

Medienbildungskonzept der Georg-Vetter-Schule Bad-König

Einleitung.....	2
1. Unsere Schule im Profil.....	2
2. Ausstattung unserer Schule	3
2.1. Hardware-Ausstattung der Schule	3
2.2. App-Ausstattung.....	4
2.3. Ausstattung der Räumlichkeiten und Standorte	5
3. Pädagogisches Nutzungskonzept.....	6
3.1. Inhalte und Ziele	6
3.2. Einsatz der PCs und Laptops im Unterricht	10
3.2.1. Fächerbezogener Einsatz.....	10
3.2.2. Notwendige weitere Medienausstattung (Farbdrucker in den Klassen)	12
3.2.3. Förderunterricht.....	12
3.2.4. Projekte	12
4. Betriebs- und Servicekonzept.....	13
5. Medienfortbildungen	13
6. Veröffentlichung des Medienkonzepts.....	13

Einleitung

Medienkompetenz wird in unserer zunehmend digitalisierten Welt immer wichtiger. Digitale Medien sind fester Bestandteil des privaten, beruflichen und gesellschaftlichen Lebens.

An der Georg-Vetter-Schule möchten wir unsere Schülerinnen und Schüler gezielt darauf vorbereiten, sich sicher und kompetent in der digitalen Welt zu bewegen. Sie sollen die Chancen und Risiken digitaler Medien erkennen und einen verantwortungsvollen Umgang damit erlernen.

Zudem sollen sie digitale Medien gezielt als Werkzeuge zum Lernen nutzen, um den Erwerb grundlegender Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen zu unterstützen.

Die anschließenden Konkretisierungen beschreiben den Stand der Medien-Arbeit an der Schule

1. Unsere Schule im Profil

Name der Schule:	Georg-Vetter-Schule
Adresse:	Mainstraße 42, 64732 Bad König
Anzahl der Lehrkräfte:	7
Anzahl der Klassen:	4
Anzahl der Schüler:	44
Anzahl Tablets:	3
Anzahl Computer:	28 (Schülerarbeitsplätze)
Anzahl Laptops:	4 (Schüler) 7 (ein Laptop pro Lehrer)

Funktion	Name	E-Mail
Schulleitung	Frau Prauser-Göhler	h.prauser-goehler@odenwaldkreis.de
Stellvertretende Schulleitung	Herr Dembowski	p.dembowski@georg-vetter-schule.de
IT-Beauftragte	Herr Dembowski	p.dembowski@georg-vetter-schule.de
Datenschutzbeauftragter	Frau Baron	c.baron@georg-vetter-schule.de
Stellv. IT-Beauftragte	/	/

2. Ausstattung unserer Schule

2.1. Hardware-Ausstattung der Schule

Die Schule ist mit 28 PC-Arbeitsplätzen ausgestattet. Es gibt zudem zwei Tablets in einer Schutzhülle. Die Schule verfügt über ausreichend Kopfhörer zum leisen Arbeiten.

In der Schule stehen außerdem vier Laptops frei zwischen den Klassen zur Verfügung.

In jeder Klasse befindet sich zudem eine Projektkamera, mit denen Dokumente auf das Whiteboard projiziert werden können.

Ein weiterer PC mit Farblaserdrucker steht im Lehrerzimmer.

Darüber hinaus ist die Schule mit vier interaktiven Whiteboards ausgestattet, die regelmäßig im Unterricht zum Einsatz kommen. Jedes dieser Whiteboards verfügt zudem über einen Roku-Zugang.

Zudem sind in der Schule vier Notebooks vorhanden, die innerhalb der Klasse genutzt werden.

Außerdem steht jeder Lehrkraft ein vom Land Hessen gestelltes Dienst-Laptop zur Verfügung.

Jede Klasse verfügt außerdem über einen CD-Spieler.

Im Schulgebäude ist WLAN installiert, sodass mit den Notebooks und Tablets in jedem Raum der Schule auf das Internet zurückgegriffen werden kann.

Alle Computer sind über ein Schulnetzwerk miteinander verbunden.

Drucker

Des Weiteren ist die Schule mit einem Drucker pro Klasse ausgestattet (zwei Schwarzweiß-Laserdrucker und ein Farblaserdrucker).

Die Drucker sind über WLAN mit den Notebooks sowie mit den Tablets verknüpft und können auf diese Weise zum Ausdrucken von Schülerarbeiten usw. genutzt werden.

2.2. App-Ausstattung

Auf den iPads sind verschiedene Apps zum Lernen und Fördern sowie mehrere Produktions-Apps installiert:

Apps zum Lernen und Fördern	Produktions-Apps
Anton-App	Microsoft-Word
Lernwerkstatt	Microsoft Power-Point
	Word-Pad

Zum Fördern der Geschwindigkeit im Tippen auf der Tastatur sind auf den Laptops und Computern folgende Übungsprogramme:

- Agilefingers.com (Eine Seite, um die Tippgeschwindigkeit durch Übungen und Spiele zu trainieren)
- Edclub.com (Eine Sammlung mit Spielen und Übungen zum Training der Tippgeschwindigkeit)
- Zty.pe (ZType ist ein Spiel, in dem man eigene Wörter in eine Liste eingeben kann, um sie dann schnell abzutippen)
- Typeracer.com (Eine Seite, um sich als Klasse gemeinsam im Tippen von Wörtern zu messen)
- Arcademics – Sky Chase (Ein Spiel auf einer Seite mit Browserspielen, in dem man online als Gruppe miteinander seine Geschwindigkeit im Tippen von Wörtern messen kann)

Zudem ist auf den Laptops eine Verknüpfung zu folgenden Internetprogrammen installiert:

- Youtube (Videoportal)
- Antolin (Programm zur Leseförderung)
- Mauswiesel (Selbstlernplattform des hessischen Bildungsservers)
- Klexikon (Lexikonseite für Kinder)

2.3. Ausstattung der Räumlichkeiten und Standorte

In jeder Klasse befindet sich ein Whiteboard, welches mit dem jeweiligen Laptop der Lehrkraft verbunden ist.

Alle Computer und Laptops haben Zugang zum Internet.

In der Schule gibt es vier frei zugängliche Laptops, die den Schülern von den Lehrkräften zur Verfügung gestellt werden.

Die Klassen sind außerdem mit folgenden stationären Computern ausgerüstet, auf denen Microsoft-Word, Microsoft-PowerPoint sowie die oben beschriebenen Programme zu finden sind.

Klasse	Anzahl an Computerarbeitsplätzen
Grundstufe	4
Mittelstufe	8
Hauptstufe I	8
Hauptstufe II	8
Lehrerzimmer	1

3. Pädagogisches Nutzungskonzept

3.1. Inhalte und Ziele

Alle SuS (Schülerinnen und Schüler) sollen im Laufe ihrer Grundschulzeit Medienkompetenzen erwerben. Der Georg-Vetter-Schule stehen Computer zur Verfügung. Die Computer sind ein praktisches und alltagstaugliches digitales Lerninstrument für eine Vielzahl unterschiedlichster Unterrichtssituationen.

Die SuS sollen lernen, den Computer kompetent zu bedienen und anzuwenden, sowie verantwortungsvoll damit umzugehen. Des Weiteren sollen sie die Computer zum selbstständigen und differenzierten Lernen sowie zur Informationsbeschaffung nutzen können. Darüber hinaus sollen die Lernenden Chancen und Risiken des Mediengebrauchs erkennen und den kritischen Umgang mit Medien erlernen.

Die Medienkompetenzen sollen im Unterricht aller Fächer neben den fachlichen Kompetenzen im Rahmen der Unterrichtsentwicklung gefördert werden.

Die Kultusministerkonferenz hat in ihrer Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ einen Kompetenzrahmen entwickelt, der sechs Kompetenzbereiche umfasst¹:

- Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren
- Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren
- Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren
- Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln
- Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

Im Folgenden ist tabellarisch dargestellt, welche Inhalte in unserer Schule bezogen auf die Kompetenzbereiche erarbeitet werden. Die Inhalte sind aufgegliedert in Jahrgangsstufe 1 und 2 sowie Jahrgangsstufe 3 und 4.

Es hat sich gezeigt, dass der Beginn der Computer-Arbeit erst gegen Ende des 1. Schuljahres oder zu Beginn des 2. Schuljahres sinnvoll ist, da die SuS zunächst noch nicht lesen und schreiben können, was die Erarbeitungsmöglichkeiten reduziert.

¹

https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/praxisleitfanden_medienkompetenz__bildung_in_die_digitale_welt.pdf

Jahrgangsstufen 1 bis 4:

Inhalte	Kompetenzbereich
- Erlernen wichtiger Begriffe zum Umgang mit dem Computer (Ein-Aus-Schalter - Monitor – Desktop – Tastatur – Programm - ...) - Bedienen des Computers • Ein- und Ausschalten • Ein- und Ausschalten des Bildschirms • Öffnen, Verlassen und Schließen von Programmen • Umschalten zwischen Programmen • Anschließen von Kopfhörern	Problemlösen und Handeln
- Erlernen von Regeln für den verantwortungsvollen Umgang mit dem Computer	Schützen und sicher Agieren Problemlösen und Handeln
- Differenziertes Üben mit Programmen zum Lernen und Fördern - Spielerisches Ausprobieren einzelner Programme (z. B. Lernwerkstatt)	Produzieren und Präsentieren Problemlösen und Handeln
- Speichern von Informationen und Dateien	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Differenziertes Üben mit der Lernwerkstatt - Kennenlernen und Anwenden von einzelnen Programmen	Produzieren und Präsentieren

Mittelstufe

Inhalte	Kompetenzbereich
- Umgang mit dem Zeichenprogramm MS-Paint und mit MS-Word - - einfache Texte mit Word gestalten, speichern und drucken	Produzieren und Präsentieren
- Erstes Erproben von Recherchen zu Themen im Internet, Nutzung des Browsers und Speichern von Informationen - Suchmaschinen kennenlernen - mit Links arbeiten - Textpassagen und Bilder entnehmen, um diese in ein Word-Dokument einzufügen	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Speichern von Informationen und Daten	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Sensibilisieren für die Themen Netzssicherheit und Medienverantwortlichkeit (inhaltlich und zeitlich)	Schützen und sicher Agieren Analysieren und Reflektieren
- Differenziertes Üben mit der Lernwerkstatt - Kennenlernen und Anwenden von einzelnen Programmen	Produzieren und Präsentieren

Hauptstufe I & II

Inhalte	Kompetenzbereich
- Kennenlernen der einzelnen PC-Komponenten - Eingeben von Texten mit Hilfe der Bildschirmtastatur (Eingabe von Groß- und Kleinbuchstaben, Ziffern, Satzzeichen oder Symbolen)	Problemlösen und Handeln
- Kennenlernen und Anwenden von Suchmaschinen (Blinde Kuh, FragFINN, Google) - Unterwegs im Internet - so geht ´s! • Suchen und finden im Internet • So funktioniert das Internet - Die Technik • Mobil im Internet - Tablets und Smartphones - Internetrecherche zu speziellen Unterrichtsthemen (z.B. im NaWi-Unterricht) - Informations- und Bildrecherche für Referate - Speichern von Informationen und Daten auf dem Computer - Nutzung des Schulnetzwerks	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren Problemlösen und Handeln
- Differenziertes Üben mit Programmen zum Lernen und Fördern - Kennenlernen und Anwenden von einzelnen Produktions-Apps (Paint, Word, Power-Point) - Kennenlernen und Vertiefen der Selbstlernplattform Anton App	Produzieren und Präsentieren Problemlösen und Handeln
- Sicherer Umgang mit den Sozialen Netzwerken und den eigenen Informationen im Internet: • E-Mail und Newsletter - Post für dich • Chatten und Texten - WhatsApp und mehr • Soziale Netzwerke - Facebook und Co • Online-Spiele - sicher spielen im Internet	Kommunizieren und Kooperieren

Inhalte	Kompetenzbereich
- Was bedeutet Datenschutz? • Lügner und Betrüger im Internet • Cybermobbing - kein Spaß! • Viren und andere Computerkrankheiten • Datenschutz - das bleibt privat! • Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen • Filme, Videos und Musik - was ist erlaubt? • Zusammenarbeit mit der Jugendkoordinatorin der Polizei → Schulung „Digital Native“	Schützen und sicher Agieren Analysieren und Reflektieren
- Sicheres Beherrschen der Microsoft-Office Programme • Text und Bild kopieren und weitergeben • Schreiben mit Word, Schriftart, Schriftgröße, Formatierung • Power-Point-Präsentationen erstellen	Produzieren und Präsentieren

3.2. Einsatz der PCs und Laptops im Unterricht

Damit das Erarbeiten der Inhalte und das Erreichen der Ziele gelingt, stehen ab den Hauptstufenklassen drei Schulstunden pro Woche zur Verfügung.

3.2.1. Fächerbezogener Einsatz

In den Fächern Deutsch, Sachunterricht, Mathematik, Naturwissenschaft, Berufsorientierung und Gesellschaftslehre werden die auf den Computern installierten Lern- und Produktionsprogramme zu Lern-, Übungs- und Differenzierungszwecken genutzt. Durch den Einsatz digitaler Medien wird das selbstgesteuerte Lernen besonders gut unterstützt. Im Rahmen der heterogenen Lernvoraussetzungen der Schülerschaft wird Individualisierung immer wichtiger.

Die folgende Tabelle stellt dar, welche Lern-Programme für die einzelnen Fächer geeignet sind:

Lern-Programme	Fach
Lernwerkstatt	Deutsch, Mathematik, Sachunterricht
Anton App	Deutsch, Mathematik, Sachunterricht
Word	Deutsch, Gesellschaftslehre, Berufsorientierung, Arbeitslehre
Power-Point	Deutsch, Gesellschaftslehre, Berufsorientierung, Arbeitslehre
Excel	Mathematik, Gesellschaftslehre, Berufsorientierung, Arbeitslehre
Paint	Berufsorientierung, Arbeitslehre

Im Unterricht werden die digitalen Lern- und Produktionsprogramme gezielt eingesetzt, um den Schülern einen abwechslungsreichen und individualisierten Zugang zu den Lerninhalten zu ermöglichen. In den Fächern Deutsch, Mathematik und Sachunterricht nutzen die Schüler beispielsweise die Lernwerkstatt und die Anton-App, um grundlegende Kompetenzen zu festigen und spielerisch zu üben. Dabei arbeiten sie selbstständig an Aufgaben, die ihrem individuellen Lernstand entsprechen.

In Gesellschaftslehre, Berufsorientierung und Arbeitslehre kommen Programme wie Word und PowerPoint zum Einsatz, um Präsentationen zu erstellen, Texte zu verfassen oder Rechercheergebnisse zu dokumentieren. Besonders im berufsorientierten Unterricht lernen die Schüler den Umgang mit Excel, indem sie Tabellen erstellen und Berechnungen durchführen. Auch kreative Aspekte werden berücksichtigt: So setzen die Schüler in Arbeitslehre und Berufsorientierung das Programm Paint ein, um einfache grafische Darstellungen zu entwerfen.

Der Einsatz dieser Programme unterstützt die Schüler nicht nur in ihren fachlichen Kompetenzen, sondern fördert auch digitale Grundfähigkeiten, die für ihre spätere schulische und berufliche Laufbahn von Bedeutung sind.

3.2.2. Notwendige weitere Mediene Ausstattung (Farbdrucker in den Klassen)

Jede Klasse verfügt über einen Drucker, um mit diesem flexibel im Unterricht erstellte Materialien ausdrucken zu können. Allerdings steht lediglich ein Farbdrucker in einer der vier Klassen zur Verfügung. Deshalb kommt es des Öfteren zu Störungen des Unterrichts der betroffenen Klasse, da ausgedruckte Dokumente von Schülern aus anderen Klassen dort abgeholt werden müssen. Um die genannten Störungen zu verhindern und einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, wäre ein Farbdrucker pro Klasse nötig.

Da unser Pädagogisches Konzept darauf beruht, individuell und situativ mit den Schülerinnen und Schülern visuell zu arbeiten, ist es immer wieder nötig auch Farbausdrucke zu nutzen. Gerade Förderschülerinnen und Förderschüler mit dem Förderschwerpunkt Lernen profitieren von zusätzlicher visueller Unterstützung auf den Arbeitsmaterialien, die durch Farbdrucke gegeben werden können. Zudem können Farbdrucke zur Wertschätzung der Schüler beitragen und den Schülern die Identifikation mit ihren Arbeitsergebnissen erleichtern.

3.2.3. Förderunterricht

Im Förderunterricht und in Differenzierungsstunden werden die vorhandenen LernApps auf den Computern und Laptops zum Fördern und Üben genutzt. Die zwei iPads der Schule dienen hier als motivierendes Lerninstrument.

3.2.4. Projekte

Die beiden Tablets der Schule können zudem durch ihre Video- und Kamerafunktion als Instrument zur Dokumentation, Präsentation und Veröffentlichung von Projekten oder verschiedenen Schulaktionen genutzt werden.

4. Betriebs- und Servicekonzept

Erstansprechpartner für den IT-Dienstleister ist der IT-Beauftragte P. Dembowski.

Der IT-Beauftragte ist zudem hauptverantwortlicher Koordinator der Verankerung des Schulnetzwerks in den Schulalltag. Zudem unterstützt der IT-Beauftragte die Lehrkräfte bei der Organisation und unterstützt bei möglichen Problemen.

Darüber hinaus ist die IT-Beauftragter jederzeit Ansprechpartner für das Kollegium und bietet bei Bedarf schulinterne Fort- und Weiterbildungen an.

5. Medienfortbildungen

Schulinterne Fortbildungen zum Einsatz des Whiteboards fanden bereits in der Schule statt.

Das gesamte Kollegium wurde in das Lernmanagementsystem Easy Interactiv Tools eingeführt. Dies kommt in den einzelnen Klassen zum Einsatz.

6. Veröffentlichung des Medienkonzepts

Die Elternvertreter werden über das Medienbildungskonzept informiert. Zudem wird das Medienbildungskonzept auf der Internetseite der Schule (www.Georg-Vetter-Schule.de) veröffentlicht. Das Medienkonzept findet sich in gedruckter Form im Lehrerzimmer.

Stand: April 2025

Erarbeitet von Philipp Dembowski und Fabian Bischoff