

## **V. 5 Medienkonzept**

### **1. Einleitung**

In der Grundschule Grünenplan wurde schon immer mit verschiedenen Medien gearbeitet, sei es mit der Tafel und Kreide, sei es mit Kassettenrekorder oder dem Videorekorder, sei es mit Büchern, Nachschlagewerken und Bildern.

In den letzten beiden Jahrzehnten haben die digitalen Informationsquellen in der Schule Einzug gehalten. Die Grundschule Grünenplan möchte sich zunehmend mit den Herausforderungen des digitalen Wandels auseinandersetzen. Dazu gilt es, die „alten Medien“ mit den „neuen Medien“ zu vernetzen. Analogen und digitales Lernen sollen sich dabei ergänzen.

Das Leben der Kinder und Jugendlichen wird vermehrt von vielfältigen Medieneinflüssen geprägt. Die Zeiten haben sich geändert, technische digitale Möglichkeiten sind in der Gesellschaft präsent und daher ist es Aufgabe der Schule, sich nicht mehr davor zu verschließen.

Für den Umgang mit der digitalen Technik ist aber nicht nur Handwerkszeug nötig, sondern auch Kompetenz. Es reicht zum Beispiel nicht aus, mit einer Suchmaschine nach Inhalten suchen zu können. Die Schülerinnen und Schüler müssen die Inhalte auch bewerten und richtige von falschen Informationen unterscheiden können. Auch der Umgang mit sozialen Netzwerken will gelernt sein und das nicht nur in der Bedienung.

### **2. Ziele des Medienkonzeptes**

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Welt auf, die stark von Medien geprägt ist. Printmedien, Radio, Fernsehen, Computer sowie die vernetzten Informations- und Kommunikationstechnologien bekommen eine wichtige Funktion für Erziehung, Sozialisation und Bildung sowie Freizeit und Arbeitswelt.

Da das Leben der Kinder in der heutigen Informationsgesellschaft einer Vorbereitung in der Schule bedarf, ist es erforderlich, diese besondere Lebenswirklichkeit der Kinder zu berücksichtigen. Das vorrangige Ziel stellt daher die Anbahnung der Schlüsselqualifikation Medienkompetenz dar. Schule ist nämlich nicht nur ein Lern-, sondern auch Lebensraum für die Schülerinnen und Schüler. Sie sollte daher auch unbedingt an die Lebenswirklichkeit der Kinder anknüpfen. Diese Lebenswirklichkeit ändert sich ständig und stellt neue Anforderungen insbesondere an die Lehrpersonen. Ihnen wird der Anspruch zuteil, ihren Unterricht mediendidaktisch weiter zu entwickeln, durch „Neue Medien“ zu ergänzen und diese zu integrieren, ohne aber die bisherigen Inhalte aufzugeben oder die „alten Medien“ zu vernachlässigen.

Insbesondere der Computer und iPads spielen außerschulisch bereits eine große Rolle im Leben vieler Kinder. In zahlreichen Elternhäusern unserer Schülerinnen und Schüler stehen Computer. Oft nutzen die Kinder den PC leider ausschließlich für Computerspiele, deren Inhalte häufig überhaupt nicht kindgerecht sind. Eine gezielte und sinnvolle Anwendung findet leider oft nicht statt.

Schule hat hier den Auftrag zu zeigen, welche Möglichkeiten der Computer und iPads für das tägliche Leben bietet. Ziel ist es, den PC und die iPads in verschiedenen Einsatzfeldern im Unterricht einzubinden, um problemorientiertes, selbst gesteuertes und kooperatives Lernen zu fördern.

Hierbei sollen die Schülerinnen und Schüler die beiden Medien als einen Teil der möglichen Medienvielfalt der Schule kennen lernen. Die Technik (incl. Internetzugang) mit seiner motivierenden Wirkung kann besonders für gezielte Förderung eingesetzt werden und auch im Bereich der inneren Differenzierung. Auch im Bereich der Frei-, Wochenplan- oder Projektarbeit bietet der Einsatz vielfältige Möglichkeiten. Als Schreibinstrument oder zur Recherche bzw. Informationsbeschaffung stellen PC und iPad ein wichtiges Medium dar. Im Unterricht dienen sie weiterhin u. a. mit seinen Lernprogrammen dem selbstständigen Lernen.

Aber auch die so genannten „alten Medien“ wie Bücher, Nachschlagewerke, natürlich auch auditive Medien müssen weiterhin ihren äußerst wichtigen Platz im Unterricht behalten. Auch hier stehen die Aspekte des selbst gesteuerten, kooperativen und problemorientierten Lernens im Vordergrund.

### **3. Ausgangslage**

#### **3.1 Ausstattung**

Die momentane digitale Ausstattung der Grundschule Grünenplan umfasst einen PC – Raum mit 11 Schülerarbeitsplätzen, die über einen Server vernetzt sind. Des Weiteren ist in dem Raum ein Drucker vorhanden, der mit allen PCs verbunden ist. In zwei Klassenräumen des Neubaus befinden sich jeweils zwei ältere PCs mit älteren Bildschirmen. Alle Computer im PC-Raum und in den Klassenräumen sind noch mit einem alten Betriebssystem (Windows 7) ausgerüstet. Lediglich 2 PCs wurden im vergangenen Jahr auf Windows 10 umgerüstet.

In den fünf Klassenräumen befinden sich seit dem Schuljahr 2024/ 25 je eine digitale Tafel der Firma Wende. Die digitalen Unterrichtsmaterialien in Deutsch, Mathematik und Englisch sind angeschafft worden und werden auf bzw. mit den Tafeln verwendet. Alle Lehrkräfte wurden mit einem iPad ausgestattet.

Von der Versicherung „Hannover Rück“ wurden dem Schulverein im Herbst 2024 ausgediente Laptops der Firma gespendet, die in den Klassenräumen in Verbindung mit den digitalen Tafeln genutzt werden, um Unterrichtsinhalte vorab zu öffnen, zu bearbeiten und dann zu teilen.

Die Schule verfügt außerdem noch über einen transportablen Beamer, der bei größeren Veranstaltungen in der Aula bei, bei Fortbildungen und Versammlungen zusammen mit dem Laptop und einer Leinwand eingesetzt werden kann.

Seit dem Schuljahr 2025 stehen der Grundschule Grünenplan 27 iPads in zwei Ladekoffern zur Verfügung, die im Unterricht und in der Hausaufgabenbetreuung eingesetzt werden.

Die digitalen Tafeln, die PCs im Computerraum Raum und die in den Klassenräumen sind über eine LAN -Verbindung, die iPads über WLAN mit dem Internet verbunden.

Im Lehrerzimmer gibt es einen Laptop mit Internetzugang am Lehrerarbeitsplatz.

Der Verwaltungstrakt hat zwei verbundene PC, die allein der Schulverwaltung, E-Mail-Kommunikation und der Textverarbeitung dienen. Sie sind über eine LAN-Verbindung ans Internet angeschlossen. Außerdem kommt im Rektorat noch ein Kombigerät mit Druck-, Kopier-, Fax- und Scanfunktion sowie ein Kombigerät mit Druck- Kopier- und Scanfunktion im Sekretariat hinzu.

Im Kopierraum steht ein schwarz-weiß Kopierer mit USB-Funktion und ein DIN A3 Laminiergerät.

Die Aula ist mit einer Musikanlage bestehend aus CD-Player, Verstärker und zwei Funkmikrofonen ausgestattet.

Des Weiteren verfügt die Grundschule Grünenplan über eine transportable Box mit USB- und Bluetoothfunktion, an die man ein Mikrofon anschließen kann und die gleichzeitig als Verstärker mit einer Gitarre verbunden werden kann. Diese Box wird bei Aufführungen in der Aula und bei Veranstaltungen auf den Schulhof und in der Sporthalle verwendet. Eine kleinere JBL-Box ist für alle Lehrkräfte für den Musik- oder Fachunterricht verfügbar.

Alle Klassenräume verfügen über einen CD-Player, teilweise mit USB-Anschluss. Digitalkameras können von allen Klassen ausgeliehen werden.

Vor einigen Jahren wurden vom Schulverein 6 Tablets für den mobilen Einsatz in allen Klassen angeschafft. Diese alten Tablets könnten zusätzlich verwendet und über den WLAN-Anschluss ans Internet angebunden werden.

Alle Kinder haben eine eigene IServ-Mailadresse, einen Antolin- und einen Anton-Account.

### 3.2 Unterrichtsgestaltung

- **Digitale Tafeln:** Die digitalen Unterrichtsmaterialien bilden die Aufgaben wie im Schülerheft ab, was Unterrichtseinstiege, Erklärungen oder Vergleichen der Unterrichtsinhalte motivierender gestaltet und für die Kinder vereinfacht. Multimediale Inhalte wie Bilder, Videos und Animationen werden jederzeit – auch spontan, wenn Fragen aufkommen - abgespielt und machen den Unterricht anschaulicher und dynamischer.

Das steigert insgesamt das Interesse und die Aktivität der Kinder. Unterrichtsinhalte werden von den Lehrkräften im Voraus digital vorbereitet, Ergebnisse des Unterrichts zum Teil gespeichert, um sie als Kopien oder Tafelbilder wiederzuverwenden.

Die digitalen Tafeln bieten eine potenziell unbegrenzte Arbeitsfläche gepaart mit magnetischen Whiteboard-Seitenteilen, die zusätzlich verwendet werden können.

- **IPads und PCs:** Die Schülerinnen und Schüler nutzen die vorhandenen Geräte zum Üben und Festigen von Inhalten in Deutsch, Englisch und Mathematik in der ANTON-App, zu der jedes Kind der Grundschule Grünenplan einen eigenen Zugang hat. Außerdem werden sowohl IPads als auch PCs zur Internet-Recherche für Präsentationen, Buchvorstellungen und Referate in Deutsch, Sachunterricht und teilweise Mathematik verwendet. Beim Lesetraining mit dem Antolin-Programm (Nutzung ab 2. Halbjahr Klasse 1) kommen die PCs und die IPads zum Einsatz. Diese können außerdem zur inneren Differenzierung und gesonderten Förderung verwendet werden. Innerhalb der Ganztags-AGs wird regelmäßig jedes Schuljahr für ein Halbjahr eine PC-AG für Klasse 4 angeboten, in der erste Grundfertigkeiten der

Textverarbeitung, erste Programmierungen vermittelt werden. Die AGs Scratch oder Scratch Junior, die bereits als AG stattgefunden haben oder stattfinden werden, schulen die Grundschülerinnen und Grundschüler ebenfalls im ersten Programmieren.

Außerdem sammeln die Schülerinnen und Schüler erste Erfahrungen mit Zeichen- und Logikprogrammen. Später schreiben und formatieren sie kleine Texte und fügen eigene Bilder und Graphiken ein.

### **3.3 Fortbildungen**

Das Kollegium nahm geschlossen im August 2024 an einer Schulung an den neuen Wende-Boards teil. Weiterer nicht unerheblicher externer Fortbildungsbedarf bezieht sich sowohl im technischen als auch im pädagogischen Bereich auf die Verwendung der iPads in Verbindung mit den digitalen Tafeln. Eine Fortbildung zur sinnvollen Nutzung von KI im Unterricht ist in Planung.

### **3.4 Support**

Die ortsansässige Firma DOC behebt technische Probleme im Verwaltungstrakt und im PC-Raum zeitnah. Für die Betreuung der digitalen Tafeln und der iPads wurde seitens des Schulträgers ein Vertrag mit dem Kreismedienzentrum Holzminden geschlossen. In der Schule kümmert sich Katharina Pülm im Rahmen des Level-1-Supports um Updates und kleinere Probleme. Das Kreismedienzentrum wird dann eingeschaltet, wenn Frau Pülm Probleme oder Fragen nicht lösen kann.

## **4. Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule<sup>1</sup>**

Im Orientierungsrahmen Medienbildung gilt die Kompetenzstufe 1 als Ziel für die Primarstufe. Es ist nicht abgebildet, welche Kompetenz wann genau erreicht werden soll. Dementsprechend ist im Medienkonzept der Grundschule Grünenplan die Kompetenzstufe 1 aufgeführt, die in unterschiedlichen Fächern und Unterrichtssituationen, die unter Punkt 5 aufgeführt werden, aufgebaut werden kann.

### **4.1 Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren**

- **Kompetenzstufe 1      Schülerinnen und Schüler ...**

... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.

... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.

... entwickeln erste Suchstrategien.

... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.

... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.

... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.

---

<sup>1</sup> file:///C:/Users/Schulleitung/Downloads/2023.02.21\_Broschre-Medienbildung-WEB-2.pdf

## **4.2. Kommunizieren und Kooperieren**

- **Kompetenzstufe 1      Schülerinnen und Schüler ...**

... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.

... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.

... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.

... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.

... teilen Dateien, Informationen und Links (Inkl. Quellenangabe)

## **4.3 Produzieren und Präsentieren**

- **Kompetenzstufe 1 Schülerinnen und Schüler ...**

... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.

... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.

... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.

... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.

## **4.4 Schützen und sicher Agieren**

- **Kompetenzstufe 1      Schülerinnen und Schüler ...**

... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.

... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts).

... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).

... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.

... beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.

## **4.5 Problemlösen und Handeln**

### **Kompetenzstufe 1 Schülerinnen und Schüler ...**

... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps,

Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).

... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).

... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.

... identifizieren technische Probleme.

... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.

... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.

#### 4.6 Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

- **Kompetenzstufe 1 Schülerinnen und Schüler ...**

... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.

... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.

... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.

... verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.

### 5. Umsetzung im Unterricht der einzelnen Fächer

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht in den verschiedenen Fächern dargestellt, die aber im Rahmen der pädagogischen Freiheit nicht an bestimmte Themen gebunden sind.

#### 5.1 Deutsch

Kompetenzbereich	Nutzungsmöglichkeit gewünschter digitaler Medien im Unterricht
<b>Lesen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Interaktive Nutzung der Lehrwerke</li><li>- Leseprogramm Antolin</li><li>- Nutzung von e.Books zu den Lehrwerken</li><li>- Recherchen zu Autoren im Internet/ allgemeine Recherchen</li><li>- Mundbilder beim Lesen -Spiegelbilder</li><li>- Texte mittels Audio- und Videoaufnahmen präsentieren</li><li>- Buchvorstellung z.B. mit Power Point</li></ul>
<b>Sich mit Texten und anderen Medien auseinandersetzen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Digitale Formate (Computerspiele, Chats, Clips, Erklärvideos) und Umgebungen nutzen und reflektieren.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kennen und nutzen angeleitet digitale Werkzeuge für die Gestaltung eigener medialer Produkte.</li> <li>- Nutzen Texte in unterschiedlich medialer Form. (Wissenssendungen, Podcast, Erklärvideos uä.)</li> <li>- Digitale Buchvorstellung</li> <li>- Nutzen unterschiedliche Informations- oder Recherchemöglichkeiten.</li> </ul>
<b>Sprechen und Zuhören</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Auditive Trainingsprogramme zu den Lehrwerken</li> <li>- Hörtexte mit Fragen beantworten</li> <li>- Gedichte aufnehmen und vertonen</li> <li>- Podcast hören oder selbst aufnehmen.</li> <li>- Digitale Mindmaps oder Präsentationen erstellen und damit zu anderen sprechen.</li> </ul>
<b>Schreiben</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- E-Mails schreiben</li> <li>- Handouts erstellen</li> <li>- Digitale Mind Maps erstellen</li> <li>- Lernerfahrungen dokumentieren</li> <li>- Kurze Texte verfassen, überarbeiten</li> <li>- Digitale Bearbeitungsfunktionen nutzen, Texte formatieren</li> <li>- (Diktat)texte einsprechen und selbstständig schreiben</li> <li>- Geschichten, Briefe schreiben</li> <li>- Kurze Filmsequenzen zu den Lehrwerken (Schreibschrift, Grammatik)</li> </ul>
<b>Sprache und Sprachgebrauch untersuchen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anton-App zum Üben und Festigen</li> <li>- Lernsoftware und Lernspiele als Übungssequenzen</li> </ul>

## 5.2 Mathematik

<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Nutzungsmöglichkeit gewünschter digitaler Medien im Unterricht</b>
<b>Prozessbezogene Kompetenzen :</b>	
<b>Mathematisch darstellen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wählen und nutzen auch digitale Darstellungsmittel (z. B. Zehnersystemmaterial) und weitere Darstellungen (z. B. Skizze, Tabelle, Diagramme) sowie Forschermittel (z. B. farbige Markierungen, Pfeile) zum Lösen</li> <li>- einer mathematischen Fragestellung.</li> </ul>
<b>Inhaltsbezogene Kompetenzen:</b>	
<b>Leitidee</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit Lernprogrammen üben</li> <li>- Blitzrechnen</li> </ul>

<b>Zahlen und Operationen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anton-App</li> <li>- Recherche über große Mathematiker</li> <li>- Erklärvideos für Rechenoperationen erstellen.</li> <li>- Übersichten und Diagramme zu Zahlen und Mengen erstellen</li> </ul>
<b>Leitidee Raum und Form</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Würfelgebäude digital erstellen</li> <li>- 3D-Bilder von Gebäuden entwerfen</li> <li>- Zeichnen von Geometrischen Formen</li> <li>- Übung mit Zeichengeräten</li> <li>- Achsensymmetrie erkennen, erstellen und präsentieren</li> <li>- Baupläne zeichnen</li> </ul>
<b>Leitidee Messen und Größen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sachsituationen filmisch erstellen</li> <li>- Digitales Regelheft</li> </ul>
<b>Leitidee Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diagramme und Tabellen zu selbst gewonnenen Daten erstellen,</li> <li>- stellen Daten unter Nutzung digitaler Werkzeuge dar.</li> <li>- Glücksräder realitätsnah darstellen</li> </ul>

### 5.3 Sachunterricht

<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Nutzungsmöglichkeit gewünschter digitaler Medien im Unterricht</b>
<b>Natur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baumarten (Blätter, Früchte) betrachten</li> <li>- Recherchen zu Haustieren oder anderen Themen zur Vorbereitung von Präsentationen</li> <li>- Eigenen Statistiken erstellen (z.B. Wetterbeobachtungen dokumentieren)</li> <li>- Virtuelle Rundgänge (z.B. Zoo Hannover etc.)</li> <li>- Prozesse (z.B. Pflanzenwachstum) mittels Kamera dokumentieren, darstellen und auswerten.</li> </ul>
<b>Raum</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartenmaterial bearbeiten</li> <li>- Interaktive Stadtkarten nutzen (z.B. Hannover)</li> <li>- Von Plan zum Modell</li> <li>- Zu Bundesländern recherchieren und präsentieren</li> </ul>
<b>Zeit und Wandel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medien als Zeitzeugen (z.B. Dokumentarfilme, Interviews o.ä.)</li> <li>- Eigene Kinderbilder betrachten</li> <li>- Medien im Wandel</li> <li>- Die Entwicklung verschiedener Erfindungen recherchieren</li> </ul>
<b>Gesellschaft, Politik und Wirtschaft</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Politisches Tagesgeschehen verfolgen</li> <li>- Werbung und Konsum betrachten und hinterfragen (Klasse 2000)</li> <li>- Homepages ortsansässiger Firmen, der Gemeinde etc. betrachten</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kulturelle Unterschiede Recherchieren</li> <li>- Aktuelle Einblicke in andere Kulturen mittels Film und Bildmaterial gewinnen</li> </ul>
<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Feuerwehr / Brandschutz (Ausrüstung der Feuerwehr)</li> <li>- Digital Türme und Brücken bauen</li> <li>- Häuser konstruieren</li> <li>- Kurzfilme über verschieden technische Erfindungen z.B. der Dynamo schauen</li> <li>- Wasserversorgung und Abwasserbeseitigung</li> <li>- Kläranlage</li> </ul>

Im Sachunterricht werden Dokumentationen jeglicher Art erstellt sowie Recherchen zu unterschiedlichsten Themen durchgeführt.

Präsentationen und Referate können durch Präsentationsprogramme anstelle von Plakaten unterstützt werden.

#### 5.4 Englisch

<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Nutzungsmöglichkeit gewünschter digitaler Medien im Unterricht</b>
<b>Kommunikative Fähigkeiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Filme in englischer Sprache schauen</li> <li>- Interaktive Nutzung von Lehrwerken</li> <li>- Interaktive Vokabeltrainer nutzen</li> <li>- Eigene Rollenspiele erstellen</li> <li>- Apps über QR-Codes nutzen</li> </ul>
<b>Sprachliche Mittel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sprachaufnahmen untersuchen</li> <li>- Digitales Wörterbuch nutzen</li> </ul>
<b>Kulturelle Kompetenz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurzfilme (Einblick in unterschiedliche Kulturen gewinnen)</li> </ul>

#### 5.5 Kunst/Textil/Gestaltendes Werken

<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Nutzungsmöglichkeit gewünschter digitaler Medien im Unterricht</b>
<b>Wahrnehmen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werke von Künstlern betrachten</li> <li>- Werke von Künstlern miteinander vergleichen</li> <li>- Virtuelle Unterrichtsgänge</li> </ul>
<b>Gestalten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotos anfertigen und bearbeiten</li> <li>- Kurzfilme entwerfen und präsentieren</li> <li>- Werke von Künstlern bearbeiten</li> </ul>
<b>Herstellen von kunsthistorischen Kontexten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Künstler recherchieren und ihr Leben chronologisch darstellen</li> <li>- Kunstepochen recherchieren</li> </ul>

## 5.6 Musik

Kompetenzbereich	Nutzungsmöglichkeit gewünschter digitaler Medien im Unterricht
<b>Musik gestalten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eigene Stimme aufnehmen</li> <li>- Gesang oder Instrumentalspiel aufnehmen</li> </ul>
<b>Musik hören und verstehen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Musik hören und dazu etwas gestalten</li> <li>- Leben und Werk eines Komponisten recherchieren und darstellen</li> <li>- Filmmusik und dessen Wirkung näher betrachten</li> </ul>
<b>Musik umsetzen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texte vertonen</li> </ul>

## 5.7 Religion

Kompetenzbereich	Nutzungsmöglichkeit gewünschter digitaler Medien im Unterricht
<b>Unabhängig vom jeweiligen Kompetenzbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherchieren und vergleichen</li> <li>- Angebote medienzentrale.de zu nachfolgenden Themen nutzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mensch</li> <li>▪ Welt und Verantwortung</li> <li>▪ Bibel</li> <li>▪ Gott</li> <li>▪ Jesus Christus</li> <li>▪ Kirche und Kirchen</li> <li>▪ Religionen</li> </ul> </li> <li>- Virtuelle Unterrichtsgänge</li> </ul>

## 5.8 Sport

Kompetenzbereich	Nutzungsmöglichkeit
<b>Unabhängig vom jeweiligen Kompetenzbereich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungsabläufe demonstrieren</li> <li>- Bewegungsabläufe filmen, auswerten und optimieren</li> <li>- Teamarbeiten filmen und reflektieren</li> <li>- Präsentationen einstudierter Tänze</li> <li>- Choreographien filmen, reflektieren und präsentieren</li> </ul>

## 5.9 AG's

AG	Nutzungsmöglichkeit
<b>Theater</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Theateraufführungen filmen und reflektieren</li> <li>- Die Wirkung der eigenen Gestik und Mimik durch Filmaufnahmen näher betrachten</li> </ul>
<b>Tanzen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufführungen filmen und reflektieren</li> <li>- Bewegungsabläufe durch Betrachtung von Aufnahmen optimieren</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zurückgreifen auf eine musikalische Onlinebibliothek</li> </ul>
<b>PC</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Programmieren</li> <li>- Scratch programmieren mit einfachen Bausteinen</li> <li>- Zeitungen erstellen</li> <li>- Intensive Auseinandersetzung mit Standardprogrammen wie Word, Power-Point,-Exel, Paint</li> </ul>

## 6. Angestrebte Ziele

Der vorhandene PC - Raum mit 11 Arbeitsplätzen muss auf dem jeweils aktuellen Stand bzgl. der Technik sein (Betriebssystem etc.).

Ein schnelles WLAN - Netz ist nötig, um Apps und andere Programme sowie das Internet zu nutzen. Im Altbau sollte dieses verbessert werden.

Klassen- oder Schullizenzen für die digitalen Tafeln sind nach Bedarf für das Folgejahr anzuschaffen.

Um effektiv mit den Tablets und den Tafeln zu arbeiten, müssen diese mit dem aktuellen Microsoft Office Programm (Word und Power Point) oder einem vergleichbaren Programm ausgestattet sein, damit Arbeiten aus dem häuslichen Bereich oder dem Unterricht in der Schule genutzt werden können.

Die Schülerinnen und Schüler sollen befähigt werden, eigens erstellte Dateien, z.B. Texte, in ihrem IServ-Account bei eigenen Dateien hochzuladen und wieder abzurufen, wenn sie sie benötigen.

Die Nutzung der digitalen Medien muss regelmäßig auf Dienstbesprechungen evaluiert werden.