

Medienkonzept



der Eddersheimer Schule

Stand: 2018



Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Ziele	4
3. Voraussetzungen	5
3.1 Hardware	5
3.2 Software	6
3.2.1 Deutsch.....	6
3.2.2 Mathematik.....	7
3.2.3 Sachunterricht	7
3.2.4 Englisch.....	7
3.2.5 Musik/Kunst	7
3.2.6 Lehrervorbereitung	7
3.3 Qualifikation der Lehrkräfte	8
3.4 Qualifikation der Schüler.....	8
3.5 Qualifikation der Eltern	9
4. Rahmenplan des Medienscurriculums.....	10
5. Umsetzung und Weiterentwicklung.....	14
6. Weitere Planung und Ziele	15



1. Einleitung

Medien sind in unserer Gesellschaft allgegenwärtig. Insbesondere neue Medien, wie der Computer, sind aus dem täglichen Leben nicht mehr wegzudenken. War er anfangs lediglich als schnelle Rechenmaschine gedacht, gibt es heutzutage kaum noch Gebiete, in denen der Computer nicht zum Einsatz kommt. Häufig sieht man diese noch nicht einmal als PCs, sondern sie verstecken sich beispielsweise in Flugzeugen, Geldautomaten u.v.m..

Als Generation von morgen müssen die Schüler auf den technologischen Stand bzw. auf die zukünftigen Arbeitsanforderungen optimal ausgebildet werden. Daher zählt Medienkompetenz heutzutage neben Rechnen, Schreiben und Lesen zu den Kulturtechniken.

Medienkompetenz umfasst allerdings nicht nur den Umgang mit dem Computer, sondern mit allen Medien. Die Grundlage, um mit Medien erfolgreich arbeiten zu können, verlangt eine kritische Auseinandersetzung. Mit diesem Konzept möchte die Schule die Möglichkeiten hierzu schaffen.

Im folgenden Kapitel werden zunächst die Ziele genauer definiert. Im Anschluss werden die Voraussetzungen dargelegt. Diese beinhalten sowohl die Ausstattung an Hard- und Software als auch die Qualifikationen der Lehrkräfte und Schüler. Daraus resultiert das Mediencurriculum der einzelnen Klassenstufen. Dessen ständige Reflexion ruft weitere Planungen und Ziele hervor. Dies wird als ein Kreislauf verstanden.



2. Ziele

Im hessischen Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder von 0 bis 10 Jahren wird Medienkompetenz folgendermaßen beschrieben:

„Medienkompetenz bedeutet

- **bewussten,**
- **kritisch-reflexiven,**
- **sachgerechten,**
- **selbstbestimmten und**
- **verantwortlichen Umgang mit Medien**¹

Daraus ergeben sich für unsere Schule folgende Ziele:

- Ziel 1:** Ein bewusster Umgang mit alten und neuen Medien, der kritisch hinterfragt und auf das eigene Verhalten überprüft wird.
- Ziel 2:** Ein aktiver und kreativer Umgang mit Medien.
- Ziel 3:** Ein sinnvoller Umgang mit Medien, welcher ein abwechslungsreiches, fächerübergreifendes und selbstständiges Arbeiten ermöglicht.

¹ Hessischer Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder von 0 - 10 Jahren, http://www.bep.hessen.de/irj/servlet/prt/portal/prtroot/slimp.CMReader/HSM_15/BEP_Internet/med/1b2/1b2702e8-b7e1-3521-79cd-aae2389e4818,22222222-2222-2222-2222-222222222222, S.69 (15.12.2013).



3. Voraussetzungen

Ohne Medien ist der Aufbau von Medienkompetenz nicht möglich. Deshalb wird im Folgenden die aktuelle Ausstattung der Schule dargestellt. Zunächst werden die Geräte (Hardware) und ihre Möglichkeiten aufgezählt. Danach werden die von der Schule verwendbaren Programme (Software) dargestellt. Abschließend werden die personellen Kompetenzen aufgezeigt.

3.1 Hardware

Im Hauptgebäude steht den Eddersheimer Schulkindern im ersten Obergeschoss ein PC-Raum mit 14 vernetzten hochwertigen Rechnern und einem zentralen Drucker zur Verfügung. Im Computerraum befinden sich ein Klassensatz Kopfhörer, Doppelstecker und sechs Kopfhörer mit Mikrofonen. Zusätzlich haben alle Klassenräume ein bis zwei Computerplätze zur Verfügung.

Der Internetzugang (DSL 16 000) ist durch Filtersoftware geschützt. Im Erweiterungsbau sind in Klassen- und Nebenräumen insgesamt 14 Schüler-PC-Plätze eingerichtet, ebenfalls vernetzt, mit Internetzugang und einem zentralen Drucker. Zusätzlich sind in Klassenräumen sowie im Computerraum *SmartBoards* installiert. Diese *interaktiven Tafeln* kombinieren einen hochwertigen Rechner, Beamer und Projektionsfläche sowie ein optisches Laufwerk und eine Lautsprecheranlage zu einem System. Sie übertreffen alle Möglichkeiten, die eine herkömmliche Tafel bieten kann und sind gleichzeitig Stereoanlage und Heimkino. Auf dem *SmartBoard* ist alles darstellbar, was ein PC-Bildschirm zeigen kann. Bilder, Filme, Tabellen und Textdateien, z. B. Arbeitsblätter, erscheinen brillant und farbig im Großformat und können an der Projektionsfläche bearbeitet werden. Mit Hilfe eingebauter Sensoren lässt sich der Computer per Fingerdruck steuern. Im Verlauf des Bearbeitungsprozesses kann das Projekt in beliebig vielen Schritten gespeichert werden und ist an allen Rechnern im Intranet, also auch an jedem anderen *SmartBoard* abrufbar. Zur Erweiterung der beschriebenen Möglichkeiten wurde für jede Klasse eine Dokumentenkamera angeschafft. Diese ermöglicht die Projektion einzelner Objekte in Echtzeit, erfasst aber auch Bildfolgen mit einer Rate von maximal 30 Bildern pro Sekunde. Mit der Dokumentenkamera ist es möglich, eine Schülerarbeit, z. B. einen selbstverfassten Brief, allen Kindern einer Lerngruppe auf dem



SmartBoard® zu präsentieren. Ebenso lässt sich das Wachstum einer Pflanze bei zwei SmartBoard-Dokumentenkameras dokumentieren und im Zeitraffer darstellen.

Die Schule besitzt des Weiteren eine Fotokamera, die die einzelnen Klassen ausleihen können.

3.2 Software

Zum selbstständigen Lernen und Üben können verschiedene Programme auf den Schulrechnern genutzt werden. Auf allen Rechnern im Eigentum des Schulträgers ist *Open Office* installiert. Die Programme sind zur besseren Orientierung den einzelnen Fachbereichen zugeteilt.

3.2.1 Deutsch

Zur Unterstützung und Förderung unserer Kinder mit Schwierigkeiten beim Lesen und Schreiben stehen folgende Programme zur Verfügung²:

- **Cesar Lesen**³
- **Oriolus Deutsch**⁴
- **Mauswiesel**: Mauswiesel ist eine Lernplattform auf dem hessischen Bildungsserver. Diese gliedert sich in die Bereiche Wissen, Mathematik, Deutsch, Englisch, Kunst/Musik sowie Logik/Spiel und kann an jedem Rechner mit Internetzugang aufgerufen werden.

Bei Bedarf und in Abstimmung mit den Eltern wird seit Beginn des Schuljahrs 2011/12 Software zum Üben zu Hause zur Verfügung gestellt: die *Mauswieseltasche*. Analog zur bekannten Lernplattform wurde ein Softwarepaket zur Installation auf einem USB-Stick entwickelt, das auf jedem beliebigen PC zu starten ist.

- **Lernwerkstatt 8**⁵
- **Budenberg**
- **GUT 1**⁶

² Zur exakten Bestimmung der Schwierigkeiten beim Lesen, Schreiben und Rechtschreiben steht ein Diagnoseprogramm (Alfons Diagnostik, Schroedel Verlag, Hannover) zur Verfügung und unterstützt die Lehrkräfte bei der Erstellung individueller Förderpläne für die betroffenen Kinder.

³ CES-Verlag

⁴ Oriolus Lernprogramme GmbH

⁵ Medienwerkstatt Mühlacker



- **Dieck Computer Lernkartei**
- **Lesehaus⁷**
- **Onilo:** Onilo ist eine Plattform, auf der Bücher mit Bildern und Audiodateien aufbereitet sind. Diese kann man mit der ganzen Klasse am Smartboard lesen. Zusatzmaterial wird ebenfalls bereitgestellt.

3.2.2 Mathematik

- **Oriolus Mathematik⁸**
- **Mauswiesel**
- **Lernwerkstatt 8⁹**
- **Hexenklex 11**

3.2.3 Sachunterricht

- **Lernwerkstatt 8¹⁰**
- **Mauswiesel**
- **Themen-CDs:** Eine Reihe von Themen-CDs, z. B. aus der Reihe *Löwenzahn¹¹*, bieten Computern ohne Internetanschluss die Möglichkeit zur Recherche. Ebenfalls gibt es hierfür Dateien unterschiedlicher Herkunft, die von den Lehrkräften dort abgelegt wurden.

3.2.4 Englisch

- **Addy Englisch** (Schroedel)
- **Mauswiesel**

3.2.5 Musik/Kunst

- **Mauswiesel**

3.2.6 Lehrervorbereitung

- **Zaubereinmaleins¹²**
- **Themen-CDs**
- **Worksheet-Crafter**

⁶ Computer & Lernen, Baden-Baden.

⁷ Medienwerkstatt Mühlacker.

⁸ Oriolus Lerprogramme GmbH.

⁹ Medienwerkstatt Mühlacker.

¹⁰ Medienwerkstatt Mühlacker.

¹¹ Terzio Verlag, München.

¹² www.zaubereinmaleins.de



3.3 Qualifikation der Lehrkräfte

Um Medienkompetenz vermitteln zu können, ist es wichtig, dass die Lehrer/innen immer auf dem aktuellen Stand sind. Deshalb wurden die vorhandenen und fehlenden Kompetenzen mit Hilfe von Umfragen ermittelt und durch Fortbildungen aufgearbeitet:

=> **Umfrage zum Kenntnisstand bezüglich digitaler Medien (Winter 2014)**

=> **Pädagogischer Tag (Frühjahr 2014)** mit folgenden Inhalten:

- Basiswissen (Word, Ordnerstrukturen, Downloads etc.)
- Film (Movie Maker)
- Fotobearbeitung
- Zeichentrickfilme erstellen
- Lernprogramme (v.a. Buddenberg, Lernwerkstatt)
- Medienkonzept E1-Kl. 2

=> **Umfrage zum Studientag** und noch fehlenden Kompetenzen

=> **Pädagogischer Tag (Herbst 2014)** mit folgenden Inhalten:

- Smartboard
- Medienkonzept Kl. 3-4
- Internet-ABC

=> **Umfrage zum pädagogischen Tag**

=> **IT-Sprechstunde:** Kleinere Probleme können hier besprochen werden

=> **Gesamtlehrerkonferenzen:** Vorstellung neuer Programme bzw. nützlicher Programme zur Auffrischung

3.4 Qualifikation der Schüler

Beim Wort „Computer“ leuchten Kinderaugen. Er hat eine gar magische Anziehungskraft. Die KIM-Studie 2012 zeigt, dass bereits 62 Prozent der 6- bis 13- Jährigen selten das Internet nutzen. Schon ein Fünftel der Kinder im Alter von sechs und sieben Jahren verfügt über Erfahrungen mit dem Internet. Dies zeigt, dass viele Kinder Vorerfahrungen in Klasse E2/2



mitbringen.¹³ Im Gegensatz zu vielen Erwachsenen haben Kinder keine Berührungsängste und probieren schon früh den Umgang mit Computern einfach aus.

Doch so positiv diese Herangehensweise und die scheinbar unbegrenzte Informationsflut sein mag, so verbergen sich doch viele Gefahren dahinter. Kinder sind diesen ohne Medienkompetenz ausgeliefert. Das kritische Hinterfragen, Suchen und Bewerten von seriösen Quellen und das Bewusstsein für die manipulierende Wirkung der Medien muss erst noch gelernt werden. Das frühzeitige Erlernen der Fähigkeiten mit dem Medium umzugehen, verhindert eine falsch entwickelte Benutzungsgewohnheit, die sich schwer korrigieren lässt.

3.5 Qualifikation der Eltern

Kinder verbringen einen großen Anteil zu Hause. Deshalb ist es wichtig, dass nicht nur in der Schule Medienkompetenz vermittelt wird, sondern sich auch Eltern auskennen, um Grenzen zu setzen und Hilfestellungen zu geben.

Seit dem Schuljahr 2014/2015 hat sich die Eddersheimer Schule für das Zertifikat „Internet-ABC-Schule“ qualifiziert. Im Rahmen dessen fand seit dem jährlich entweder ein Eltern-Informationsabend für alle Eltern oder ein Eltern-Kind-Nachmittag über die Sicherheit im Internet statt.

¹³ vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: <http://www.mpfs.de/index.php?id=548> (15.10.2013)



4. Rahmenplan des Mediencurriculums

Nachfolgend werden die zu erreichenden Medienkompetenzen in Bereiche unterteilt und den einzelnen Klassenstufen zugeordnet. Diese bauen aufeinander auf. Da für dieses Vorhaben keine zusätzliche Stunde bereitgestellt werden kann, muss die Medienkompetenz fächerübergreifend gelehrt werden. Ein Großteil kann innerhalb des Sachunterrichts abgedeckt werden. In der Computer AG können gewonnene Computerkenntnisse erweitert und vertieft werden. Zur Umsetzung stehen ein Ordner in Papierformat sowie ein digitaler Ordner mit den Arbeitsblättern und den Dateien zur Verfügung.

Klassenstufe	Medium	Kompetenz	Umsetzungsvorschläge
E1	Audio	Die SuS ¹⁴ können Geräusche unterscheiden (laut - leise, angenehm - unangenehm) und zuordnen sowie die Richtung angeben.	Hören- Lauschen-Lernen, Geräuschrätsel, Spiele, Klangmemory, Vorlesen, Reime/Laute hören
E1	Audio	Die SuS können still werden und sich auf das Hören konzentrieren.	Stilleübungen, Fantasiegeschichten, Vorlesen
E1	Medienethik	Die SuS können ausgewählte Gefühle erkennen und unterscheiden.	z. B. mit Fotografieren verbinden und unterschiedliche Mimiken fotografieren -> „Medienkompetenz entwickeln und fördern von Anfang an“: S.16,17
E2	Audio	Die SuS können bestimmte Geräusche mit Gegenständen oder Instrumenten nachahmen	Gedichte/Geschichten verklanglichen
E2	Audio	Die SuS können ihre Stimme kreativ, variabel und zielbewusst einsetzen.	Gedichte/Geschichten verklanglichen, Rollenspiele, Theater
E2	Film/ Fernsehen Medienethik	Die SuS wissen, dass Musik die Wirkung von Bildern verändert. Sie erkennen, dass Fernsehsendungen Einfluss auf die eigenen Gefühle und das eigene Verhalten haben können. Sie können eigene Gefühle beim Fernsehen wahrnehmen.	-> „Medienkompetenz entwickeln und fördern von Anfang an“: S. 25 (gleicher Filmausschnitt ohne Musik und mit verschiedenartiger Musik unterlegen) eigene Musik/Geräusche zu einem Filmausschnitt, z. B. Mickey Mouse, machen
E2	Computer	Die SuS können einige Funktionen des Computers benennen.	Collage mit eigenen Bildern erstellen, MindMap
E2	Computer	Die SuS kennen die Regeln am Computerarbeitsplatz.	Gemeinsames Entwickeln eines Regelkataloges

¹⁴ Schüler und Schülerinnen



E2	Computer	Die SuS können die Teile eines Computers und dessen Zubehör benennen und kennen deren Funktion (Maus, Tastatur, Monitor etc.)	-> PC Führerschein 1/2: S. 4,6, 12
E2	Computer	Die SuS kennen wenige wichtige Tasten (Buchstaben, Zahlen, Shift-Taste)	-> PC Führerschein 1/2: S. 7,8
E2	Computer	Die SuS können die Maus bedienen.	-> PC Führerschein 1/2: S. 9
E2	Computer	Die SuS können einen Computer an- und ausschalten.	
E2	Computer	Die SuS kennen den Benutzernamen und das Passwort und können diese eingeben.	
E2	Computer	Die SuS können mit einer Lernsoftware arbeiten.	z. B.: <i>Lernwerkstatt</i>
Erhalt des Seepferdchen-Computerpasses			
2	Audio	Die SuS können mit Unterstützung eine Tonaufnahme machen.	Lesevortrag aufzeichnen, vorbereitetes Interview aufnehmen, Klanggeschichte aufnehmen
2	Film/ Fernsehen	Die SuS können einzelne Elemente der Körpersprache verstehen. Die SuS können kurze Filmszenen in Rollenspielen nachspielen und sich zu den Gefühlen äußern.	-> Faustlos Rollenspiele
2	Film/ Fernsehen	Die SuS wissen, wie ein Film funktioniert.	Zum Thema Auge: Daumenkino, Stop-Motion-Technik -> <i>Trickfilme mit der Digitalkamera; BVK und/oder „Filmtricks im Unterricht: Praxisbeispiele zur Trickfilmarbeit mit und ohne Trickboxx“</i>
2	Computer	Die SuS kennen weitere wichtige Tasten (Enter, Leertaste, Korrekturtaste, Pfeiltasten)	-> PC Führerschein 1/2: S. 28,29,30
2	Computer	Die SuS kennen ein Schreibprogramm und können Texte schreiben und verändern (Groß- und Kleinschreibung, Rechtschreibkorrektur, Schriftart, Schriftgröße, fett, kursiv, unterstreichen)	-> PC Führerschein 1/2: S. 27 Gedichte/Geschichten/Briefe/ Einladungen zum Klassenfest schreiben, Klassenzeitung, Steckbrief
2	Computer	Die SuS wissen, wie man ein Bild aus Clipart in einen Text einfügt und wie man dieses vergrößert bzw. verkleinert.	geschriebenen Text verschönern, Karte erstellen
2	Computer	Die SuS kennen weitere Lernprogramme und können mit ihnen arbeiten.	Bsp: Oriolus, Mauswiesel, Buddenberg



2	Computer	Die SuS können ihre Datei speichern und wieder aufrufen.	
2	Medienethik (Playstation/Computer-spiele)	Die SuS kennen und verstehen die USK-Symbole. Die SuS wissen von der Wirkung von übermäßigem und nicht altersgemäßem Medienkonsum auf Gesundheit und Verhalten. Die SuS können ihre eigenen Spielgewohnheiten reflektieren.	-> „Medienkompetenz entwickeln und fördern von Anfang an“: S. 31
Erhalt des Bronze - Computerpasses			
3	Audio	Die SuS können selbstständig ein Interview/Hörspiel planen und umsetzen.	Interviews über Wochenende, Haustiere (evtl. auf Englisch)
3	Film/Fernsehen	Die SuS kennen ihr eigenes Fernsehverhalten und ihre Vorlieben. Die SuS können ihr Verhalten kritisch hinterfragen.	-> „Medienkompetenz entwickeln und fördern von Anfang an“: S. 41 Fernsehtagebuch führen, Überprüfung des Fernsehverhaltens auf Veränderung nach etwa vier Wochen, nachdem über das Thema diskutiert und reflektiert wurde.
3	Computer	Die SuS können selbstständig einen Text gestalten.	-> „Mein Computerheft 3/4“: S. 16,17
3	Computer/Internet	Die SuS wissen, wozu man das Internet benutzen kann und kennen einige wichtige Fachbegriffe.	-> „Mein Computerheft 3/4“: S. 44 -> „Internet-ABC“, S. 28,69
3	Computer/Internet	Die SuS können Adressen eingeben und gewünschte Seiten aufrufen.	-> „Mein Computerheft 3/4“: S. 45,47
3	Computer/Internet	Die SuS kennen Suchmaschinen für Kinder und können diese bedienen.	-> „Mein Computerheft 3/4“: S. 52,53,56,57 SU-Thema (z.B. Steckbriefe zu Tieren) herausuchen und präsentieren lassen -> „Internet-ABC“: Informationsfilm über Suchmaschinen www.seitenstark.de www.blinde-kuh.de www.hamsterkiste.de www.fragfinn.de www.zzzebra.de www.helleskoepchen.de www.emil-gruenbaer.de www.kidsweb.de -> „Internet-ABC“, S. 45-47
3	Medienethik	Die SuS kennen Regeln, um sich sicher im Internet zu bewegen. Die SuS kennen die Begriffe Viren, Würmer, Trojaner und wissen, wie man sich dagegen schützt.	-> „Mein Computerheft 3/4“: S. 46 -> „Internet-ABC“, S. 100-107
3	Medienethik	Die SuS können Werbung von	Evtl.: eigenen Werbespot drehen



		informativen Texten unterscheiden.	-> „Medienkompetenz entwickeln und fördern von Anfang an“: S. 61 -> „Internet-ABC“, S.123,124
3	Medienethik	Die SuS wissen, dass nicht alles im Internet der Wahrheit entspricht.	-> „Internet-ABC“, S. 123,124
3	Medienethik	Die SuS kennen das „Recht am eigenen Bild“	-> „Internet-ABC“, S. 140
Erhalt des Silber - Computerpasses			
4	Computer/Internet	Die SuS können den Nutzen einer E-Mail sowie deren Vorteile benennen. Die SuS können selbstständig eine E-Mail verfassen.	eigene E-Mail erstellen, evtl. an eine Partnerklasse -> „Internet-ABC“, S. 140
4	Medienethik	Die SuS können die Gefahren von E-Mails erläutern und wissen, wie sie damit umgehen (Passwort, Werbung, Viren)	-> „Internet-ABC“, S.175-181
4	Computer/Internet	Die SuS wissen, wie ein Chat funktioniert.	-> „Internet-ABC“, S.191-197 „Internet-ABC“ bietet einen geschützten Chat
4	Medienethik	Die SuS können die wichtigsten Sicherheitsregeln für einen Chat aufzählen.	-> „Internet-ABC“, S.198, 201
4	Computer/Internet	Die SuS wissen, was soziale Netzwerke sind.	-> „Internet-ABC“, S.229-232 z. B. SchülerVZ, Facebook
4	Medienethik	Die SuS können die Gefahren eines sozialen Netzwerkes erkennen und wissen, wie diese zu minimieren sind.	-> „Internet-ABC“, S.233,234 Foto mitbringen lassen, welches sie ins Netz stellen wollen und damit eine Pause lang auf dem Schulhof rumlaufen
4	Medienethik	Die SuS wissen mit Cyber-Mobbing umzugehen.	-> „Internet-ABC“, S.236 -> Rollenspiele
Erhalt des Gold - Computerpasses			
Computer AG	Computer	Die SuS können eine Präsentation in PowerPoint erstellen.	
Computer AG	Computer	Die SuS können Bilder in eine Präsentation einfügen und bearbeiten.	-> „Mein Computerheft 3/4“: S. 26ff
Computer AG	Computer	Die SuS können ihre Texte übersichtlich und gezielt gestalten.	-> „Mein Computerheft 3/4“: S. 35ff
Computer AG	Computer	Kreativer Umgang mit dem Computer z.B.: Comic erstellen, eigenes Lied mit Samples gestalten, Hörspiel, Radioaufnahmen	
Erhalt des Sternchen - Computerpasses			



5. Umsetzung und Weiterentwicklung

Um der schnellen Veränderung der Medien gerecht zu werden, wird das Medienkonzept am Ende jedes Schuljahres evaluiert. Auf diese Weise können auch eventuell fehlende Kompetenzen seitens der Lehrer schnell behoben werden.

Die erste Evaluation fand am Ende des Schuljahres 2014/2015 statt. Diese zeigte, dass das Medienkonzept umgesetzt wurde und bis auf eine kleine Veränderung beibehalten werden konnte.

Im Schuljahr 2015/2016 fand ein Eltern-Kind-Nachmittag im Rahmen des Internet-ABCs bezüglich der Internetsicherheit statt.

Am Ende des Schuljahres 2015/2016 wurde das Medienkonzept evaluiert.

Ergebnis der Befragung:

- E1 „ein Foto machen“ ersatzlos gestrichen, da inzwischen Fotoapparate nur noch selten gebraucht werden und die meisten Fotos durch Handykameras entstehen.
- Kollegen würden gerne Trickfilme mit der Klasse erstellen. Dies wird jedoch momentan als zu schwierig empfunden. Die beim Internet-ABC-Nachmittag verwendete App mit Tablets wäre dafür sehr hilfreich.
- Die Aufnahme von Hörspielen mit den vorhandenen Kopfhörern mit Mikrofonen wurde als nicht gut praktikabel empfunden. Deshalb testet die 4. Klasse „Easy Speaker“. Sollten diese sich bewähren, werden diese für die Schule angeschafft.
- Es gibt in der Schule viele Kinder, mit denen dringend am Wortschatz gearbeitet werden muss. Hierbei wären Tablets von großem Vorteil. Durch diese hätten die Kinder die Möglichkeit, Wörter zu übersetzen und so dem Unterricht viel besser zu folgen.

Die Evaluation am Ende des Schuljahres 2016/2017 ergab einheitlich eine gute Umsetzung des Medienkonzepts, so dass daraus keine inhaltlichen Veränderungen vorgenommen wurden. Allerdings kam der Wunsch nach mehr Computerarbeitsplätzen im Klassenzimmer auf. Die ausprobierten Easy-Speaker wurden für gut befunden und können als Klassensatz im Medienzentrum ausgeliehen werden.

Da es seit der letzten Smartboard-Fortbildung einige neue Kolleginnen an der Schule gibt und immer wieder Fragen zu weiteren Möglichkeiten der Smartboard-Nutzung aufkommen, beschäftigt sich im Frühjahr 2018 das gesamte Kollegium einen halben Tag mit der Nutzung sowie den Einsatzmöglichkeiten des Smartboardprogramms. Einen weiteren halben Tag lernen alle Lehrer- und Lehrerinnen das Ausleihsystem sowie die Suchabfrage des Medienzentrums kennen.



6. Weitere Planung und Ziele

- Die jährliche Evaluation des Medienkonzepts wird am Ende des Schuljahres stattfinden.
- Evtl. Anschaffung der Easy-Speaker
- Tablets