzen.

Die überholten und unhandlichen OHP's in den Klassenzimmern werden auch durch die Surfaces ersetzt, da diese eine integrierte Kamera besitzen und so Bilder auf die Großmonitore projiziert werden können. Dies setzt voraus, dass sich in jedem Klassenzimmer ein Großmonitor befindet. Durch WLAN in den Klassenzimmern besitzen die Surfaces eine Internetanbindung, so ist es den Lehrerinnen und Lehrern dann auch möglich interaktive Arbeitsblätter oder Filme und andere softwaregestützte Lernumgebungen zu nutzen. Es wird nicht mehr nötig sein den Raum zu wechseln, wenn die Lehrerin einen kurzen Filmausschnitt im Unterricht zeigen möchte. Ein CD Player wird durch die integrierten Lautsprecher im Großmonitor und die Vernetzung mit dem Surface abgelöst. Bei unvorhergesehenen Fragen

kann die Lehrerin direkt auf das Internet zugreifen und den Kindern ein Bild, Audioaufnahmen oder Informationstext direkt über den Großmonitor anzeigen oder vorspielen und somit sicher und direkt eine Antwort darbieten. Das motiviert die Kinder nicht nur, es gibt ihnen auch Anreize wie sie das Internet zur Recherche bestmöglich selbst nutzen können. Mittels interner Lehrerfortbildungen durch die Multimediaberaterin oder auch von externen Fortbildern, soll das gesamte Kollegium nach und nach geschult werden die Medien sinnvoll in den Unterricht einzubauen.

## 5 Aufbau einer einheitlichen Medienausstattung

### Klasse 1 und 2

In Klassen 1 und 2 setzen wir auf Tablets für das Lernen mit Medien im Klassenzimmer, 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 Schülern dadurch besser genutzt werden.

Zum Austausch und gemeinsamen Arbeiten, zur besseren Anschaulichkeit und für erste Schritte im Bereich Präsentation sollen den Klassen Großmonitore zur Verfügung stehen.

### Klasse 3 und 4

In den Klassen 3 und 4 sollen die Tablets ebenso mit pädagogisch wertvollen Apps eingesetzt werden.

In diesen Klassenstufen 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 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 der Großmonitor die Input- und Erarbeitungsphasen und ermöglicht einen leichten Zugang zu Präsentationen und Tafelbildern.

### Jahrgangsübergreifend

Zusätzlich zum Einsatz digitaler Stationen in den Klassenzimmern haben wir vor, ab Klasse 1 unsere Schülerinnen und Schüler in das Arbeiten mit Standardprogrammen am Computer einzuführen, um Sicherheit in der Anwendung digitaler Medien früh anzubahnen. Für Input-Phasen und gemeinschaftliches Arbeiten in größeren Gruppen (AG: Schülerzeitung, Schreiben mit 10 Fingern, Hörspiel-AG oder Informationsrecherche) benötigen wir mindestens 25 Computer in einem eigenen Raum (Computer-Raum).

## 6 Das Mediencurriculum – eine Verbindliche Verankerung der Medien in den Jahrgangsstufen 1-4

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. Diese werden fächerintegrativ und spiralcurricular angelegt und ergeben sich im Folgenden im Mediencurriculum unserer Schule.

## **Klasse 1**

### Einführung Computerraum (Kooperation mit Patenklasse)

- Verhalten im Computerraum und Nutzungsbestimmung unterschreiben (T<sup>4</sup>)
- Computer-Bestandteile kennenlernen (T)
- Maus- und Tastaturtraining (P<sup>5</sup>)
- Anmelden/Abmelden (P)
- Einführung Antolin

### Tablet

- Verhalten und Umgang mit dem Tablet und Nutzungsbestimmung unterschreiben (T)
- Einführung unterschiedlicher Lernapps z.B. Anton oder Antolin usw.

## **Klasse 2**

### Über neue Medien und die eigene Mediennutzung reflektieren (T)

- Verschiedene Medien benennen
- Medienerfahrungen
- Kaufentscheidungen begründen

### Einführung Schreiben mit der Tastatur

- Einfachen und kurzen Text abtippen, Groß- und Kleinschreibung, Sonderzeichen (,?!)  
(P)

### Einführung Internet

- Verhalten und Sicherheit im Netz (T)
- Erste angeleitete Internet Recherche (evtl. für Haustierpräsentation nutzen) (P)
- Surfschein (P)

### Antolin bearbeiten

### Tablet

- Lernapps
- Internet Recherche

## **Klasse 3**

### Vertiefung Schreiben mit der Tastatur

- Sprungball/ Weihnachtsbaum (P)
- Selbst geschriebene Gedichte abtippen, verzieren (mit Einf. Paint verknüpfbar) (T/P)
- Gedicht vertonen (P)

### Einführung schlaukopf.de

- passende Themen auswählen (P)
- Antolin

### Tablet

- Lernapps

## **Klasse 4**

### Vertiefung Sicherheit im Internet

---

4 Theorie im Klassenzimmer

5 Praxis im Klassezimmer oder PC Raum

- eigenes Kennwort entwerfen (T)

#### Vertiefung Internet

- Wiederholung Sicherheit im Netz (T)
- E-Mail Account anlegen (P)
- E-Mail schreiben (P)

#### Einführung Präsentation

- Power Point Präsentation zu passendem Thema gestalten und halten (evtl. Europäische Länder) (P)

#### Vertiefung schlaukopf.de (P)

- Passende Themen auswählen
- Verkehrserziehung

#### Antolin

#### google Vs. Kindersuchmaschinen

#### Tablets

- Lernapps

## 7 Soll-Zustand der medialen Ausstattung

- 26 Computer im Computerraum + 1 Drucker + Großmonitor (falls möglich ein Interactive Display)
- 8 Personalcomputer für Klassenzimmer (SurfaceGo)
  - o 8 Mäuse, Tastaturen und Surface Pens
- 25 Tablets mit Zubehör
- 8 Großmonitore fest installiert in den Klassenräumen/ Computerraum (75 Zoll/ 86 Zoll)
  - o 8 digitale Steuerungsgeräte → siehe klassenzimmerbezogene Surface Go
- 2 Notebooks Schulleitung
  - o 2 Bildschirme, Mäuse, Tastaturen, Dockingstationen
- Server, W-Lan
- Microsoft Office
- 3 Computer + 1 Drucker (Lehrerarbeitszimmer)

## 8 Einordnung in den Bildungsplan<sup>6</sup>

Der aktuelle Bildungsplan beinhaltet verschiedene Leitperspektiven, die fächerübergreifend bestimmte Themen auffassen. Hierzu gehört auch die Medienbildung (MB). Im Folgenden wird die MB der einzelnen Fächer dargestellt.

*„Die Verankerung der Leitperspektive im Bildungsplan wird durch folgende Begriffe konkretisiert:*

- *Mediengesellschaft*
- *Medienabakyse*
- *Information und Wissen*

---

<sup>6</sup> Vgl. <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG> (Stand 05.05.2019)

- Kommunikation und Kooperation
- Produktion und Präsentation
- Jugendmedienschutz
- Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz
- Informationstechnische Grundlagen <sup>7</sup>

## 8.1 Deutsch

### Medienbildung in der Leitperspektive des Faches

*„Der Deutschunterricht nimmt in vielfältiger Weise Teilaspekte der „Medienbildung“ auf. Bei der Informationsbeschaffung und der Wissensvermittlung, bei Textproduktionen und Präsentationen finden Medien ihre Anwendung. Der Umgang mit Medien wird eingeübt und reflektiert, sodass die Kinder Medien bewusster in ihre Lebensgestaltung integrieren können.“<sup>8</sup>*

## 8.2 Mathematik

### Medienbildung in der Leitperspektive des Faches

*„Den Umgang mit Medien üben die Schülerinnen und Schüler durch deren angemessenen Einsatz. Diese finden ihre Anwendung sowohl bei der Beschaffung von Informationen als auch als Hilfsmittel beim Problemlösen zum Beispiel bei der Visualisierung von mathematischen Inhalten wie Diagrammen. Auch bei der Präsentation von Arbeitsprozessen und -ergebnissen steigern sie ihre Kompetenzen im Bereich der Medienbildung, lernen die Vorzüge und den Umgang mit Medien kennen und erkennen deren Grenzen.“<sup>9</sup>*

## 8.3 Sachunterricht

### Medienbildung in der Leitperspektive des Faches

*„Im Sachunterricht ist die Medienbildung integrativ verankert. Die Reflexion eigener Medienerfahrungen und der bewusste Umgang mit vielfältigen Medien in der Schule unterstützen eine reflektierte und verantwortungsbewusste Auswahl und Nutzung von Medien.“<sup>10</sup>*

## 8.4 Englisch

### Medienbildung in der Leitperspektive des Faches

*„Die Medienbildung spielt im Fremdsprachenunterricht in Bezug auf authentische Sprachvorbilder ebenso eine große Rolle wie bei der Informationsbeschaffung und bei Präsentationen. Der Umgang mit Medien wird geübt und reflektiert, sodass die Kinder eine sinnvolle und verantwortungsbewusste Nutzung dieser in ihre Lebensgestaltung integrieren können.“<sup>11</sup>*

## 8.5 Musik

### Medienbildung in der Leitperspektive des Faches

*„Schon in der Grundschule ist die Medienbildung in allen Bereichen von großer Bedeutung. Die Verwendung von digitalen Produktions- und Präsentationstechniken im*

---

7 [http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/Startseite/BP2016BW\\_ALLG/BP2016BW\\_ALLG\\_LP\\_MB](http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_MB) (Stand 05.05.2019)

8 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/D/LG> (Stand 05.05.2019)

9 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/M/LG> (Stand 05.05.2019)

10 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/SU/LG> (Stand 05.05.2019)

11 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/E/LG> (Stand 05.05.2019)

*Unterricht fördert einen altersgemäßen Mediengebrauch – sobald die entsprechenden Medien vorhanden sind. 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.“<sup>12</sup>*

## 8.6 Kunst/Werken

### **Medienbildung in der Leitperspektive des Faches**

*„Die altersangemessene Auseinandersetzung mit Fragen der Medienbildung trägt zur Orientierung und Positionierung in einer digitalisierten und von Medienerzeugnissen geprägten Welt bei. Umsetzung der Medienbildung, sobald die sächliche Ausstattung vorhanden ist.“<sup>13</sup>*

## 8.7 Bewegung, Spiel und Sport

### **Medienbildung in der Leitperspektive des Faches**

*„Die Leitperspektive „Medienbildung“ kann einen Beitrag zum Bewegungskernen leisten, indem Bewegungsabläufe in Bild- und Filmaufnahmen reflektiert werden können.“<sup>14</sup>*

## 8.8 Evangelische Religion

### **Medienbildung in der Leitperspektive des Faches**

*„Religion wird personal und medial vermittelt. Analoge und digitale Medien spielen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle. Der Evangelische Religionsunterricht unterstützt gemäß der „Kundgebung der 11. Synode der Evangelischen Kirche in Deutschland zur Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft“ (2014) einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien.“<sup>15</sup>*

## 8.9 Katholische Religionslehre

### **Medienbildung in der Leitperspektive des Faches**

*„Im Katholischen Religionsunterricht erwerben die Schülerinnen und Schüler Orientierungswissen, das sie befähigt, Auswirkungen der Medien auf das eigene Leben zu erkennen und einen verantwortungsvollen Umgang mit ihnen zu entwickeln.“<sup>16</sup>*

---

12 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/MUS/LG> (Stand 05.05.2019)

13 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/KUW/LG> (Stand 05.05.2019)

14 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/BSS/LG> (Stand 05.05.2019)

15 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/REV/LG> (Stand 05.05.2019)

16 <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/RRK/LG> (Stand 05.05.2019)

## 9 Anhang

### 9.1 Umfrage

#### Umfrage von Miriam und Elke zur Medienbildung

Zutreffendes bitte ankreuzen oder auf die vorgesehenen Linien schreiben, falls nicht anders angegeben:

1. Wie oft benutzen Sie den OHP im Unterricht?

- Gar nicht
- 1-3x pro Woche
- 4-10x pro Woche
- öfters als 10x pro Woche

2. Wie oft benutzen Sie Laptop/ Tablet/ Smartphone im Unterricht? (Zutreffendes bitte unterstreichen)

- Gar nicht
- 1-3x pro Woche
- 4-10x pro Woche
- öfters als 10x pro Woche

3. Welche sonstigen elektronischen Medien benutzen Sie im Unterricht? Und wie oft?

---

4. Wie oft gehen Sie mit Ihrer Klasse in den Computerraum?

- Gar nicht (Frage 6 und 7 bitte nicht beachten)
- 1-2x im Schuljahr (weiter bei Frage 6)
- 1x im Monat (weiter bei Frage 6)
- 2-4x im Monat (weiter bei Frage 6)
- öfters als 4x im Monat (weiter bei Frage 6)

5. Wenn Sie gar nicht mit Ihrer Klasse in den Computerraum gehen, welche Gründe hat das?

- Bisher war es nicht nötig.
- Es ist schwierig alleine den Überblick über alle Kinder im Computerraum zu behalten.
- Der Computerraum ist immer belegt, wenn ich rein möchte.
- Ich fühle mich im Umgang mit Computern selbst nicht sicher genug, um es Kindern beizubringen
- Die Kinder sitzen daheim schon lange genug am Computer.
- Andere: \_\_\_\_\_

6. Wenn Sie mit Ihrer Klasse in den Computerraum gehen, welche Programme benutzen Sie dort?

- Schreibprogramme, wie Word
- Präsentationsprogramme, wie Power Point
- Rechenprogramme, wie Excel
- Andere: \_\_\_\_\_

7. Zu welchem Zweck benutzen Sie mit Ihrer Klasse das Internet im Computerraum?

- Recherche durch Suchmaschinen
- Lernen und Üben auf Homepages
- Kommunikation durch E-Mails und Chats
- Andere: \_\_\_\_\_

8. Welche Medien und Programme nutzen Sie zur Unterrichtsvorbereitung?

---

---

---

9. Was wünsche Sie sich von der zukünftigen Medienausstattung der Schule und was brauchen sie, um mit dieser arbeiten zu können?

---

---

---

**Vielen Dank** für die Teilnahme an der Umfrage! 😊

Bitte legen Sie das ausgefüllte Blatt in mein Fach (Matthes).

## 9.2 Ausstattungskonzept: Ist-Stand und Bedarfsermittlung

Die Ist-Stand- Bedarfsermittlung erfolgt im Rahmen der Schulhaussanierung.

Server:	Ist-Stand	Weiterverwendbar?	Bedarfsermittlung
<b>Serverraum?</b>			
<b>Serverschrank</b>	Ja		1
<b>Server</b>	Ja		1
<b>USV</b>			1
<b>Strukturierte Verkabelung Inkl. Dokumentation</b>			
<b>Internetanbindung</b>			
<b>Belüftung/ Klimatisierung</b>			

<b>Arbeitsstationen (PCs):</b>			
	Ist-Stand	Weiterverwendbar?	Bedarfsermittlung
<b>In den EDV-Räumen</b>	13 Schüler-Pc's 1 Lehrerarbeitsplatz	2 defekte Bildschirme 1 Kopfhöreranschluss kaputt	26 Computer
<b>In den Fachräumen</b>	keine		
<b>In den Unterrichtsräumen</b>	Je 1, insgesamt 7	2 x Verbindung von Bildschirm zum Rechner defekt.  1x Abfrage eines Pins den keiner kennt	8 Personal-computer Surface Go + 8 Tastaturen + 8 Surface Pens
<b>An Lehrerarbeitszimmer</b>	2		3
<b>In frei zugänglichen Bereichen</b>	Keine vorhanden		

<b>Mobile Systeme (Genauere Aufstellung siehe separate Exzelliste):</b>			
	Ist-Stand	Weiterverwendbar?	Bedarfsermittlung
<b>Notebook</b>	Keine vorhanden		
<b>Notebook Zubehör</b>	Keine vorhanden		
<b>Tablet</b>	Keine vorhanden		25 Tablets
<b>Tablet Zubehör</b>	Keine vorhanden		25 Tastaturen 25 Mäuse 11 Kabel-Verbindungen

<b>Präsentationseinheiten</b>	1x Beamer mit Boxen und VHS und DVD-Player  1x Beamer mit Boxen und Notebook		
<b>In frei zugänglichen Bereichen</b>	Keine vorhanden		

<b>Peripheriegeräte allgemein:</b>			
	<b>Ist-Stand</b>	<b>Weiterverwendbar?</b>	<b>Bedarfsermittlung</b>
<b>Netzwerkdrucker</b>			1 Laserdrucker Farbe
<b>Lokale Drucker</b>	1x Lehrerzimmer 1x Laserdrucker Computerraum		
<b>Scanner</b>	1x Lehrerzimmer im Kopierer integriert		
<b>Digitale Kamera</b>	Sony DSC HX 90 Cyber Shot  Linux		
<b>Digitale Videokamera</b>	Keine vorhanden		
<b>VHS-Player</b>	siehe Präsentationseinheit		
<b>Kartenlesegerät</b>	Keine vorhanden		
<b>Beamer/ Großmonitore</b>	1 im EDV Raum 2 in Kinowägen		8 Großmonitore fest installiert in den Klassenzimmern + 1 Computerraum
<b>Leinwand</b>	In allen Klassenzimmer	Können weg, wenn weiße Fläche hinter Tafel	
<b>Interactive Display</b>	Keine vorhanden		1 Computerraum, statt Großmonitor
<b>Dokumentenkamera</b>	Keine vorhanden		
<b>Externe Lautsprecher</b>	Keine vorhanden		

<b>Vernetzung: (Genaue Aufstellung siehe separate Excel-Liste)</b>			
	<b>Ist-Stand</b>	<b>Weiterverwendbar?</b>	<b>Bedarfsermittlung</b>
<b>Stichworte:</b>	23 Internetbuchsen  14 Telefonbuchsen		WLAN