

Medienkonzept
der Adalbert Stifter Grundschule Fürth

Auf dem Weg zur digitalen Schule

„Wege entstehen dadurch, dass man sie geht.“

— Franz Kafka

- I. Ausstattungsplan**
- II. Medien- und Methodencurriculum**
- III. Fortbildungsplan**

II. Medien- und Methodencurriculum

Medien- und Methodencurriculum in Verbindung mit dem Leitbild der Adalbert-Stifter-Grundschule Fürth

Getreu dem Leitbild der Adalbert-Stifter-Grundschule Fürth „ZUSAMMEN – LEBEN – LERNEN“ wollen wir:

S – Soziale Verantwortung tragen

T – Toleranz zeigen

I – Ideen fördern

F – Fairness üben

T – Teamfähigkeit aufbauen

E – Erziehung zu selbständigen Mitgliedern der Gesellschaft ermöglichen

R – Ruhepole schaffen

Dies gilt auch im Bereich der digitalen Medien:

Wir **führen** unsere Schüler und Schülerinnen zum einen an **digitale Medien heran** und schulen deren **richtigen Umgang** ein.
Durch ein klassen- und fächerübergreifendes Medien- und Methodenkonzept fördern wir regelmäßig und aufeinander aufbauend die instrumentellen Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Medien

Zum anderen erziehen wir sie zu **analysierenden und reflektierenden** Mitgliedern unserer Gesellschaft.
Wir nutzen verschiedene Medien zur selbstständigen Informationsbeschaffung und reflektieren zusammen deren Vor- und Nachteile.

Digitale Medien unterstützen uns beim **Vermitteln von Wissen** und geben den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit auch selbstständig **nach gezielten Informationen zu suchen**.
Dies erreichen wir durch gezielten und anschaulichen Einsatz digitaler Medien im Unterricht.

Unsere Schülerschaft bauen ihre Teamfähigkeit in Form von **Kooperation und Kommunikation** mit Hilfe der digitalen Medien weiter auf
Und lassen ihrer **Kreativität** anhand verschiedener digitaler Programme freien Lauf.
Wir leiten unsere Schülerinnen und Schüler dazu an, mit Hilfe von digitalen Medien eigenverantwortlich zu kooperieren und kommunizieren.

Neben der **Vermittlung von Werten** steht vor allem auch die **individuelle Förderung** jedes einzelnen Schülers bei uns im Fokus.
Auch hierzu eignen sich die digitalen Medien hervorragend.
Wir fördern den individuellen Lernfortschritt der Schülerinnen und Schüler durch den angepassten und abgestimmten Einsatz von Lernprogrammen.

Die Durchführung bereits **bestehender schulinterne Konzepte und Projekte** wird durch die Anwendung digitaler Medien unterstützt.
Unser Leseförderungskonzept sowie das Projekt „Wertvoll macht Schule“ wird im täglichen Unterricht durch die Nutzung digitaler Medien gewinnbringend ergänzt.

Medien- und Methodencurriculum in Verbindung zum LehrplanPLUS Bayern

Unter der Rubrik „Medienbildung / Digitale Bildung“ der verschiedenen Fächer legt der LehrplanPLUS Bayern Kompetenzen fest, welche die Schülerinnen und Schüler in der Grundschule im Bezug auf die digitalen Medien erwerben sollen.

- So sollen sie sich „(...) in vielfältiger und entwicklungsgemäßer Weise mit Medien (z. B. Hörmedien, Printmedien, aber auch digitalen und interaktiven Medien wie Computer, Internet) sowie deren Inhalten und medialen Merkmalen (...)“ auseinandersetzen und „(...) sie ggf. auch zur Produktion eigener Texte und Medienbeiträge (...)“ nutzen.(LehrplanPLUS Bayern, Fachprofil Deutsch). „Sie gewinnen Einsichten zur Beurteilung von Zielen und Wirkungen von Medienbotschaften und reflektieren ihre eigenen Medienerfahrungen sowie ihre eigene Mediennutzung.“ (LehrplanPLUS Bayern, Fachprofil Deutsch)
- Damit die Schülerinnen und Schüler gezielt Daten erfassen und darstellen können, erwerben sie zum einen „(...) Kompetenzen aus dem Bereich der Medienbildung und der Technischen Bildung.“, zum anderen wird „(...) der reflektierende Blick auf Medieninhalte und die kritische Auswahl und Bewertung von Informationen gefördert“ (LehrplanPLUS Bayern, Fachprofil Mathematik). Des Weiterem sollen „Die Schülerinnen und Schüler (...) an die sachgerechte und verantwortungsbewusste Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien herangeführt“ werden, “ (LehrplanPLUS Bayern, Fachprofil Mathematik)

Unsere Schülerinnen und Schüler **erwerben** im Rahmen der schulischen Medienbildung **Kenntnisse und Fertigkeiten**, um **sachgerecht, selbstbestimmt und verantwortungsvoll** in einer multimedial geprägten Gesellschaft **handeln zu können**.

Unsere Schülerinnen und Schüler **erkennen Vorzüge und Gefahren von Medien** und **nutzen** diese **bewusst und reflektiert** für private und schulische Zwecke.

Die Entwicklung dieser Kompetenzen verfolgt die Adalbert-Stifter-Grundschule Fürth durch die digitale Umsetzung verschiedener Lehrplaninhalte sowie der Einbindung unterschiedlicher Methoden und Medien (siehe folgende Tabelle).

Lehrplan- Bezug	Kompetenz- erwerb	Klasse 1	Medien / Methode	Klasse 2	Medien / Methode
1.1 Medienangebot e und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben	Basis- kompetenzen PC Grundkenntnisse: Die Schüler sollen den PC als Handwerkzeug zur Erleichterung nutzen.	Grundlegende Bestandteile des Computers benennen und bedienen können: <ul style="list-style-type: none"> • PC an – und ausschalten • einloggen/herunterfahren • Touchpad kennenlernen • Buchstaben finden • Maus und Cursor bedienen • Bestätigen, Entertaste, Löschen- Entfernen-Taste • Regeln für den Umgang mit dem PC unterschreiben (auch Eltern) • Fotos mit den Schülerlaptops machen • Paint 	aufbauender Medienführerschein für alle Klassen (Pate unterschreibt nach Erreichen einer Grundkenntnis) → Sammlung der Inhalte in einem fortlaufenden Medienportfolio Schülerlaptops	Lehrplaninhalte mit Lernprogrammen üben und festigen (GU, HSU, MU, KU) <ul style="list-style-type: none"> • Textdatei in Word schreiben • in Programm Paint, zeichnen und malen • Datei speichern • Datei öffnen • Textdatei schreiben • Datei drucken • Fotos bearbeiten 	aufbauender Medienführerschein für alle Klassen (Pate unterschreibt nach Erreichen einer Grundkenntnis) → Sammlung der Inhalte in einem fortlaufenden Medienportfolio Schülerlaptops
<p>Aufbauender Medienführerschein nach dem „Lernen durch Lehren“-Prinzip für alle Klassen zum Abhaken und Unterschreiben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3. Klässer als Paten der 2. Klässer → pro Schuljahr ca. 5 Unterrichtsstunden • 4. Klässer als Paten der 1. Klässer → pro Schuljahr ca. 5 Unterrichtsstunden 					
1.2 Funktionsweise n und grundlegende Prinzipien von Medienangebot en und Informatiksystemen durchdringen	Information, Üben und Wissen	Lehrplaninhalte mit Lernprogrammen üben und festigen (GU, HSU, MU, KU) Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> • Buchstabenlehrgang, Nachspuren am Smartboard • Erste Wörter am PC schreiben • Buchstaben- und Lautübungen 	Schülerlaptops, Smartboard, Displays, PC zuhause, Antolin, Wörterfabrik, Budenberg, Alfons Lernwelt,	Lehrplaninhalte mit Lernprogrammen üben und festigen (GU, HSU, MU, KU) Deutsch: <ul style="list-style-type: none"> • „Kreatives Schreiben“ • zu Lego-Bau-Kasten Geschichten schreiben 	Schülerlaptops, PC zuhause Schülerlaptops, Antolin, Wörterfabrik, Budenberg,

		<p>nachbauen, Geschichten dazu erfinden, erzählen und aufschreiben</p> <p>Mathe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrieren und Erklären von Aufgabenformaten durch erfahrene SuS mit Hilfe der Dokukamera, dem Smartboard oder Disyplay <p>Kunst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gefühlsbilder: „Was kann mein Gesicht ausdrücken. Mimik kennenlernen“ Fotos betrachten und analysieren <p>Fächerübergreifend: → verschiedene Methoden aus dem Bereich des kooperativen Lernens interaktiv realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lern- und Arbeitsprozesse anhand von Zielscheiben reflektieren • Helfersystem • Placemate • Videokonferenzen über Microsoft office 		<p>Einführung in die Vertonung von Gedichten. „Audacity“ In geschützten Räumen chatten</p> <p>Mathe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrieren und Erklären von Aufgabenformaten durch erfahrene SuS mit Hilfe der Dokukamera, dem Smartboard oder Disyplay <p>Kunst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigene Gefühlsbilder erstellen, z.B. der traurige Clown... • Eigene Kunstergebnisse mit Hilfe der Dokukamera / Zoom-Funktion der Klasse zeigen und dazu erklären → Motivationssteigerung <p>Fächerübergreifend: → verschiedene Methoden aus dem Bereich des kooperativen Lernens interaktiv realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lern- und 	
--	--	--	--	---	--

				Arbeitsprozesse anhand von Zielscheiben reflektieren <ul style="list-style-type: none"> • Helfersystem • Placemate 	
4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen	<h2>Produktion und Präsentation</h2> <p><i>Die Schüler sollen verschiedene Präsentationsmöglichkeiten kennenlernen, einfache Präsentationen erstellen, speichern und nutzen.</i></p>	Textverarbeitungsprogramme und Bilder/Fotos als Präsentationsmedien kennenlernen <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich-Buch/Steckbrief erstellen mit word • Fotos von sich mitbringen • Das bin ICH-Ausstellung als Fotodokumentation • Buchstaben – und Leseheftchen erstellen • Buchstabenplakat gestalten zum Buchstabenfest • Einladungen/ Grußkarten schreiben und gestalten <p>Mathe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrscheinlichkeit: Smartboardprogramme: z.B. Glücksrad • Rechengeschichten/ • Sachsituationen handlungsorientiert darstellen und fotografieren → Aufgabenkartei • Zahlen mit dem eigenen Körper darstellen und fotografieren • Muster fortsetzen am PC <p>Kunst/HSU:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildbetrachtungen/ Smartboardprogramm (Lupe, 	Smartboard, Displays, Schülerlaptops, Dokukameras, Projektwoche zum Thema „Wir sind digital“ – anschließendes Vorstellen der digitalen Ergebnisse am Sommerfest, Einladung von externen Partnern zum Anleiten der SuS (z.B. Erstellen eines Trickfilms) Antolin, Minibooks	Textverarbeitungsprogramme und Bilder/Fotos als Präsentationsmedien nutzen <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schreiben einfacher Texte mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen (z.B. Berichte und Sätze aus dem Schulleben für die Homepage/ Schulzeitung, schreiben, Schullandheim-Tagebuch erstellen) • Kreative Geschichten Schreiben: z.B. Endlosgeschichte, Schreiben zum Klassenmaskottchen • Leseheftchen erstellen • Bildliche Mitteilung über die eigene Person. Fotos von sich machen als „Das bin Ich in der Schule-Ausstellung“ präsentieren • Klanggeschichten 	Schülerlaptops, Lernprogramme, Paint, Schülermikrofone, Projektwoche zum Thema „Wir sind digital“ – anschließendes Vorstellen der digitalen Ergebnisse am Sommerfest, Einladung von externen Partnern zum Anleiten der SuS (z.B. Erstellen eines Trickfilms), Minibooks

		<p>Zauberstift...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plakate erstellen mit Hilfe von Fotoaufnahmen • z.B. Wiesenausstellung: Blumen der Wiese • Trickfilm erstellen • Eigene Kunstergebnisse mit Hilfe der Dokukamera / Zoom-Funktion der Klasse zeigen und dazu erklären → Motivationssteigerung <p>Fächerübergreifend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hausaufgaben und Gruppenergebnisse mit Hilfe der Dokukamera präsentieren und kontrollieren → effektivere Gestaltung der Unterrichtszeit → mehr Eigenverantwortung für die Schüler • „Musterhefteintrag“ mit Hilfe der Dokukamera präsentieren und erklären (z.B. genaue Aufteilung der Seite bei Hefteintragen) 		<p>erfinden und aufnehmen</p> <p>Mathe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahlen bis 100 auf verschiedene Weise darstellen und fotografieren. (Naturmaterialien, Steckwürfel...) • Wahrscheinlichkeit • Formen und Körper bauen nach Internetanleitung <p>Kunst/HSU:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Fotos weiterbearbeiten oder verfremden (Größe ändern, Farbwert, hell-dunkel...) • Mauern im Internet anschauen, Inspirationen holen • Merkheftchen erstellen • Eigene Kunstergebnisse mit Hilfe der Dokukamera / Zoom-Funktion der Klasse zeigen und dazu erklären → Motivations-steigerung 	
5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen	Analysieren	<ul style="list-style-type: none"> • Medien im Hinblick auf das Freizeitverhalten reflektieren • Recht am Bild 	Schülerlaptops, „Wertvoll macht Schule“-App	<ul style="list-style-type: none"> • Fernsehverhalten / -dauer reflektieren, • FSMs von TV 	Schülerlaptops, „Wertvoll macht Schule“-

und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten	und Reflektieren <i>Die Schüler sollen auf die Möglichkeiten des Internets kompetent vorbereitet werden. Sie sollen sich den Gefahren des Worldwidewebs bewusst werden und kritisch, sowie geschult auf dessen Nutzung vorbereitet werden. Die Schüler sollen auf Gefahren bei der Nutzung von Lernprogrammen und digitalen Medien aufmerksam werden und diese kritisch reflektieren</i>	(Wer darf wen fotografieren?) • Vorstellung von Lernprogrammen inklusive Gesprächsrunde über FSMs, Nutzungsdauer Gefahren!		Sendungen und Computerspielen → Gefahren, Sucht, soziale Ausgrenzung...	App
--	--	---	--	--	-----

→ Am Ende jedes Schuljahres füllt jeder Klassenlehrer / jede Klassenlehrerin für seine Klasse das schulinterne Formular zur Erhebung der durchgeführten digitalen Methoden und Projekte im vergangenen Schuljahr aus. Somit entsteht eine Abgestimmtheit und schulinterne Verbindlichkeit.

- Elternabend zur digitalen Bildung an der Schule
 Unterstützung durch externe Partner: Polizei, Datenschutzbeauftragte
 Themen: Achtung im Netz, Sicher ins Netz, SID Safer Internet Day
 → Computerpaten aus der 4. Klasse klären 3. Klässler auf
- Ganzjährliche Elternabende
 → Im Sinne einer Vorbildfunktion präsentieren die Lehrerinnen und Lehrer Inhalte mit digitalen Medien

Lehrplan- Bezug	Kompetenz- erwerb	Klasse 3	Medien / Methode	Klasse 4	Medien / Methode
1.2 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangebote n und Informatiksystem en durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderung en einsetzen	Basis Kompetenzen <p>PC Grundkenntnisse: Die Schüler sollen den PC als Handwerkzeug zur Erleichterung nutzen.</p>	Zusätzliche Anwenderkenntnisse kennenlernen und unter Anleitung umsetzen <ul style="list-style-type: none"> • Ordner anlegen • Kopieren und einfügen • Textfelder, Bilder einfügen • Rechtschreibprüfung, Satzzeichen- Silbenprüfung verwenden 	aufbauender Medienführerschein für alle Klassen (Pate unterschreibt nach Erreichen einer Grundkenntnis) → Sammlung der Inhalte in einem fortlaufenden Medienportfolio <p>Schülerlaptops, Smartboards, Diyplays, Dokukameras</p>	Spezielle Anwenderkenntnisse erwerben und selbständig anwenden <ul style="list-style-type: none"> • Basiskompetenzen als Tutoren für 2. Klasse weitergeben • Tabellen anlegen • Videos drehen und schneiden 	aufbauender Medienführerschei n für alle Klassen (Pate unterschreibt nach Erreichen einer Grundkenntnis) → Sammlung der Inhalte in einem fortlaufenden Medienportfolio <p>Schülerlaptops Smartboards, Diyplays, Dokukameras</p>
<p>Aufbauender Medienführerschein nach dem „Lernen durch Lehren“-Prinzip für alle Klassen zum Abhaken und Unterschreiben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3. Klässer als Paten der 2. Klässer → pro Schuljahr ca. 5 Unterrichtsstunden • 4. Klässer als Paten der 1. Klässer → pro Schuljahr ca. 5 Unterrichtsstunden 					
	Information, Üben und Wissen <p>Die Schüler sollen digitale Medien als Übungsinstrument nutzen.</p>	Inhalte mit Lernprogrammen individuell festigen und sichern <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben für andere Kinder schreiben und ausdrucken • Geschichten am PC schreiben 	<p>Schülerlaptops, Smartboards, Displays, PC zu Hause Kindersuch- Maschinen (z.B. google.de und duckduckgo.de) Dokukameras,</p>	Inhalte mit Lernprogrammen individuell festigen und sichern <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben für andere Kinder schreiben und ausdrucken 	<p>Schülerlaptops, Smartboards, Displays, PC zu Hause Kindersuch- Maschinen (z.B. google.de und duckduckgo.de) Dokukameras,</p>

		Mathe: <ul style="list-style-type: none"> Individuelle Eingabe von Fehlerschwerpunkten in die Lernprogramme: Gut 1, LW7 Learning-Apps <p>Vermittelte Lehrplaninhalte bei den Schülern anhand digitaler Diagnoseinstrumente überprüfen und sie anhand der Ergebnisse individuell fordern und fördern</p>	Antolin, Alfons Lernwelt, Blitzrechnen, Lernwerkstatt, Wörterfabrik, Budenberg, Schülerbüro Online-Diagnose (Westermann-Verlag)	<ul style="list-style-type: none"> Geschichten am PC schreiben Mathe: <ul style="list-style-type: none"> Individuelle Eingabe von Fehlerschwerpunkten in die Lernprogramme: Gut 1, LW7 Learning-Apps Arbeit an Sachsituationen, Tabellen erstellen und Daten eintragen <p>Vermittelte Lehrplaninhalte bei den Schülern anhand digitaler Diagnoseinstrumente überprüfen und sie anhand der Ergebnisse individuell fordern und fördern</p>	Antolin, Alfons Lernwelt, Lernwerkstatt, Blitzrechnen, Wörterfabrik, Budenberg, Schülerbüro Online-Diagnose (Westermann-Verlag)
2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen	Suchen und Verarbeiten <p>Die Schüler sollen das Internet als Informationsquelle, z.B. für Referate und weitere Situationen eigenständig und gewinnbringend nutzen können.</p>	Internetrecherche üben mittels Einsatz geeigneter Kindersuchmaschinen und Software (auf vorgegebenen Seiten) <ul style="list-style-type: none"> Austausch der Ergebnisse mit Hilfe der Dokukamera 	Schülerlaptops, Smartboards, Displays, Dokukamera, PC zuhause, Kindersuch-Maschinen (z.B. google.de und duckduckgo.de), Kinder-Online-Lexika	Internetrecherche optimieren, Favoriten anlegen, Lesezeichen setzen, Impressum u.a. Kriterien... <ul style="list-style-type: none"> Austausch der Ergebnisse mit Hilfe der Dokukamera 	Schülerlaptops, Smartboards, Displays, Dokukamera, PC zuhause, Kindersuch-Maschinen (z.B. google.de und duckduckgo.de), Kinder-Online-Lexika

<p>2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten</p> <p>3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren</p> <p>3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen</p>	<h2>Kommunikation und Kooperation</h2> <p>Die Schüler sollen Textverarbeitungsprogramme als Kommunikationsmittel erkennen und nutzen.</p>	<h3>Den Computer als Kommunikationsmittel für den Unterricht nutzen:</h3> <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buchreferat → Kreative Ausgestaltung und Ausstellung • Betontes Lesen üben mit Aufnahmefunktion • „Lego Education“, Situationen nachbauen, Geschichten dazu erfinden, erzählen und aufschreiben • <p>Mathe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrieren und Erklären von Aufgabenformaten durch erfahrene SuS mit Hilfe der Dokukamera, dem Smartboard oder Display <p>Englisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich in fremde Sprachen einhören • Reime, Kinderbücher • Aufnehmen und Aussprache üben <p>Kunst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Szenisches Spiel filmen unter Nutzung verschiedener Medien, Fotos, Videos 	<p>Schülerlaptops, Smartboards, Displays, Dokukameras, www.onco.de</p> <p>Dokukameras</p>	<h3>Den Computer als Kommunikationsmittel nutzen:</h3> <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Nachrichten und kleine Briefe als E-Mail verfassen. • Aufbau einer Email mit einem Brief vergleichen • (Betreff, Anrede, Satzsatz) • Einführung in die Vertonung von Gedichten. • „Audacity“ • In geschützten Räumen chatten • Interviews zu verschiedenen Themen durchführen und aufnehmen <p>Mathe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrieren und Erklären von Aufgabenformaten durch erfahrene SuS mit Hilfe der Dokukamera, dem Smartboard oder Display 	<p>Schülerlaptops, Smartboards, Displays, Dokukameras www.onco.de</p>
--	---	---	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> Eigene Gefühlsbilder erstellen, z.B. der traurige Clown (Clownsnase und weinendes Gesicht) fotografieren <p>Fächerübergreifend: → verschiedene Methoden aus dem Bereich des kooperativen Lernens interaktiv realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> Lern- und Arbeitsprozesse anhand von Zielscheiben reflektieren Helfersystem Placemate Videokonferenzen durchführen über Microsoft office 		<p>Englisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hörverstehen und elementares Sprechen, aktuelle Trends, Lieder, Filme: YouTube Smartboardprogramme nutzen: Wort/Bild Zuordnung Rätsel Zauberstift <p>Kunst:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bildnis und Selbstporträt, Sein eigenes Bild bearbeiten und analysieren <p>Fächerübergreifend: → verschiedene Methoden aus dem Bereich des kooperativen Lernens interaktiv realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> Lern- und Arbeitsprozesse anhand von Zielscheiben reflektieren Helfersystem Placemate 	
4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener	Produktion und Präsen-	Textverarbeitungsprogramme und Bilder/Fotos als Präsentationsmedien eigenständig	Schülerlaptops, Smartboards, Displays,	Präsentationsmedien zu verschiedenen Themen anwenden	Schülerlaptops, Lernprogramme, Paint,

<p>Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen</p> <p>4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</p> <p>4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten</p> <p>5.4 Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen</p>	<h2>tation</h2> <p>Die Schüler sollen verschiedene Präsentationsmöglichkeiten kennenlernen, einfache Präsentationen erstellen, speichern und nutzen.</p>	<h2>kennenlernen</h2> <p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Am Computer Texte schreiben, bearbeiten und bewusst gestalten (Rechtschreibprüfung zur Kontrolle und Verbesserung nutzen) • Wesentliche Aussagen von Referaten mit digitalen Medien visualisieren • Hörspiele produzieren • Leseheftchen erstellen • Persönliche Briefe gestalten,--> Brieffreundschaften (auch in Englisch möglich) • Buchvorstellung: 1. digitale Vortragstechniken kennenlernen <p>Mathe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrscheinlichkeit: Smartboardprogramme: z.B. Glücksrad • Fermiaufgaben: Infos im Internet recherchieren, Vorgehensweise filmen und vorstellen. <p>Kunst/HSU:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildbetrachtungen/ Smartboardprogramm 	<p>Dokukameras, Schülermikrofone, Projektwoche zum Thema „Wir sind digital“ – anschließendes Vorstellen der digitalen Ergebnisse am Sommerfest, Einladung von externen Partnern zum Anleiten der SuS (z.B. Werbeagentur), PowerPoint, BookCreator, Thinglink, Minibooks , Tellegami</p>	<p>Deutsch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klassengeschichtenbuch erstellen • Artikel für die Homepage verfassen und layouts • zunehmend selbständig Texte gestalten und systematisch bearbeiten • Leseheftchen erstellen • Rechtschreibprüfung , Silben- und Satzzeichenerkennung nutzen und gezielt einsetzen • Hörspiele aufnehmen und bearbeiten • Handouts für Referate erstellen und gestalten <p>Mathe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smartprogramme nutzen • LearningApps • Zauberstift <p>HSU:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werbespots 	<p>Schülermikrofone, Projektwoche zum Thema „Wir sind digital“ – anschließendes Vorstellen der digitalen Ergebnisse am Sommerfest, Einladung von externen Partnern zum Anleiten der SuS (z.B. Werbeagentur), PowerPoint, BookCreator, Quizlet, Adobe Spark Video, Thinglink, Minibooks</p>
---	--	--	---	--	--

		<p>(Lupe, Zauberstift...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkheftchen erstellen • Plakate erstellen mit Hilfe von PowerPoint Programmen • Klassenlogo entwerfen • Werbeplakate, Slogans entwerfen • Erstellung von „Thinglinks“ (z.B. in GA) zum Erschließen eines Themas <p>Fächerübergreifend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erklärvideos erstellen • Hausaufgaben und Gruppenergebnisse mit Hilfe der Dokukamera präsentieren und kontrollieren → effektivere Gestaltung der Unterrichtszeit → mehr Eigenverantwortung für die Schüler 		<p>produzieren; Avatar-App</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkheftchen erstellen • Idee: AG-Schulradio, AG Schülerzeitung • Erstellung von „Thinglinks“ (z.B. in GA) zum Erschließen eines Themas <p>Fächerübergreifend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erklärvideos erstellen • Hausaufgaben und Gruppenergebnisse mit Hilfe der Dokukamera präsentieren und kontrollieren → effektivere Gestaltung der Unterrichtszeit → mehr Eigenverantwortung für die Schüler 	
<p>5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten</p>	<p>Analysieren und Reflektieren</p> <p>Die Schüler sollen auf die Möglichkeiten des Internets kompetent vorbereitet werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Medien im Hinblick auf das Freizeitverhalten reflektieren • Grundlegendes über die Verwendung von Bildern wissen • Sich des Urheberrechts bewusst werden • Wahrheitsgehalt von 	<p>Schülerlaptops, „Wertvoll macht Schule“-App, Smartboards, Displays</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Werbespots analysieren • Medien im Hinblick auf das Freizeitverhalten reflektieren („Wertvoll macht Schule“-Stunde) • Suchtprävention: 	<p>Schülerlaptops, „Wertvoll macht Schule“-App, Smartboards, Displays</p>

5.2 Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen	<p>Sie sollen sich den Gefahren des Worldwidewebs bewusst werden und kritisch, sowie geschult auf dessen Nutzung vorbereitet werden.</p> <p>Die Schüler sollen auf Gefahren bei der Nutzung von Lernprogrammen und digitalen Medien aufmerksam werden und diese kritisch reflektieren.</p>	<p>Informationen hinterfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> Werbeanzeigen analysieren 		<p>Fasten einmal anders: ! Woche ohne Handy!</p> <ul style="list-style-type: none"> Auf persönliche Daten achten Urheberrecht in Deutschland (Gema, YouTube...) Kommunikation im Chat: Gefahr Mobbing, Daten) www.kidnetting.de: Sicher ins Netz!! 	
--	--	---	--	---	--

→ Am Ende jedes Schuljahres füllt jeder Klassenlehrer / jede Klassenlehrerin für seine Klasse das schulinterne Formular zur Erhebung der durchgeführten digitalen Methoden und Projekte im vergangenen Schuljahr aus. Somit entsteht eine Abgestimmtheit und schulinterne Verbindlichkeit.

- Elternabend zur digitalen Bildung an der Schule**

Unterstützung durch externe Partner: Polizei, Datenschutzbeauftragte

Themen: Achtung im Netz, Sicher ins Netz, SID Safer Internet Day

→ *Computerpaten aus der 4. Klasse klären 3. Klässler auf*

- Ganzjährliche Elternabende**

→ *Im Sinne einer Vorbildfunktion präsentieren die Lehrerinnen und Lehrer Inhalte mit digitalen Medien*