



## 1. Vorbemerkungen

Eine der wichtigsten Aufgaben der Grundschule ist es, die Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll auf ihr Leben vorzubereiten. Dabei soll die Grundschule gleichzeitig an die Lebenswelt der Kinder anknüpfen. Und genau in diesem Bereich sind die digitalen Medien nicht mehr wegzudenken. Die meisten der Schülerinnen und Schüler, die unsere Schule besuchen, haben zuhause Zugang zu diesen sogenannten „Neuen Medien“. Als sogenannte „digital natives“ wachsen sie mit Computer, Laptops, Tablets und Smartphones auf und gehen ganz selbstverständlich und intuitiv mit diesen um. Diese Tatsache greift u.a. die Kultusministerkonferenz auf und schreibt:

*„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen.“<sup>1</sup>*

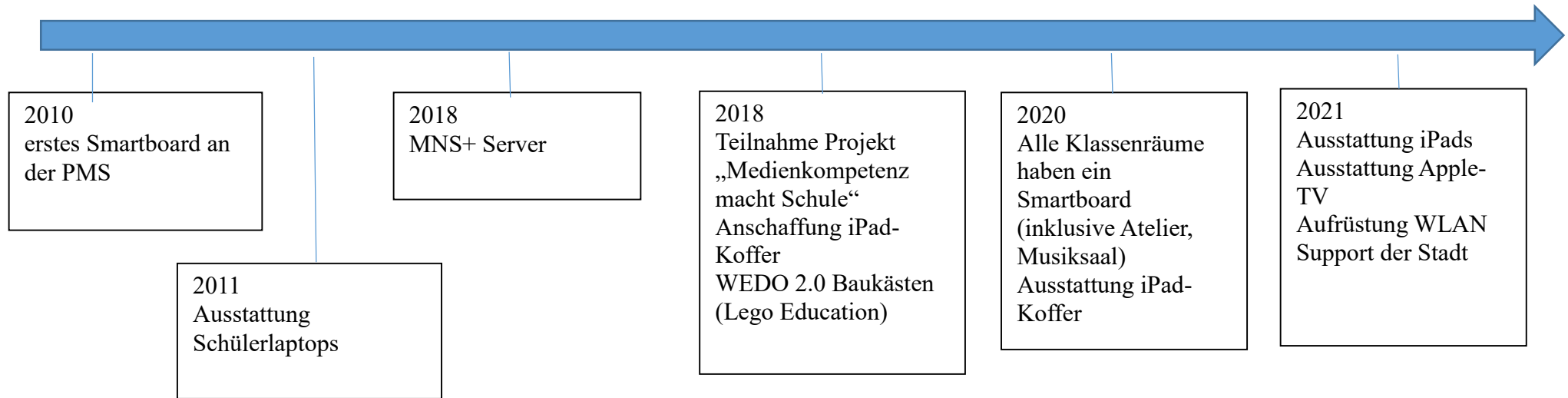
Die Bedeutsamkeit der digitalen Bildung stellt die Kultusministerkonferenz in ihrem Schreiben ganz klar heraus. Die KMK (Kultusministerkonferenz) hat es sich zudem zum Ziel gemacht,

*„dass möglichst bis 2021 jede Schülerin und jeder Schüler jederzeit, wenn es aus pädagogischer Sicht im Unterrichtsverlauf sinnvoll ist, eine digitale Lernumgebung und einen Zugang zum Internet nutzen können sollte.“<sup>2</sup>*

Und hier setzt unser Medienkonzept an. Wir haben es uns schon seit längerer Zeit zu unserem schulischen Entwicklungsziel gemacht, die Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler systematisch und umfassend zu fördern. Dieses umfasst aber nicht nur die digitalen Medien, sondern wir möchten an dieser Stelle ausdrücklich betonen, dass in unserer Vorstellung von Medienkompetenz auch traditionelle Medien, wie z. B. die Tageszeitung und Bücher eine weiterhin tragende Rolle spielen.

Im Jahr 2021 wurden mit Hilfe des Schulträgers für alle sechs Grundschulen Schüler- und Lehrer-iPads angeschafft. Hier eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten in der Gestaltung und des individualisierten Lernprozesses. Der Lehrkraft als Lernberater und Gestalter der Lernumgebung kommen hier differenzierte Optionen zu Hilfe, um die Kinder adäquat zu fördern bzw. zu fordern.

## 2. Unsere Schule und ihre Ausstattung



### 3. Schulkultur

Die Präsident-Mohr-Schule ist mittlerweile im neunten Jahr eine rhythmisierte Ganztagschule in Angebotsform. In den Klassenstufen 1 bis 4 arbeiten und leben an unserer Schule zurzeit 250 Schüler\*innen in 12 Klassen, 20 Lehrer\*innen, zwei Religionspädagogen, eine Sekretärin, ein Hausmeister, zwei FSJler, 25 Mitarbeiter\*innen im Ganztage (inkl. der bestehenden Kooperationen), drei Reinigungskräfte und ein Schulsozialarbeiter. Diese vielen Mitarbeiter\*innen gehören zu unserem PMS-Team, deren verlässliches Engagement für das Gelingen unserer Arbeit unverzichtbar ist. Unsere Schule hat in den vergangenen Jahren stetig eine Öffnung sowohl nach außen als auch in die Schule hinein erfahren – nicht zuletzt auch durch die Einrichtung des Ganztageschulkonzeptes. Viele Kooperationen mit außerschulischen Partnern sind entstanden und werden von den Beteiligten gleichermaßen als Bereicherung empfunden.

In dem von den Schulgremien gemeinsam vereinbarten Schulprogramm der PMS sind die grundlegenden Werte unserer pädagogischen Arbeit dargelegt, zusammengefasst unter dem Motto **Prima Miteinander Schule** machen und symbolisiert im Schullogo, der PMS-Eule.

#### 3.1 Profil der Kulturschule

Die Profilentwicklung der Präsident-Mohr-Schule der letzten Jahre orientiert sich sehr stark an dem Begriff der Kulturschule. Unsere Grundschule ist bereits heute eine offene Stadtteilschule mit Kooperationen in sportlichen, musisch-kulturellen, künstlerischen und erlebnispädagogischen Bereichen. In dieser Richtung werden wir die Schulentwicklung vorantreiben. Wir verstehen unsere Schule als „Haus des Lernens mit allen Sinnen“. Hier geht es uns um das Ästhetische in der Gestaltung der Lernumgebung, des Gebäudes, der sozialen Beziehungen, der außerunterrichtlichen Angebote. Es geht uns dabei nicht nur um die Aufmerksamkeit für künstlerische Schulfächer. Unsere Arbeit vollzieht sich im Spannungsfeld zwischen Wissens-/Kompetenzvermittlung und Erziehung. Jedes Kind kommt mit individuellen Voraussetzungen, Talenten, Fähig- und Fertigkeiten in die Schule. Unser Hauptziel ist es, die Kinder zu Persönlichkeiten zu erziehen, die über Selbst- und Sozialkompetenz verfügen. Die Kinder sollen, wenn sie unsere Schule verlassen, so weit sein, dass sie - auf ein Grundwissen aufbauend - sich weitere Kenntnisse selbst aneignen können, dass sie Aufgaben zielstrebig lösen können und dass sie im Umgang mit anderen sicher sind. Ansporn aller am Erziehungs- und Bildungsprozess ist es daher eine Atmosphäre zu schaffen, die von Vertrauen, Fürsorge, Geborgenheit und schöpferischer Freiheit geprägt ist. Als Medienkompetenzschule seit 2018 sehen wir uns dem Auftrag verpflichtet, dem Lernen und Arbeiten an unserer Schule neue Wege zu bereiten. Dabei ist unser Selbstverständnis von Lernen und Lehren davon geprägt, dass nicht etwa Schülern und Lehrern eine der Rollen fest zugeordnet ist. Vielmehr sieht sich das pädagogische Team auch als Lernende im stetig sich verändernden Leben und dem vom Wandel unterworfenen Schulalltag.

Folglich ist der Wille und die Befähigung zur Weiterbildung auch in der digitalen Medienlandschaft von grundlegender Bedeutung und gleichzeitig eine

Herausforderung, der wir uns stellen. Zur Fort- und Weiterbildung nutzen wir die Angebote der folgenden Bildungspartner:

- Pädagogisches Landesinstitut des Landes Rheinland-Pfalz
- **SchulCampus RLP**
- Angebote des Weiterbildungszentrum Ingelheim, Stabstelle Medienpädagogik
- Angebote der Mediathek Ingelheim

### **3.1 Ziele des Medienkonzeptes**

Mit dem Einsatz der digitalen Medien verfolgen wir folgende Ziele:

- ein kindgerechtes Heranführen an die Nutzung digitaler Medien durch einen dosierten und sinnvollen Einsatz
- die Methodenvielfalt im Lernprozess erweitern
- Kulturtechniken auch über das iPad vermitteln
- differenzierte Lernumgebung für jedes Kind individuell gestalten
- mehrkanaliges Lernen ermöglichen
- neue Kommunikationswege erschließen und vorbereiten
- den motivationalen Effekt zum Lernen nutzen durch Schaffung von Neugier und Entdeckungslust
- (intrinsische Motivation)
- Lerntempo des einzelnen Kindes angemessen berücksichtigen

## **4. Digitale Medien im Unterricht**

### **4.1. Interaktives Whiteboard**

Das Whiteboard bietet vielfältige Möglichkeiten für den Unterricht – der Einsatz ist abhängig von der Lehrperson. Jeder unserer Klassensäle, inklusive Musikraum und Atelier, ist mit einem interaktiven Whiteboard ausgestattet. Mithilfe der Smart-Notebook-Software wird das interaktive Whiteboard genau wie eine herkömmliche grüne Tafel im Unterricht genutzt. Außerdem ist jedes Whiteboard mit Apple TV ausgestattet. Eine Bildschirmübertragung vom kleinen iPad zum großen Screen, der für alle Schülerinnen und Schüler sichtbar ist, wird dadurch ermöglicht. Zusätzlich sind auf jedem Whiteboard interaktive Übungen, sowie digitale Schulbücher (Bibox) passend zu unseren Lehrwerken installiert. Es dient ebenfalls zu Präsentationszwecken (z.B. Kinderprojekte, Lehrfilme oder Präsentationen auch im Rahmen von Eltern- oder Informationsabenden)

### **4.2. Regeln im Umgang mit Medien**

1. Das iPad wird nur auf Anweisung und in Absprache mit der Lehrkraft oder Betreuung genutzt.

2. Das iPad liegt sicher auf dem Tisch und wird nur zum Fotografieren oder Ähnlichem vorsichtig herumgetragen.
3. Die Nutzung des iPads auf dem Außengelände der Schule ist nur nach Weisung der Lehrkraft erlaubt.
4. Jeder achtet gut auf sein iPad, behandelt es pfleglich und sorgt dafür, dass es geladen ist!
5. Das iPad wird nur für schulische Zwecke genutzt (AntonApp, WSC-Dateien, Recherchen, Textverarbeitung).
6. Es ist nicht zum Spielen gedacht.
7. Das Fotografieren oder Filmen der Mitschüler und Lehrer darf nur in Absprache erfolgen.
8. Die Nutzung im „Offenen Anfang“ und in Pausen erfolgt nur in Absprache mit den Lehrern und Betreuern.
9. iPads aus den Sammelkoffern in der Schule werden nach der Benutzung ordnungsgemäß zurückgebracht und an die Ladevorrichtung angeschlossen.
10. Auch das interaktive Whiteboard darf nur mit Erlaubnis unter Beaufsichtigung einer Lehrkraft genutzt werden.

### **4.3. Einsatz des iPads**

#### **1. Klasse / 2. Klasse**

- Lernziele:

- Regeln kennenlernen und beachten
- Grundbegriffe wie Homebutton, App, Standby-Taste, Screenshot kennenlernen
- Grundfunktionen erkunden
- Apps starten, damit üben und schließen
- Pencil und seinen Möglichkeiten kennenlernen und nutzen
- Fotos aufnehmen und sie bearbeiten
- mit anderen im Team zusammenarbeiten

- Kriterien für das Arbeiten mit dem iPad

- behutsames Heranführen an Medien
- altersgerechte Dosierung der Bildschirmzeit
- klare Regeln besprechen
- iPad = Arbeitsmittel kein Spielgerät
- Regeln in der Familie?

- Apps

- Anton
- Kahoot
- Worksheet GO
- Geoboard

- Notizen
- Kamera
- Rhythm Cat
- Garage Band
- Datum (2. Klasse)
- Uhr (2. Klasse)
- iMovie (2. Klasse)
- BookCreator

- Arbeitsbereiche

- Mathe: Anton App
  - Interaktive Übungen (Trainingsheft)
  - Kahoot
  - Worksheet GO
  - Geoboard
  
- Deutsch / DAZ: Anton App
  - Interaktive Tobi Übungen
  - Kreatives Schreiben
  - Worksheet GO (Lesen, Schreiben, Schreibschrift)
  - Interaktive Übungen Flex und Flora (2. Klasse)
  
- SU: Anton App
  - Fotodokumentationen
  - Recherche (2. Klasse)
  
- Kunst: Bilder malen (Notizen / Pages)
  - Fotos machen
  - Videoclip drehen (2. Klasse)
  - Bildbearbeitung (2. Klasse)

### **3. Klasse / 4. Klasse**

- Grundlage

- Regeln kennen und beachten
- Grundbegriffe und Grundfunktionen kennen
- Umgang mit Apps
- Umgang mit Pencil
- Umgang mit der Kamera und ihre Funktionen kennen
- mit anderen im Team zusammenarbeiten

- Lernziele

- Medienbegriff kennenlernen und Mediennutzung reflektieren
- Präsentationen erstellen
- Internetnutzung (Regeln für das sichere Surfen)
- Video erstellen
- strukturiertes Arbeiten (Anlegen von Ordnern, Speichern von Dateien, Airdrop)
- Thema Umweltschutz durch Vermeidung von Kopien
- Gefahren und Suchtpotential des Netzes erkennen
- Textdokumente erstellen und speichern
- Emails verfassen und versenden (4. Klasse)

- Kriterien für das Arbeiten mit dem iPad

- behutsames Heranführen an Medien
- altersgerechte Dosierung der Bildschirmzeit
- klare Regeln einhalten
- iPad = Arbeitsmittel kein Spielgerät
- Regeln in der Familie?
- Vorbereitung auf die weiterführende Schule (enger Austausch mit Lehrern der weiterführenden Schulen) (4. Klasse)

- Apps

- Anton
- Kahoot
- Worksheet GO
- Geoboard
- Notizen
- Kamera
- Rhythm Cat
- Garage Band
- Datum (2. Klasse)
- Uhr (2. Klasse)
- Book Creator
- iMovie
- Lego WeDo
- fragFINN
- DiekleineWaldfibel
- StopMotion
- Chatterkid
- Sprachmemos
- Maßband

- Arbeitsbereiche

- Mathe: Anton App



- Interaktive Übungen (Trainingsheft)
- Kahoot
- Worksheet GO
- Maßband
- Geoboard
- Deutsch / DAZ: Anton App
  - Kreatives Schreiben
  - Worksheet GO (Lesen, Schreiben, Schreibschrift)
  - Interaktive Übungen Flex und Flora
  - Sprachmemos
  - Abschlusszeitung (4. Klasse)
  - Verfassen von Emails und Texten (4. Klasse)
- SU: Anton App
  - Fotodokumentationen
  - Internetrecherche mit Kindersuchmaschinen
  - „Entdecke den Wald“-Waldfibel
  - Präsentationen
  - Videoerstellung
  - Radfahrausbildung – digitales Material der deutschen Verkehrswacht (4. Klasse)
- Musik: Instrumente kennenlernen
  - Referate über Lieblingsbands mit BookCreator
- Kunst: Bilder malen (Notizen / Pages)
  - Fotos machen
  - Bildbearbeitung (2. Klasse)

→ Mini Medientage

<https://www.youtube.com/watch?v=6qualGZrexY>

→ Zeitungsprojekt (4. Klasse) „Schüler lesen Zeitung“

## **5. Medienkompass**

Der MedienkomP@ss für die Primar- und Orientierungsstufe in Rheinland-Pfalz ist ein „Zertifikatsheft“ und liegt jedem Kind in einer Printfassung vor. Der MedienkomP@ss ist so angelegt, dass er in den Regelunterricht integriert werden kann, wobei gleichzeitig mehrere Kompetenzen angesprochen werden können.

(Quelle: <https://medienkompass.bildung-rp.de>)

PDF Medienkompass: [https://medienkompass.bildung-rp.de/fileadmin/user\\_upload/medienkompass.bildung-rp.de/Dateien-Startseite/Dokumente/Medienkompass\\_2017\\_Web.pdf](https://medienkompass.bildung-rp.de/fileadmin/user_upload/medienkompass.bildung-rp.de/Dateien-Startseite/Dokumente/Medienkompass_2017_Web.pdf)



# ANWENDEN-HANDELN

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich</b>		
kann die grundlegenden Bestandteile des Computers benennen und bedienen	Gesamtunterricht/ Medienkompetenz/Methodentraining	1
kann Ordner anlegen und Dateien darin speichern	Deutsch: Sprache und Sprachgebrauch untersuchen (an Wörtern, Sätzen und Texten arbeiten)	2
kann Programme/Apps starten, damit üben oder Aufgaben lösen und sie schließen	Gesamtunterricht/ Medienkompetenz/Methodentraining	1
beachte die Computerregeln meiner Schule	Gesamtunterricht/ Medienkompetenz	1
kann Browser bedienen und Internetadressen aufrufen	Sachunterricht: z.B. Perspektive Gesellschaft (Informationen über sozial bedeutsame Ereignisse und Einrichtungen selbstständig ermitteln, bewerten und darstellen)	3
arbeite mit anderen im Team zusammen	Gesamtunterricht/Medienkompetenz/Methodentraining	1-4
kann etwas zeichnen oder bauen und mit dem Computer oder Tablet in Bewegung bringen	Mathematik: Problemlösen (eigene und vorbereitete Lösungsstrategien entwickeln und nutzen/Sachunterricht: Technik (ausgewählte technische Verfahrensweisen kennen und anwenden) Lego-wedo, Calliope	3

# PROBLEMBEWUSST UND SICHER AGIEREN

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich</b>		
kann benennen, worauf ich achten muss, wenn ich mit dem Internet arbeite	Sachunterricht: z. B.: Perspektive Gesellschaft (Informationen über sozial bedeutsame Ereignisse und Einrichtungen selbstständig ermitteln, bewerten und darstellen), z.B. Internet ABC, Kindersuchmaschinen (Blinde Kuh, Frag Finn,...)	3 / 4
kann sagen, an wen ich mich wenden kann, wenn mir etwas Unangenehmes auffällt oder passiert	s.o. Mini-Medientage	3
weiß, wie ich mich richtig verhalte, damit + niemand zu viel über mich erfährt + meine Arbeitsergebnisse geschützt sind	Sachunterricht: Perspektive Gesellschaft (Die unterschiedlichen Interessen und Konflikte in einer Gruppe wahrnehmen, reflektieren und gemeinsame Lösungen finden) Mini-Medientage	3
beachte den Datenschutz und gehe verantwortungsvoll mit den Daten anderer um	s.o. Mini-Medientage	3

kann zwischen Information und Werbung unterscheiden	Sachunterricht: Perspektive Gesellschaft (Einflüsse auf die eigene Entwicklung und die Entwicklung anderer berücksichtigen/Die Konsumangebote der Umwelt reflektiert nutzen), z.B. mit Internet ABC	4
kann erkennen und benennen, wann und warum ich Werbung erhalte	s.o.	4
kann ein Medientagebuch führen	s.o.	4

# INFORMIEREN - RECHERCHIEREN

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich kann</b>		
mit dem Internet arbeiten und sagen, + was ich suche + wo ich es suchen/finden möchte + warum ich es dort suche	Sachunterricht: z.B. Perspektive Natur (mit Lebewesen achtsam umgehen, Tiere, Pflanzen,...), z.B. Internet ABC, Kindersuchmaschinen (Frag Finn,...)	3
mit Kindersuchmaschinen und Lernportalen arbeiten und	s.o.	3
- Informationen gezielt finden	s.o.	
- Informationen verstehen und auswählen	s.o.	
- Informationen kopieren	s.o.	
- Informationen speichern	s.o.	
- Informationen wiederfinden	s.o.	
erkennen und begründen, welche Inhalte nützlich für mich sind, und kann Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden	s.o.	3
ungeeignete, mir unangenehme Inhalte melden, beenden, verlassen	s.o.	3
kann Informationen und die Ergebnisse meiner Arbeit an einem sicheren Ort speichern (PC/Stick/Lernplattform/Cloud) und wiederfinden	s.o.	3

# ANALYSIEREN - REFLEKTIEREN

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich kann</b>		
beschreiben, was zur Medienwelt gehört (z.B. Internet, Smartphone, Tablet, Computerspiele, Kino/DVD/ Blue Ray, Fernsehen)	Sachunterricht: Perspektive Gesellschaft (Informationen ermitteln, bewerten und darstellen – Zwecke medialer Aussagen unterscheiden und ihre Wirkung auf Adressaten einschätzen können) Mini-Medientage	3
beschreiben, welche Medien ich benutze, und begründen, warum ich sie nutze (z.B. wenn du dein Medientagebuch führst)	s.o.	3
Inhalte von Medienangeboten wiedergeben (z.B. Filme – im Kino, Internet, Fernsehen -, Bilder, Webseiten, in Lernportalen und Lernprogrammen)	s.o.	3
beschreiben, wie Medien auf mich wirken (z.B. Filme, Bilder, Kinderseiten im Internet, Hörspiele)	s.o.	3
erklären, wie Werbung gemacht wird	s.o.	3
zwischen Wahrem und Unwahrem unterscheiden	s.o.	3

# PRODUZIEREN-PRÄSENTIEREN: Textverarbeitung

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich kann</b>		
Mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeiten:	Deutsch: Sprache und Sprachgebrauch untersuchen (an Wörtern, Sätzen und Texten arbeiten), z.B. ABC- Blatt mit open office writer/book creator	3
- Text eingeben	s.o.	3
- Text markieren	s.o.	3
- Text korrigieren	s.o.	3
- Text kopieren	s.o.	
- Objekte einfügen	s.o.	
- Text speichern	s.o.	3
- Text gestalten/formatieren	s.o.	3
- Texte diktieren/vorlesen lassen	s.o.	
- in Tabellen arbeiten		
- Dokumente gestalten/formatieren (Layout)/ Sek I	s.o.	3



# PRODUZIEREN – PRÄSENTIEREN: Audio

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich kann</b>		
ein digitales Audioprojekt planen (Geräusche, Sprache, Musik):	Deutsch: Zuhören (mit verteilten Rollen sprechen/spielen, verstehend zuhören), Ohrenspitzer; Lesen, Umgang mit Texten und Medien (Texte erschließen, präsentieren), Ohrenspitzer; Texte verfassen (Texte planen, schreiben und überarbeiten), Ohrenspitzer Musik: sich musikalisch ausdrücken, Musik wahrnehmen, im Medium Musik kommunizieren, Ohrenspitzer	3 3 2/3
- Audio aufnehmen	s.o.	s.o.
- Audio übertragen (z. B. auf einen Computer)	s.o.	s.o.
- Audio bearbeiten/löschen	s.o.	s.o.
- Audio speichern/umbenennen	s.o.	s.o.
- Audio präsentieren	s.o.	s.o.
beschreiben, warum andere mein Audioprojekt gut, schlecht, langweilig, spannend ... finden	s.o.	s.o.

# PRODUZIEREN –PRÄSENTIEREN: Foto

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich kann</b>		
ein digitales Fotoprojekt planen	Bildende Kunst: Aktionsfeld Farbe (verschiedene Formen der Collage (z.B. Fotomontage) für den gestalterischen Ausdruck nutzen), z.B. mit Paint.net, Fotomorph,...	3
mit einer digitalen Kamera/mit einem Bildbearbeitungsprogramm:	s.o.	3
- ein Foto aufnehmen	s.o.	3
- ein Foto übertragen (z.B. auf einen Computer)	s.o.	3
- ein Foto bearbeiten (löschen, drehen, zuschneiden)	s.o.	3
- ein Foto speichern/umbenennen	s.o.	3
- ein Foto präsentieren	s.o.	3
beschreiben, warum andere mein Fotoprojekt gut, schlecht, langweilig, spannend ... finden	s.o.	3

Fotos verfremden/ mit Effekten arbeiten	s.o.	3
Fotos in verschiedenen Formaten und Auflösungen sichern	s.o.	3

# PRODUZIEREN – PRÄSENTIEREN: Digitale Präsentationsmedien

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich kann</b>		
eine einfache Präsentation planen	Deutsch: /Sachunterricht: Informationen über sozial bedeutsame Ereignisse und Einrichtungen selbstständig ermitteln, bewerten und darstellen Audiobilderbuch: book creator Präsentation mit Open office impress  Präsentation mit Keynote	3 , 4
eine einfache Präsentation erstellen und speichern		3, 4
eine Präsentation mit Text, Bild und Ton planen und durchführen (multimediale Präsentation) - Ich beachte dabei wichtige Regeln und das Urheberrecht		3, 4
beschreiben, warum andere meine Präsentation gut, schlecht, langweilig, spannend ... finden		3, 4
eine geeignete Vorlage auswählen		3, 4
Präsentationsregeln im Vortrag beachten		3, 4

# KOMMUNIZIEREN - KOOPERIEREN

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich kann</b>		
Nachrichten schreiben	Deutsch/Texte verfassen: Briefe schreiben z.B. mit der Lernwerkstatt	4
Nachrichten versenden	s.o.	s.o.
Dateien an E-Mails anhängen	s.o.	s.o.
Nachrichten/E-Mails von mir bekannten Absendern öffnen, lesen und den Inhalt wiedergeben	s.o.	s.o.
bei Nachrichten unterscheiden, ob sie für mich wichtig, unwichtig oder gefährlich sind	s.o. Internet ABC	s.o.
Anhänge von bekannten Absendern öffnen und speichern	s.o.	s.o.
Spam-Mails erkennen und löschen	s.o.	s.o.
bei unangenehmen/ungeeigneten Inhalten jemanden um Rat fragen oder um Hilfe bitten	s.o. Internet ABC	s.o.
in geschützten Räumen chatten:	s.o.	s.o.
- ich kann mich mit einem	s.o.	s.o.

geeigneten Namen anmelden (chatten)		
- ich beachte die Regeln: Ich bin höflich und respektvoll, wenn ich anderen Kindern schreibe oder mit ihnen chatte; ich kenne die Höflichkeitsregeln (Netiquette) und beachte sie	s.o.	s.o.

# ZUSÄTZLICH: im Unterricht, in einer AG oder in der Freizeit

Medienkompass	Fach/Kompetenz	Klasse
<b>Ich kann</b>		
ein kleines Filmprojekt planen	Bildende Kunst: Aktionsfeld Inszenierung (verschiedene Inszenierungsformen durchführen (z.B. Trickfilm)), Mathematik: Modellieren (Sachtexten und anderen Darstellungen der Lebenswirklichkeit die relevanten Informationen entnehmen) z. B. Trickfilm mit Stop motion oder App „Zu3D“ ; Film iMovie oder movie maker	2, 3, 4
mit einer Kamera (Tablet, Smartphone, Digitalkamera) Filmsequenzen:	s.o.	2, 3, 4
- aufnehmen	s.o.	2, 3, 4
- übertragen (z.B. auf einen Computer)	s.o.	2, 3, 4
- speichern (Video speichern)	s.o.	2, 3, 4
meinen Film präsentieren	s.o.	2, 3, 4
meinen Film dazu nutzen, Kinder in anderen Ländern kennenzulernen		

## **6. Fort- und Weiterbildungsrahmen**

Alle Lehrerinnen und Lehrer müssen über eine allgemeine Medienkompetenz verfügen und in ihren Fächern zu „Medienexperten“ werden. Dieser Qualitätsanspruch wurde bereits 2012 in der KMK-Empfehlung „Medienbildung in der Schule“ formuliert. Das heißt, dass die Lehrkräfte in der Lage sind, digitale Medien in ihrem Fachunterricht professionell und didaktisch sinnvoll zu nutzen und gemäß dem Bildungs- und Erziehungsauftrag inhaltlich reflektieren können. Das Ziel unserer Schule ist es also, Schülerinnen und Schüler zu befähigen, Medienanwendungen kritisch zu reflektieren und Medien aller Art zielgerichtet und gewinnbringend zu nutzen.

Lehrende sollten in der Lage sein:

1. die eigene Medienkompetenz kontinuierlich weiterzuentwickeln, d.h. mit der Hard- und Software umzugehen.
2. zu erkennen, welche Bedeutung die Medien und die Digitalisierung in den Lebenswelten der Schüler haben.
3. den adäquaten Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge zu planen, durchzuführen und zu reflektieren.
4. für die individuelle Förderung der Schüler, lerntheoretische und didaktische Möglichkeiten der digitalen Medien zu nutzen.
5. geeignete Materialien und Programme identifizieren.
6. bei den Schülern das Lernen mit und über die neuen Medien, sowie das Gestalten von Medien unterstützen.
7. mit anderen Lehrkräften und sonstigen schulischen und außerschulischen Experten hinsichtlich der Planung und Gestaltung des Unterrichts zusammenzuarbeiten.
8. sich mit den aktuellen Forschungsergebnissen zur Bildung in der digitalen Welt auseinanderzusetzen.
9. durch ihr Wissen über Datenschutz, Datensicherheit, Urheberrecht und Jugendmedienschutz für die Schüler den Unterricht als einen sicheren Raum zu gestalten und sie dazu befähigen, bewusst mit Medien und Daten umzugehen sowie sich der Folge eigenen Handelns bewusst zu sein.

### **6.1 Fortbildungspartner**

- Pädagogisches Landesinstitut des Landes Rheinland-Pfalz
- **SchulCampus** RLP
- Angebote des Weiterbildungszentrum Ingelheim, Stabstelle Medienpädagogik
- Angebote der Mediathek Ingelheim