

Grundschule Kinderbrücke
Gelnhäuser Str. 7
63607 Wächtersbach



Telefon: 06053/1845
Telefax: 06053/619676
E-Mail: kinderbruecke@schule.mkk.de
<https://www.grundschule-kinderbruecke.de/>

Medienkonzept der Grundschule Kinderbrücke

Stand: März 2023
Autoren: Erva Kongur-Cil und Fatih Oruc

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| 0 Medien in der Grundschule..... | 1 |
| 1 Schulprofil..... | 2 |
| Besonderheiten der Schule..... | 2 |
| Aktuelle Mediennutzung | 2 |
| Technische Ausstattung | 2 |
| Benennung der/des IT-Beauftragten | 3 |
| Kenntnisstand des Kollegiums..... | 3 |
| Fortbildungskonzept..... | 3 |
| Elternarbeit | 4 |
| 2 Zielsetzungen und Unterrichtsorganisation..... | 5 |
| 2.1 Themenausblick:..... | 9 |
| 3 Pädagogisch-Technisches Einsatzkonzept..... | 10 |
| 4 Evaluation und Ausblick | 10 |
| 4.1 Ausblick..... | 10 |
| 4.2 Evaluation | 10 |
| 4.2 Evaluationsbogen | 11 |

| | |
|--|----|
| 5 Aufgaben des IT-Beauftragten an der Schule | 12 |
| 5.1 Pädagogisches Aufgabenfeld | 12 |
| 5.2 Technischer Bereich | 13 |
| 6 Nutzungsordnung | 14 |
| Anhang | 15 |
| Liste lizensierter Programme bzw. Apps..... | 15 |
| Liste wichtiger Internetseiten | 15 |
| Liste der Arbeitsmaterialien..... | 16 |
| Kontaktdaten | 17 |

0 Medien in der Grundschule

Medien haben besonders in den letzten Jahren stets an Bedeutung zugenommen. Der Übergang zu einer Informations- und Kommunikationsgesellschaft bringt tiefgreifende Veränderungen sowie Einsatzmöglichkeiten in nahezu allen Lebensbereichen mit sich. Dies zeigt sich sowohl in der Vielfalt der Medien als auch an der steigenden Zahl von Programmen und Angeboten. Die Medienwelt wird komplexer und damit auch unüberschaubarer. Besondere Bedeutung wird den neuen Medien, derzeit vor allen Dingen den Bereichen Multimedia und Telekommunikation, beigemessen. Sie bieten nicht nur die Chancen für globales, zeitlich unabhängiges und weitgehend selbständiges Lernen, sondern eröffnen auch neue Aufgaben in der Arbeitswelt der Zukunft. Daher wird der Einsatz von digitalen Medien zunehmend selbstverständlich. Um einen erfolgreichen Einsatz der „Neuen Medien“ zu ermöglichen, sollten die Hardwareausstattung und das Pädagogische Konzept aufeinander abgestimmt sein.

Computereinsatz in der Grundschule für folgende Zwecke:

- Üben
- Fördern
- Forschen
- Gestalten
- Kommunizieren

Ziele

Die Schüler*innen sollen in die Lage versetzt werden, die Medien Computer und Internet (als Medien unter anderen) sinnvoll zu nutzen für:

- gezieltes, individuelles Üben
- effektive Suche nach Informationen
- Dokumentation
- Präsentation von Arbeitsergebnissen
- Kommunikation

Unsere Schüler*innen sollen Chancen und Gefahren der medialen Umwelt (Stichwort: Spielsucht, Internetsicherheit...) kennen lernen.

1 Schulprofil

Besonderheiten der Schule

Die Kinderbrücke ist eine Grundschule und liegt in der Wächtersbacher Innenstadt. Alle Kinder im Grundschulalter aus der Kernstadt besuchen diese Schule, außerdem die Schüler der Ortsteile Hesseldorf, Weilers und Neudorf.

Die Schülerzahlen sind seit diesem Jahr wieder steigend. Sie liegen nun bei ca. 400 Schülerinnen und Schülern (mit Vorlaufkursen).

Zwei Jahrgangsstufen haben drei Parallelklassen, die Jahrgänge 1 und 3 sind vierzünftig. Außer den Jahrgängen eins bis vier bietet die Schule zwei Vorklassen mit jeweils 16-17 Kindern und 5 Vorlaufkurse mit je ca. 8-9 Kindern an. In den Vorklassen werden auch Schüler*innen der Grundschulen Brachtal, Biebergemünd und Aufenau beschult. Des Weiteren verfügt die Kinderbrücke über eine Intensivklasse. In dieser werden 16 Kinder beschult.

Das Kollegium setzt sich aus 17 Stammlehrer*innen, zwei Sozialpädagoginnen (für die Vorklasse und UBUS-Kraft), 4 Abordnungen von Förderschulen zur Beschulung inklusiver Maßnahmen, 3 Teilhabeassistenzen zusammen. (In diesem Schuljahr sind zusätzlich 7 TV-H-Verträge vergeben. Eine LiV absolviert seit November 2021 ihr Referendariat in den Fächern Sport und Mathematik. Zwei weitere LiV beginnen ihr Referendariat im November 2022 mit den Schwerpunkten Kunst bzw. Englisch).

Der Medienunterricht (Abkürzung: MDU) findet derzeit in den Jahrgängen 3 und 4 statt. Ab dem Schuljahr 2023/ 2024 wird der Medienunterricht ab der Klasse 2 im zweiten Schuljahr eingeführt. Alle Lehrkräfte, die den MDU unterrichten, werden sukzessiv von den IT-Beauftragten inhaltlich vorbereitet und stets unterstützt.

Aktuelle Mediennutzung

- Die Schüler*innen lernen vorwiegend mit dem Lernprogramm Anton, sie nutzen Antolin zur Leseförderung und Klexikon zur Recherche. Alle Schülerinnen und Schüler sind mit einem Zugang zu Office 365 ausgestattet.
- Alle Kinder ab der 1. Klasse besitzen eigene Kopfhörer, welche mit iPads und Laptops kompatibel sind (AUX-Anschluss).
- Alle Lehrkräfte haben ein iPad- Dienstgerät und Zugang für den Schulportal und Microsoft- Teams.

Technische Ausstattung

Die Schule verfügt über 16 Klassenräume. Die Elektrosanierung wurde als Voraussetzung für den Einbau der Digitalen Tafeln im November 2021 durchgeführt. Die Tafeln wurden in allen Unterrichtsräumen, außer im Kunstraum, im Januar 2022 installiert.

Seit Januar 2022 sind alle Klassen- und Fachräume mit digitalen Tafeln ausgestattet. Zwei Kolleg*innen sind vom Kollegium beauftragt, die Medienbildung an der Kinderbrücke zu strukturieren.

Die Schule besitzt einen gut ausgestatteten Computerraum, der hoch frequentiert wird. Alle Jahrgangsstufen haben Zugriff auf den Computerraum. Dieser ist mit Laptops, einem Beamer, einem Drucker und Kopfhörern ausgestattet.

Außerdem stehen 30 iPads für den Unterricht zur Verfügung (iPad-Koffer) sowie 3 Apple-TVs für die Übertragung und Projektion von Bildern und Videos. 44 Leihgeräte (iPads) können an Eltern ausgeliehen werden, um an digitalem Unterricht von zu Hause teilnehmen zu können. Diese Geräte sind zum Teil an Kinder, die von zu Hause am Online-Förder-Unterricht teilnehmen, ausgeliehen. Die übrigen Geräte werden aktuell intensiv in der individuellen Lernzeit genutzt. In den Klassenräumen stehen dauerhaft vier iPads zur Verfügung. Außerdem befindet sich im Sachunterrichtsraum (D-Aufgang) eine mobile digitale Tafel. Des Weiteren ist ein mobiler Beamer jederzeit einsatzbereit.

Benennung der/des IT-Beauftragten

1. Michelle Horst
2. Erva Kongur-Cil
3. Fatih Oruc

Kenntnisstand des Kollegiums

- Fortbildung zur digitalen Tafel
- Pädagogischer Tag (21.11.22):
 - Problemlösen und Handeln – die vergessene Kompetenz
 - Trickfilme im Deutschunterricht

Fortbildungskonzept

Der erste Fortbildungsbedarf des Lehrerkollegiums an der Kinderbrücke wurde mithilfe der Umfrage „Pädagogischer Tag Medienbildung“ erhoben. Anhand der Ergebnisse der Umfrage wurde festgestellt, dass ein erhöhtes Interesse an fachspezifischen Fortbildungen bestehen, in denen Medien als Arbeitsgeräte verwendet werden. Die Themen der ausgewählten Fortbildungen waren folgende:

1. Programmieren und Problemlösen im Fachunterricht
2. Trickfilme im Deutschunterricht

Weitere Fortbildungsbedarfe werden zunächst in Gesamtkonferenzen und in individuellen Umfragen ermittelt. Allgemein gilt, dass die Verantwortlichkeit bei jeder Lehrkraft selbst liegt. Spezifische Fortbildungen werden in schulinternen Fortbildung der IT-Beauftragten gedeckt. Dies gilt im Besonderen für Inhalte und Kompetenzen im Medienunterricht des zweiten Schuljahres.

Elternarbeit

An der Kinderbrücke findet die Kommunikation mit den Eltern über verschiedene Kanäle statt. Klasseninterne Mitteilungen werden über den klasseneigenen E-Mail-Verteiler der Klassenlehrkraft versendet. Weiterhin haben alle Schüler*innen der Kinderbrücke eine eigene E-Mail-Adresse für die Nutzung von Office 365 Teams erhalten und sind in einer klasseneigenen Teams-Gruppe angelegt. Bezüglich der Nutzung von Office 365 haben die Eltern in einem Nutzungsvertrag zugestimmt und sich ausdrücklich mit der Nutzung des Programms von ihrem Kind einverstanden erklärt.

Auf der schuleigenen Homepage <https://www.grundschule-kinderbruecke.de/> findet eine öffentliche Kommunikation schulischer Anliegen statt. Die Schulleitung und die Homepage-Beauftragte fassen alle schulrelevanten Anliegen und Informationen zusammen und stellen diese auf die Homepage, damit für alle Eltern sowie Schulinteressierten die Informationen jederzeit zugänglich sind. Im Rahmen der Schulkonferenzen und Elternberatssitzungen informiert die Schulleitung regelmäßig über den aktuellen Stand zur Medienbildung und erläutert neue Anschaffungen, Lizenzen oder Programme.

Bezüglich der Basisqualifikation des Internet-ABC wurde im Mai 2022 vom Blickwinkel e.V. ein Eltern-Kind-Nachmittag angeboten, welcher unter dem Thema „YouTube, Fortnite, TikTok & Co. – Faszination und Problematik beliebter Online-Angebote“ stand.

Zusätzlich wird im Rahmen der Zusatzqualifikation des Internet-ABCs voraussichtlich im Schuljahr 2023/24 vom Blickwinkel e.V. ein weiterer Eltern-Kind-Nachmittag angeboten.

Das Internet-ABC wird verpflichtend ab Klasse 3, derzeit im Medienunterricht, erarbeitet. Bei der Durchführung von einzelnen Themengebieten erhalten die entsprechenden Eltern Informationen und Links über die IT-Beauftragte.

2 Zielsetzungen und Unterrichtsorganisation

| Module Modulbeschreibung | Kompetenzbereich | Lerninhalte (fette Schrift) und <i>Kompetenzen (kursive Schrift)</i> | Pädagogische Begründung und Lernziele | Geräte und Programme und Materialien zur Begleitung des Lernprozesses | Welche Fortbildungsangebote können hierfür genutzt werden? |
|--|--------------------------|---|--|---|---|
| Modul 0 Ab VK/ 1. Klasse Grundlagen des Algorithmus | Problemlösen und Handeln | <p>Einführung in die Welt des analogen Programmierens <i>Teilkompetenz Algorithmen erkennen und formulieren</i> <i>Fachkompetenz Mathematik: Orientierung im Raum</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte vorlesen mit Problemgehalt (Der Weg zum Schatz, Biene will zum Honig o.Ä.) • Kinder laufen die Flächen ab von Feld zu Feld und nutzen Befehlskarten um die Schritte als Abfolge zu notieren • Figuren ebenfalls nutzbar • weitere Probleme und „Karten“ bereithalten, um weitere Möglichkeiten und Schwierigkeiten zu bieten • Anregung: Programmieren - Offline Coding - Aufbau und Befehle des Bee-Bots (ab Klasse 1) | Die SuS lernen analoge algorithmische Strukturen kennen. Sie planen und formulieren eine algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems. | Material: Bodenkacheln (Puzzlematte, Bodenbilder, Spielteppich, Klebeband) → Ausblick Arbeitsblätter und Bilder: sonnentaler.net → Informatik – Programmieren – 1,2,3 – Arbeitsblätter Regeln und Umgang mit Beebot Funktionen und Wortspeicher Beebot → Ausblick | Forum: Robotik (SchuPo) Problemlösen und handeln – die vergessene Kompetenz (SchuPo) |
| Modul 1 ab Klasse 2 Grundlagen im Umgang mit dem PC | Bedienung und Anwendung | <p>Einführung in den Computerraum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hefter anlegen (schwarz) (EDV-Nutzungsordnung wird von Eltern und Kindern unterschrieben) • Lernheft: Computer • Starten und Herunterfahren des PCs, Umgang mit Hardware, Programme aufrufen • SuS erhalten nach Absolvierung einen „PC-Führerschein“ • Maus- und Tastaturtraining → Toni Klix → Lernwerkstatt | Ordnung von Schülermaterialien und ABs Alle Kinder erhalten eine Einführung in die Arbeit mit dem PC. Sie lernen die Fachbegriffe kennen und lernen, sie fachgerecht zu verwenden. Die SuS verfeinern den Umgang mit Maus und Tastatur | EDV Nutzungsordnung und schwarze Schnellhefter Computerraum mit 24 Schülerlaptops, Drucker, Scanner und Beamer Lernheft: Computer Lernprogramm: Toni Klix PC-Führerschein | |

| | | | | | |
|---|--------------------------------------|--|--|---|--|
| <p>Modul 2 ab Klasse 1</p> <p>Lernprogramme als digitale Lernmöglichkeiten</p> | <p>Bedienung und Anwendung</p> | <p>Kennenlernen der Lernprogramme Ab Jahrgang 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anton • Zebra App 1-4 <p>Ab Jahrgang 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ab 2. Halbjahr Lernwerkstatt und/oder Budenberg • Ab 2. Halbjahr Antolin | <p>Die SuS lernen die schuleigenen Lernprogramme kennen und können fachspezifische Aufgaben zum Lernen auswählen und bearbeiten.</p> | <p>Lizenzierte Lernprogramme, die auf den PCs und auf den iPads installiert sind.</p> | |
| <p>Zusatzmodul ab Klasse 2</p> <p>Themenheft in Pages</p> | <p>Produzieren und Präsentieren</p> | <p>Arbeiten mit der App: Pages (iPad)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Vorlage wird von L. vorbereitet z.B. Steckbrief) • Die SuS können diese mit Informationen ausfüllen. • Texte schreiben, Audioaufnahmen, Videoaufnahmen sind möglich | <p>Die SuS erhalten erste Kenntnisse im Umgang mit der App. Sie können Texte erstellen, Audioaufnahmen durchführen, Videos drehen und diese in das Dokument hinzufügen. (Am Ende entsteht ein Steckbrief (z.B. Haustiere zu einem bestimmten Thema oder ein Themenheft (z.B. Märchen)</p> | <p>iPad App: Pages</p> <p>Vorlagensammlung im Ausblick</p> | |
| <p>Zusatzmodul ab Klasse 2</p> <p>Video-(Chats) in MS Teams</p> | <p>Kommunizieren und Kooperieren</p> | <p>Konferenzen und Chats in Teams:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anmeldung, Kennenlernen der Funktionen, Dokumente speichern, umbenennen, • Dateien, Informationen und Links teilen. | <p>Die SuS interagieren mit digitalen Kommunikationsmöglichkeit (Chat & Videoanruf)</p> | <p>Zugangsdaten MS Office</p> | |
| <p>Modul 3 ab Klasse 3</p> <p>Textbearbeitung und Textkompetenzen</p> | <p>Produzieren und präsentieren</p> | <p>Texte schreiben mit Microsoft WORD <i>Teilkompetenz: Texte entwickeln und produzieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Texte schreiben (Kurze Sätze, Geburtstageinladung etc.) • Dateien öffnen, speichern, umbenennen und gestalten • Schriftart, Schriftgröße, Farbe anpassen • ausschneiden, kopieren und einfügen von Textelementen <p><i>Teilkompetenz: Weiterbearbeiten und interagieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagramme und Grafiken erstellen • Tabellen erstellen (Stundenplan) • Stundenplan erstellen • WordArt und Formen einfügen und bearbeiten | <p>Die SuS erhalten erste Kenntnisse im Umgang mit dem Textbearbeitungsprogramm WORD.</p> <p>Sie können Texte und Tabellen erstellen und bearbeiten, sowie Dateien aufrufen und speichern.</p> | <p>Microsoft Word auf den PCs im Computerraum</p> | |

| | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|
| <p>Modul 4 ab Klasse 3</p> <p>Surfen im Internet</p> | <p>Schützen und sicher agieren</p> | <p>Internetführerschein mit dem Internet ABC (4 Module) Surfen und Internet Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet</p> <p>→ Nach Absolvierung der Lernmodule erhalten die SuS einen Surfschein → Module können auch separat in Einzelmodulen (Ausblick) absolviert werden</p> | <p>Die SuS lernen einen kompetenten und verantwortungsbewussten Umgang mit dem Internet und den Gefahren kennen.</p> | <p>Webseite: Internet-abc.de</p> <p>Lehrmaterial: Arbeitsblätter 1-4 und Lehrbegleitheft (Internet ABC)</p> | <p>Schulung: Internet ABC (LPR)</p> |
| <p>Modul 5 ab Klasse 4</p> <p>Recherchen im Netz</p> | <p>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</p> | <p>Einführung in Suchmaschinen und Wikis <i>Teilkompetenz Suchen und Filtern</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von kindergeeigneten Suchmaschinen • Inhalte mithilfe von Schlüsselbegriffen finden <p><i>Teilkompetenz Auswerten und Filtern</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergleich von Internetseiten und Vergleich von Texten • Bewertung und kritische Haltung entwickeln <p><i>Teilkompetenz Speichern und Abrufen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von kurzen Berichten, Plakaten und/oder Steckbriefen zu bestimmten Themen, die mithilfe der Suchmaschinen und Wikis geschrieben und gestaltet werden | <p>Die SuS lernen Kindersuchmaschinen zu verwenden und</p> <p>Auswählen Informationen entnehmen Präsentieren gestalten</p> | <p>Suchmaschinen und Wikis im Browser (Beispiele): Blinde Kuh FragFinn Miniklexikon Klexikon SWR-Kindernetz Helles Köpfchen</p> | |
| <p>Modul 6 ab Klasse 4</p> <p>Präsentationen mit digitalen Medien</p> | <p>Produzieren und präsentieren</p> | <p>Grundlagen von Microsoft PowerPoint <i>Teilkompetenz: Entwickeln und produzieren + Weiterarbeiten und Interagieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Folien, Texten • Einfügen von Grafiken und Diagrammen • Dateien öffnen, speichern und umbenennen • Gestaltung von Folien und Effekte <p>Themenbeispiele: Europa, Tiere, Städte in Deutschland</p> | <p>Die SuS lernen PowerPoint kennen und nutzen dieses als digitales Medium zur Erstellung von Präsentationen.</p> | <p>Microsoft PowerPoint auf den PCs im Computerraum</p> | |

| | | | | | |
|--|-----------------------------------|--|--|--|---|
| <p>Zusatzmodul A ab Klasse 3</p> <p>Trickfilme im Fachunterricht</p> | <p>Entwickeln und Produzieren</p> | <p>Filme drehen mit „StopMotion“ <i>Teilkompetenz: Entwickeln und produzieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen von Stop-Motion-Filmen • Mithilfe von Figuren, einem Hintergrund erstellen die SuS ein Skript und planen einen Film • Erstellung von einzelnen Bildern mithilfe der „Stop Motion App“ auf den iPads • Zusammensetzen und schneiden der Bilder (Layering mit Audiodateien) <p>Präsentation des Films</p> | <p>Die SuS lernen Grundlagen im Schneiden, Gestalten und Filmen von Stop-Motion-Filmen kennen, indem sie sich kreativ mit der App „Stop Motion“ auseinandersetzen</p> <p>Sie kennen Fachbegriffe und können sie fachgerecht verwenden.</p> | <p>Stop Motion App auf den iPads</p> <p>Material: Materialkoffer und Filmboxen im Ausblick</p> | <p>Trickfilme im Deutschunterricht (SchuPo)</p> |
| <p>Zusatzmodul B ab Klasse 3</p> <p>Grundlagen der Programmierung</p> | <p>Problemlösen und handeln</p> | <p>Programmieren lernen mit Mousebot und Angry Birds <i>Teilkompetenz Algorithmen erkennen und formulieren</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Befehle und Bedienung beider Lernmodule werden besprochen und exemplarisch an der Tafel vorgeführt • Selbstständige Lösung der einzelnen „Herausforderungen“, die mit jedem absolvierten Level sukzessiv schwieriger und komplexer werden. | <p>Die SuS lernen digitale algorithmische Strukturen kennen.</p> <p>Sie planen und formulieren eine algorithmische Sequenz zur Lösung von Problemen.</p> | <p>Mousebot und Angry Birds → Mauswiesel Hessen</p> | <p>Problemlösen und Handeln – die vergessene Kompetenz (SchuPo)</p> |

2.1 Themenausblick:

- Programmieren mit Turtle Coder
- Digitale Tafel?
- Internet ABC in Einzelmodulen
- **Mentimeter** → Ideen sammeln und darstellen
- **QR**
 - QR Code Monkey (alles in QR Codes umwandeln ohne Werbung)
 - Adventskalender, Rallye, Pinnwände mit Taskcards
 - Videos und Podcasts hinterlegen
 - Museumsrundgang
- **Learning Apps**
 - Registrierung erforderlich (kostenfrei)
 - Erstellung von Aufgaben und Lernmodulen
- **Book Creator**
 - im Browser kostenfrei
 - Erstellung von eBooks
 - Klassenfahrtbuch, Tagebücher, Vokabelhefte, Präsentationen und andere Themen, Comics, Lapbooks, Bilderbücher erstellen und vertonen, Projekte und Lesewoche usw.
- **Kate Hadfield** → Doodles und Designs für MS PP
- **Videomaker**
 - kostenlose Videoerstellung
- **Genial.ly** als Browserfähige interaktive Präsentation für die Schülerhand
- **Mauswiesel kennenlernen**
- **Kinderzeitmaschine kennenlernen**
- **Digitales Kartenlesen**
- **Kennenlernen der digitalen Tafel**

3 Pädagogisch-Technisches Einsatzkonzept

Siehe Pädagogisch-technisches Einsatzkonzept (Excel-Datei)

4 Evaluation und Ausblick

4.1 Ausblick

1. Sammler kaufen, LED Streifen, Material für die Materialkisten finden und im Kollegium vorstellen
2. Materialleihe im SchuPo einführen
3. Aktuelle 1. Klasse (Jahrgang 2022) ins SchuPo aufnehmen?
4. Elternabendinfos
5. Fortbildungsbedarf ermitteln und ins Konzept einbringen, zum Beispiel: Das Schulportal als schulorganisatorisches Instrument, Arbeiten mit Apps (Goodnotes, Book Creator und iMovie).
6. Pro Klasse 6 iPads
7. Informationsblatt zur Medienstunde für alle Jahrgänge (Elternabend)
8. Vorlagensammlung für Apple Pages
9. Von Seiten des Kollegiums besteht eine Anfrage für eine digitale Tafel für den Kunstraum.

4.2 Evaluation

Die Implementierung und Weiterentwicklung des Konzepts werden durch regelmäßige Evaluation begleitet und gesteuert.

Die IT-Beauftragten führen nach Bedarf folgende Evaluationsmaßnahmen durch:

1. Austausch in Gesamtkonferenzen zu relevanten Inhalten oder eine gezielte Abfrage zu Aspekten der Umsetzung und Wirkung
2. Durch Abfragebögen zu einzelnen Aspekten der Umsetzung (siehe 4.3 Evaluationsbogen)
3. Die Evaluationen finden regelmäßig am Ende des Halbjahres und/oder Schuljahres statt.
4. Die Ergebnisse der Evaluationsbögen werden im Lehrerzimmer in der Akte (Medienunterricht) gesammelt.

4.2 Evaluationsbogen

Evaluationsbogen des Medienbildungskonzeptes der Kinderbrücke

| Bereiche | Beurteilung | | | | |
|--|-------------|---|---|---|----|
| | ++ | + | 0 | - | -- |
| Inhaltlicher Aspekt | | | | | |
| Die Inhalte der Unterrichtsorganisation | | | | | |
| Die Quantität der Inhalte reicht für den zeitlichen Rahmen aus. | | | | | |
| Die Inhalte sind für die SuS relevant. | | | | | |
| Die Struktur der Einheiten ist sinnvoll. | | | | | |
| Die Einheiten sind aufeinander aufbauend. | | | | | |
| Die Inhalte sind fachübergreifend nutzbar. | | | | | |
| Die Lehrkräfte sind fachlich für den MDU ausgestattet. | | | | | |
| Die Weiterbildung der Lehrkräfte finden regelmäßig statt und sind hilfreich. | | | | | |
| | | | | | |
| Organisatorische Aspekte | | | | | |
| Die Kompetenzen werden mithilfe der Inhalte erworben. | | | | | |
| Die Arbeitsmaterialien sind passend und gut einsetzbar. | | | | | |
| Die Arbeitsmaterialien sind an ihren Orten schnell zu finden. | | | | | |
| Die Arbeitsmaterialien sind abwechslungsreich. | | | | | |
| Die Medien sind vollständig und im Unterricht immer verfügbar. | | | | | |
| Die SuS sind für den MDU ausgestattet. | | | | | |
| | | | | | |
| Konzept | | | | | |
| Das Schulprofil erfasst alle Aspekte der Medienbildung. | | | | | |
| Der Evaluationsbogen erfasst alle inhaltlichen Aspekte des Konzepts. | | | | | |
| Der Evaluationsbogen erfasst alle organisatorischen Aspekte des Konzepts. | | | | | |

Wünsche und Ergänzungen für das MBK:

5 Aufgaben des IT-Beauftragten an der Schule

5.1 Pädagogisches Aufgabenfeld

Persönlicher Fähigkeiten und Kenntnisse

Der/Die IT-Beauftragte:

- kann alle **Programme mit Hessenlizenz** (Grundschule/Förderschule) anwenden und verwalten.
- kennt die an der Schule mit **Lizenz vorhandenen Programme** und kann sie verwalten¹
- kann über den **Fach- oder Unterrichtseinsatz** der vorhandenen Programme beraten oder Beratung vermitteln.
- kennt wichtige **Internetlinks/Kinderseiten**² (z. B. www.mauswiesel-hessen.de) und ihre Einsatzmöglichkeit im Unterricht.

Schulinterne Aufgaben

Der/Die IT-Beauftragte:

- weist in die oben aufgeführten Programme das Kollegium ein oder organisiert entsprechende **Fortbildungen**.
- hat die Federführung bei der Erstellung des **schuleigenen Medienkonzeptes**.
- bringt in den **Fortbildungsplan in Zusammenarbeit mit Schulleitung und Kollegium** den Bereich Medienbildung ein.
- berät mit der Schulleitung den **Einsatz der vorhandenen Ressourcen**.
- unterstützt die Schulleitung bei **Abfragen im Medienbereich**.
- Übernimmt die Rolle des Jugendmedienschutzbeauftragten

Weitere Kontakte

Der/Die IT-Beauftragte:

- kennt den zuständigen **Fachberater/Fachberaterin für Medien** und steht mit diesem in Kontakt.

→ **Team: Medienbildung an GS**

(<https://medien.bildung.hessen.de/netzwerk/team/index.html>)

- (nimmt an den regelmäßigen **Treffen der IT-Beauftragten** teil.)
- hat das Recht und die Pflicht sich weiter in Medienbildung zu schulen
- hält den **Kontakt zu den Medienzentren**.
→ **Medienzentrum MKK**

¹ Anhang: Liste lizensierter Programme

² Anhang: Liste wichtiger Internetseiten

5.2 Technischer Bereich

Ansprechpartner für den IT-Verantwortlichen vom Schulträger.

Der/Die IT-Beauftragte:

- hat einen Überblick über die an der Schule vorhandenen **Ausstattung**:
 - PCs des pädagogischen Bereichs und ihre Ausstattung (Konfiguration)
 - Ausstattungsdokumentation
 - mobile Endgeräte (iPads und die Koffer)
- kennt die **Kontaktdaten**³ (Telefonnummer, die E-Mailadresse und gegebenenfalls die Handynummer) des Schulträgerverantwortlichen und der Ausstattungsfirma:
 - à Ausstattungsfirma: Crimson
 - Verantwortliche des Schulträgers: Herr Kiwitz, Herr Hummel
 - Herr Grosch
- nimmt Kontakt auf mit den Verantwortlichen bei **Ausfällen**, die nicht vor Ort erkannt und behoben werden können.

Ansprechpartner in der Schule

Der/Die IT-Beauftragte:

- kann Auskunft darüber geben, welches **Serverbetriebssystem** installiert ist.
- verwahrt die Passwörter, Software, Systembeschreibungen und Handbücher.
- weiß, wo welche Kabel „normalerweise“ stecken und welche Kontrollleuchten brennen müssen. Kann erkennbar defekte Peripherieteile an den Clients (Kabel, Tastaturen, Mäuse) tauschen.
- weiß, welche Programme auf den PCs installiert sind

Entlastung

Der/Die IT-Beauftragte erhält aus den Mitteln für den pädagogischen Support, wenn möglich, Entlastungsstunden oder Mehrarbeitsvergütung.

³ Siehe Anhang: Kontaktdaten

6 Nutzungsordnung

Für die Benutzung von schulischen EDV-Einrichtungen durch Schüler*innen gibt sich unsere Schule in Anlehnung an die geltenden gesetzlichen Bestimmungen die nachfolgende Nutzungsordnung.

Die Mediene Ausstattung in unserer Schule steht allen Schüler*innen zur Verfügung, die sich an diese Regeln halten.

Die Nutzungsordnung der EDV-Einrichtungen an den Schulen im Main-Kinzig-Kreis wird zur Einschulung den Eltern zur Kenntnisnahme vorgelegt und unterschrieben in der Schülerakte abgeheftet.

Anhang

Liste lizenzierter Programme bzw. Apps

1. Anton App
2. Lernwerkstatt
3. Budenberg
4. Zebra App
5. Osmo App

Liste wichtiger Internetseiten

| Kategorie | Namen bzw. Weblinks |
|-----------------------------|--|
| Suchmaschinen | <ul style="list-style-type: none">• FragFinn• Hanisauland• Blinde Kuh |
| Lexika für Recherchen | <ul style="list-style-type: none">• Klexikon• Miniklexikon• SWR-Kindernetz• Religionen entdecken• Kinderzeitmaschine• Kinderweltreise |
| Lernen & Üben | <ul style="list-style-type: none">• Mauswiesel Hessen• Anton |
| Onlinebilder | <ul style="list-style-type: none">• FragFinn → Bilder• Pixabay |
| Interaktive Lernspiele | <ul style="list-style-type: none">• Mauswiesel Hessen• www.meine-forscherwelt.de• Kinderzeitmaschine• Kinderweltreise |
| Programmierung | <ul style="list-style-type: none">• code.org → Sammlung in Mauswiesel• TurtleCoder |
| Sicheres surfen im Internet | <ul style="list-style-type: none">• Internet ABC |
| Diagnose | <ul style="list-style-type: none">• Quop.de• Antolin |
| Informationen für LuL | <ul style="list-style-type: none">• Klicksafe.de• LPR.de• Edupool MKK• Hessischer Bildungsserver• Schulportal Hessen |

Liste der Arbeitsmaterialien

| Materialname | Modulzugehörigkeit | Standort/Verfügbarkeit |
|---------------------------------------|--------------------|---|
| Aufbau und Befehle des Beebots | Modul 0,5 | Eduki: (https://eduki.com/de/material/312510/programmieren-offline-coding-aufbau-und-befehle-des-bee-bots) → Ausblick |
| Regeln und Umgang mit Beebot | Modul 0,5 | Worksheet-Crafter |
| Grundlagen im Umgang mit dem Computer | Modul 1 | Lernheft: Computer |
| Surfen im Internet | Modul 4 | Lehrmaterial: Arbeitsblätter 1-4 und Lehrbegleitheft (Internet ABC) |
| Trickfilme mit StopMotion | Zusatzmodul A | Materialkoffer und Filmboxen im Ausblick |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Kontakt Daten

| Institution | Name | Emailadresse | Aufgabengebiet |
|-------------------|-------------|--------------|----------------|
| Medienzentrum MKK | Herr Bauser | X | X |
| MKK | Herr Grosch | X | X |
| MKK | Herr Kiwitz | X | X |
| MKK | Herr Hummel | X | X |
| Crimson | | X | X |