

4.9 Medienkonzept

verantwortlich: Christian Elbeshausen, Barbara Feilmeier

Stand: März 2024, Beschluss der Gesamtkonferenz

Evaluation: erfolgt jährlich, Termin im Schulprogramm einsehbar



- 1. Vorwort**
 - a. Leitbild und Medien**

- 2. Medienentwicklungsplan**

- 3. Medienplattformen**
 - a. Schulserver und Laptops**
 - b. Tablets**
 - c. IServ**

- 4. Einbindung in die Arbeitspläne**

- 5. Fortbildungsplanung**

- 6. Quellenverzeichnis**



1. Vorwort

Die Schüler*innen erleben die neuen und alten Medien als festen Bestandteil ihrer Lebenswelt. Sie sollen zunächst dort abgeholt werden, wo sie im medialen Zusammenhang stehen. Das Medienkonzept arbeitet aus, wie die grundlegende Medienkompetenz vermittelt wird. Die Ausbildung der Medienkompetenz ist nach NLQ aus drei Gründen wichtig:

1. Sie schafft ein Orientierungswissen über die Bedeutung von Medienbildung und des Lernens mit und über Medien im Rahmen schulischen Rahmen.
2. Sie bietet konkrete Anregungen und Hilfen zur Umsetzung von Medienbildung im schulischen Fachunterricht.
3. Sie ist ein unterstützendes Instrument für die Erstellung des Medienbildungskonzepts an unserer Schule und liefert Beispiele für die Arbeit mit mobilen Endgeräten an Schulen

Aspekte der Medienbildung in der Schule nach dem Orientierungsrahmen Medienbildung sind unter anderem, dass unsere Welt stark über Medien wahrgenommen wird, Medien unsere Vorstellung von Werten und Normen beeinflussen, Medien die Kommunikationsmöglichkeiten der Schüler*innen erweitern. Insgesamt also gehören Medien zum Alltag unserer Schüler*innen. Aus diesen Gründen ist es wichtig, dass Schüler*innen einen kritischen Umgang mit Medien erlernen. Lernen, Kontrolle über ihr Medienverhalten zu erlangen. ¹

Schüler*innen an neue Medien u.a. Handy, Laptops und vor allem Tablets und deren Wirkung gewöhnt, wenngleich sie auch nicht immer ihre ganze Auswirkung auf ihr Verhalten verstehen. Sie nutzen fast ausnahmslos täglich diese Medien, teilweise in unverhältnismäßigen Mengen. Durch Medien kann und wird die Persönlichkeit beeinflusst, können künstlerisch-ästhetische Ausdrucksformen gefördert werden, Kommunikationsmöglichkeiten erweitert. Daher ist die „Stärkung der Medienkompetenz“ (vgl. mebis Bayern 2019) eines der größten neuen Ziele die allgemeinbildenden Schulen bewältigen müssen.

Es bedarf daher unverzichtbar eines reflektierten Umgangs mit Medien.

¹ Orientierungsrahmen Medienbildung. Niedersächsisches Kultusministerium. Januar 2021, S. 5f.

Das Kompetenzmodell sieht sechs Bereiche der Medienbildung vor:

- Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren von Informationen
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Der Prozess der Anpassung der Schule an die digitalen Möglichkeiten ist ohne Frage eine Transformation, insgesamt ist dies ein langfristig angelegter Prozess (vgl. mebis Bayern 2019).

Die Marienschule hat sich bereits seit Jahren in diesem Feld positioniert und so unter anderem iPads angeschafft und Vernetzung in der Unterrichtsumsetzung vorangetrieben. Digitale Kommunikation findet innerhalb der Mitarbeitenden, aber auch mit Eltern sowie Schüler*innen mit IServ als Kommunikationsplattform statt. Die Schule nutzt den Schulmanager als digitales Klassenbuch und als Plattform, mit der Eltern ihre Kinder krankmelden können.

In den Klassen werden zum einen Tablets zum anderen auch Laptops von den Schüler*innen genutzt. Lehrer*innen arbeiten mit digitalen Lehrwerken über den PC, Tablet und Apple TV. In den Klassenräumen, in denen jetzt bereits digitale Boards stehen, werden auch diese genutzt.

Leitbild und Medien

Das Leitbild der Marienschule „Lernen – Leben – Glauben – Vertrauen“ zeigt auf verschiedene Art und Weise die Notwendigkeit und Verbindung zu der Medienbildung der Schülerinnen und Schüler, der Lehrer sowie der Elternschaft.

Lernen – Die Persönlichkeit und Selbstständigkeit sowie die Lernfreude der Kinder soll gestärkt werden, in dem sie unter anderem die Bedienung und Anwendung (s. Punkt 1) neuer Medien erlernen.

Leben – Die Schule als geschützter Lebensraum findet ebenso im virtuellen Raum statt. Durch die Kommunikation und Kooperation (S., Punkt 1) von Materialien und Informationen der Schüler, Lehrer und Eltern auf digitalen Plattformen wie z. B. IServ gewährleisten wir einen sicheren und geregelten Umgang untereinander. Medien unterstützen dabei den individuellen Lernprozess der Schüler*innen.

Glauben – Die christlichen Werte der katholischen Grundschule spiegeln sich unter anderem im Umgang im Klassenraum miteinander, aber auch im Diskurs der ethischen Reflexion (S., Punkt 1) im Umgang mit Medien wider.

Vertrauen – Die Erziehungsgemeinschaft und den offenen und regelmäßigen Austausch zwischen Eltern, Lehrern, Kindern und allen Beteiligten wird auch dadurch erlangt, dass die Präsentation von Produkten (s. Punkt 1) durch unterschiedliche Medien gewährleistet ist.

Unsere Schule wurde im Februar mit dem Gütesiegel „Sage Halt – Finde Halt“ ausgezeichnet. Innerhalb dieser Zertifizierung wurde nochmal deutlich festgelegt, dass Inhalte zum sicheren Surfen im Netz in den Klassen thematisiert werden.

Ausgangspunkt für die Entwicklung eines Medienbildungskonzeptes sind pädagogische und didaktische Erfordernisse, die sich aus den Möglichkeiten und Veränderungen der Informations- und Kommunikationsmedien ergeben.

Das Medienbildungskonzept verbindet pädagogische, technische und organisatorische Aspekte.

Der Erwerb der Medienkompetenz wird in den schuleigenen Curricula systematisch abgebildet und so verbindlich verankert.

2. Medienentwicklungsplan

Stand 2023	Kurzfristige Planung (ca. 6 Monate bis 1 Jahr)	Langfristige Planung (ca. 2-3 Jahre)
- Flächendeckendes WLAN		
- Schnurloses Telefon	- Verbesserung der Reichweite im Gebäude	- Flächendeckende Reichweite des Telefonempfangs
- Beamer kabellose Projizierung in Mensa und Lehrerzimmer und Aula		
- Licht und Soundanlage für die Aula mit Mischpult		
- BT Soundbox zur mobilen Wiedergabe von Medien		
- Vollausrüstung Beamer, Elmo, Apple TV in AUR		- Verbesserung der Projektionsflächen und Einsichtsbereiche Umstieg auf interaktive Smartdisplays
- Vollausrüstung Dokumentenkameras in AUR		
2 Fernseher als Beamer Ersatz		Umstieg auf Smartdisplays
- 2 Interaktives Display Legamaster		- Anschaffung weiterer Interaktiver Displays
- 2 Whiteboards in jedem AUR		
- 1 bewegliches Whiteboard		
- Vollausrüstung Laptops in AUR, jeweils ein Laptop		
- Arbeitsplatz mit 2 Lehrer PCs		- Erweiterung des Angebots auf 4 Lehrer PCs
- mobiler Laptopwagen mit 20 Laptops		
- 80 iPads 9,7" (iPad Air 2, iPad 2018 und co.)		- Austausch alter iPads, ca. 20 Stück, durch leistungsstärkere Modelle
IServ		
Schulmanager mit den Modulen „Fehlzeiten“ und „Klassenbuch“		- Umstieg auf IServ sofern Klassenbuchmodul dort sinnvoll entwickelt wird
Lehrerzimmer: 2 Bildschirme mit Infos zu fehlenden Schüler*innen sowie zur Vertretung		

3. Medienplattformen

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Medienplattformen dargestellt, die entweder bereits Einsatz an der Marienschule finden oder in Zukunft eingesetzt werden sollen.

a. Schulserver und Laptops

Der Schulserver bietet Schüler*innen die Möglichkeit sich jederzeit im Gebäude der Marienschule per Laptop auf ihre eigene Umgebung zuzugreifen. Dort können sie sowohl ihre eigenen Produkte, Dokumente einsehen als auch unterschiedliche Lernspiele bzw. -programme nutzen (vgl. Punkt 4 Einbindung in die Arbeitspläne)

b. Tablets mit dem Gastzugang

c. IServ: Die Schule nutzt IServ als Kommunikationsplattform innerhalb der Mitarbeitenden, zur Kommunikation mit Eltern und Schüler*innen.

Der Kalender wird gepflegt, Klassenarbeiten werden eingetragen, schuleigene Dokumente abgelegt.

Die halbjährliche Abfrage zur Teilnahme am Ganzttag geschieht ebenso über IServ.

d. Schulmanager: Über den Schulmanager melden Eltern ihre Kinder krank, die Lehrer*innen arbeiten mit dem digitalen Klassenbuch.

e. Bibox – digitale Lehrwerke des Westermann-Verlags. Nutzung bisher ausschließlich durch Lehrkräfte und PMs

Medienkonzept der Marienschule Nordhorn

4. Einbindung in die Arbeitspläne

Jahrgangsstufe	Unterrichtsfach	Unterrichtsthemen/Unterrichtsinhalte /Medienbildung	Medienbildungskompetenzen					Benötigte Medien/ Ausstattung
			Bedienung und Anwendung	Information, Recherche und Erhebung	Kommunikation und Kooperation	Produktion und Präsentation	Medienanalyse, Medienkritik, und ethische Reflexion	
Klasse 1/2		Schüler*innen nutzen analoge und digitale Medien unter Anleitung. <i>Analog:</i> <i>Wörterbuch, Bücher (Aufbau, Inhaltsverzeichnis, Überschrift), ABs</i>	X	O	O	X	O	Hörbücher, PC und Tablet, Laptop, Beamer, Elmo, Smartboard



<p>Klasse 1</p>	<p>Fach: Deutsch (ab 2. HJ)</p> <p>Mathe (Übung und Festigung Zahlenraum bis 10)</p> <p>Musik</p>	<p>Digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Arbeit am Computer/Tablet: Bedienungselemente kennen lernen. An- und Ausschalten der Geräte, Startleiste und Desktop kennen, Öffnen und Schließen von Programmen. - Einführung in die Arbeit mit dem Tablet: Bedienungselemente kennen lernen - Kinder musikalische Inhalte (z. B. neue Lieder und Tänze) zugänglich machen 		<p>PC/Laptop, Tablet, ANTON (Buchstaben)</p> <p>Smartboard, bibox (Medienpool → interaktive Tafelbilder)</p> <p>- Smartboard</p> <p>Tablet</p>
<p>Klasse 2:</p>	<p>Deutsch (Flex und Flora Pink ab S. 22 Nomen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktionen: Großschreibung mit Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen und Escape Taste. 		



		- Umgang mit der Maus: Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick ausführen können.		Open Office Programme
	Fach Deutsch			Antolin, Zahlenzorro
	Mathematik	- App ANTON		Zahlenzorro, Internetzugang
		- Arbeiten mit Antolin und Zahlenzorro, Matheland		ANTON, Matheland
	Kunst	- Erste Erfahrungen mit Malprogrammen: MS-Paint		Paint
		Malen auf dem Ipad		Smartboard, Tablet
	Sachunterricht	- Allg. Umgang mit dem PC u. Tablet (z.B. Recherche, Google Maps) THEMA SACH: Getreidearten und Nahrungsmittel (HJ 1)		Tablet, Mobiltelefon, Smartboard



Klasse 3	Musik	<ul style="list-style-type: none"> - Ergebnisse des Musikunterrichts (z. B. Mini-Musicals, Gesangs- und Tanzaufführungen etc.) präsentieren, z.B. Mitschülern oder Eltern Diverse Spiele (z.B. „Fang den Clown“) bei „Blinde Kuh“ - Erste Wörter und Sätze mit dem Computer schreiben. - Schreiben von kurzen Steckbriefen o.ä. kleine Texte. <p>MUSIK: Instrumente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Drucken Eigene Texte oder Bilder mithilfe der iServ-Oberfläche ohne administrative Windows-Kenntnisse. 						Drucker
	Musik	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Produktionen (z.B. Handyvideos oder Audiodateien eigener Aufführungen) kritisch betrachten und überarbeiten 						Tablet
Klasse 3	Sachunterricht	- Schüler informieren sich mit Hilfe von Medien: Schüler lernen Medien als	O	X	O	O	X	Internetzugang in der Klasse



<p>Klasse 3/4</p> <p>Allgemein</p> <p>FreiDay</p>	<p>Möglichkeit der Konstruktion von Wirklichkeit kennen.</p> <p>Schüler entnehmen Medien Informationen und geben sie wieder. THEMA: Wie wir leben/ Erfinder</p> <p>- Sicherheitsregeln Internetnutzung / Internetführerschein</p> <p>Anmeldung mit Kennung und Passwort im iServ-Konto (Verwaltung eigener Dateien, Speichern auf ext. Medien)</p> <p>Abrufen von Hausaufgaben und Wochenplänen, sowohl in als auch außerhalb der Schule.</p> <p>Individuelles Abrufen von Aufgaben je nach Nutzergruppe/Leistungsstand</p> <p>Erstellen eines Comics oder Lapbooks/digitale Bilderbücher/Plakate aus den Medien.</p>	<p>X</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p>	<p>PC, Laptop, Beamer, Elmo, Smartboard, Tablet</p> <p>Internet-ABC</p>
<p>Klasse 3/4</p> <p>AG</p>			



							Paint, Tablet	
Klasse 3	Deutsch und Religion	Schüler kommunizieren unter Anleitung zielgerichtet mit Hilfe von analogen und digitalen Medien. (iServ-Chat, Email)	O	O	X	X	O	Internet, Programm Lernwerkstatt, PCs, Smartboard
Klasse 2 (optional)	Sachunterricht	Tuna Briefe und Briefe nach Malbork, Klassenrat-Briefe, Werbung						Smartboard, Tablet
	Deutsch	Chatten über Lernwerkstatt						
Klasse (2)/3 (Klasse 2 S. 15 Flex und Flora: Wünsche Begründen)	Deutsch (Thema Flex und Flora Klasse 3 und 4: Briefe und E-Mail)	(Medien-) Analyse, Medienkritik: Schüler verarbeiten ihre Medienerlebnisse durch Gespräche, Bilder und Rollenspiele und sammeln Gründe für und gegen die Nutzung von Medien. Regelerarbeitung	O	O	O	O	X	Flex und Flora bibox (Medienpool → interaktive Tafelbilder) Smartboard



Ab Klasse 1	Religion	Schüler erfahren, dass Bilder Geschichten erzählen und sprechen über ihre Bildeindrücke („ <i>ich sehe, ich denke, ich fühle</i> “)						Elmo, Beamer, diverse Bilder, Smartboard Digitale Kamishibais
Klasse 4	Sachunterricht Religion	Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien an: - Sicherung und Austausch: Eigene Dateien abspeichern und öffnen. Ordner anlegen, benennen und auf dem Desktop speichern (vgl. s.o. Klasse 3/4) - Selbstständiges An- und Abmelden. - Texte schreiben, Schrift / Zeichen formatieren, (Schriftgröße und -art wählen, Blocksatz etc.). - Kennen Löschtaste, Satzzeichen. (THEMA: Landeskunde, z. B: Landkreis, Niedersachsen oder	X	X	O	O	O	PC/Laptop, Smartboard, Tablet, Internet, Textverarbeitungsprogramm Internetbrowser, USB Stick,



MARIENSCHULE NORDHORN

von-Behring-Straße 5
48529 Nordhorn
Tel.: 05921/ 2272
Fax: 05921/ 994611
E-Mail: gs-marienschule@schulen-noh.de

Nordhorn, den 23. April 2024

Klasse 4	Deutsch	<p>Nationalitäten und Religion: Feste und Feiern im Kirchenjahr)</p> <ul style="list-style-type: none">- Funktion der Rechtschreibhilfe kennen und anwenden.- Tastenkürzel- „copy and paste“- Sonderzeichen @ und € - <i>Tastenschreibkurs (optional)</i>	Internet Zugang, Seite Hamsterkiste, Lernen im Netz, You Tube, Smartboard
Klasse 3/4	KOV Angebot/AG		Programm zur Übung Tastschreiben



<p>Klasse 4</p>	<p>Sachunterricht Sachunterricht (THEMA Nordhorn)</p>	<p>Schüler nutzen analoge und digitale Medien zielgerichtet zur Unterhaltung und Information: - Recherchemöglichkeiten für Kinder kennen lernen (Blinde Kuh, Frag Finn, etc.); Suchmaschinen für Kinder, You Tube, Wikipedia</p> <p>Des weiteren Durchsuchen von Datenbanken u.a. Merlin und Antares über die iServ-Weboberfläche</p> <p>Kartenarbeit am PC: Eigenes Haus und andere Orte finden über Google Maps</p>		<p>Active Boards oder Laptop/Beamer zum Zeigen der Filme, Tablets, Smartboard</p> <p>Google Maps, Smartboard, Tablet</p>
-----------------	---	--	--	--



MARIENSCHULE NORDHORN

von-Behring-Straße 5
 48529 Nordhorn
 Tel.: 05921/ 2272
 Fax: 05921/ 994611
 E-Mail: gs-marienschule@schulen-noh.de

Nordhorn, den 23. April 2024

	Kunst	<p>Mit MS-Paint oder Open-Office Draw ausprobieren: - Kleine Bildbearbeitungen vornehmen, Größe verändern, zuschneiden, in Texte einfügen können</p> <p>Allgemeiner Umgang mit dem Tablet: Schüler üben unter Anleitung den Umgang mit einfacher digitaler Produktionstechnik (Storyboards)</p> <p>Fotostory/Comic</p> <p>Mindmap mit dem iPad, Erklärvideos</p> <p>Schüler zeigen ihre Medienprodukte in der Klasse.</p> <p>Kurze Präsentationen/ Stopmotion Filme</p>		MS-Paint oder Open-Office Draw
				Tablets und entsprechende Programme
Klasse 4	Sachunterricht, Religion (Religion)	Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur	O O X O X	Smartboard, Tablet, Laptop, IServ



	<p>Anfang Klasse 4 Freundschaft)</p> <p>Deutsch</p>	<p>Zusammenarbeit:</p> <p>Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten und entwickeln unter Anleitung Regeln und Empfehlungen für die mediengestützte Kommunikation:</p> <ul style="list-style-type: none">- Regeln im Umgang mit WhatsApp, Instagram, Snapchat festlegen. Vor- und Nachteile kennen (z.B. Rechte am Bild)- Schreibstil in Emails, SMS etc. <p>Nutzen iServ-Modul zum Verfassen eigener Textdokumente, Dateien sind dabei automatisch im Schülerprofil gespeichert und werden durchgehend gesichert.</p> <p>Kooperierendes Arbeiten an einem Dokument durch das iServ-live Modul.</p>		<p>Smartboard, IServ</p>
--	---	---	--	--------------------------



		Die angebotenen audio-visuellen Materialien ergänzen und erweitern das Angebot der verschiedenen Lehrwerke.		
Klasse 4	Deutsch	<p>Schüler vergleichen und bewerten altersgemäÙe Medienangebote (z.B. auf Gewinn ausgerichtete Internetseiten vs. gemeinnützige, Umgang mit Daten im Internet) und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p> <p>- Erkennen in Google, welche Seiten Werbung sind und welche nicht. Wie kann man diese Seiten unterscheiden?</p>	O O O O X	<p>PC/Laptop, Internet, Tablet</p> <p>Smartboard</p> <p>Kooperationsangebot mit den GN (Klasse Kids)</p> <p>Internet, Tablet</p>
Klasse 4	Deutsch / fächerübergreifend	<p>- schreiben sich gegenseitig adressatengerechte Nachrichten ggfs. mit E-Mail-Unterstützung. Nutzen dabei die Angebote von IServ (IServ-Chat, IServ-E-Mail, Klassenhomepage)</p> <p>Nutzen die Möglichkeiten von IServ um dargelegte Informationen zu Themen selbstständig zu erarbeiten.</p>	O O X O O	<p>IServ, Laptop, Tablet</p> <p>Smartboard</p>



Klasse 3/4	Englisch	Hören von Texten und Liedern, Ansehen von Videos, Visualisierung von Vokabeln		Smartboard, Tablet, Bibox
	Mathe	Diagramm Generator App		App
Klasse 4	Sport	Videoaufnahmen von Übungssequenzen zur Bewegungsanalyse		Tablet
	Musik	<p>- Notensatzprogramme wie z. B. „Cappella“ können durch die großen Bildschirme von Lehrern und Schülern zusammen genutzt werden. Der Erwerb von Notenkenntnissen und das Entdecken bestimmter kompositorischer Strukturen (z.B. Fuge) sind mit Hilfe des Smartboards für alle Schüler einer Klasse anschaulich und gleichzeitig möglich.</p> <p>- zahlreiche Computerprogramme z.B. „Ludwig“ erleichtern den Schülern den Zugang zur Musik. Mit Hilfe des</p>		<p>Smartboard, Notensatzprogramm</p> <p>Programm „Ludwig“, Smartboard</p>



MARIENSCHULE NORDHORN

von-Behring-Straße 5
48529 Nordhorn
Tel.: 05921/ 2272
Fax: 05921/ 994611
E-Mail: gs-marienschule@schulen-noh.de

Nordhorn, den 23. April 2024

	Mathe	Smartboards können Teile solche Programme im Unterricht eingebunden und Ergebnisse für alle Schüler einer Klasse gleichzeitig sichtbar und hörbar gemacht werden. Würfelgebäude bauen in App (IQues) , abzeichnen		
--	-------	--	--	--

5. Fortbildungsplanung

6. Quellenverzeichnis

Niedersächsische Landregierung (2016). Medienkompetenz in Niedersachsen Ziellinie 2020

NLQ - Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (2020).
Orientierungsrahmen „Medienbildung in der Schule“

mebis – Landesmedienzentrum Bayern (2019). Medienkonzepte an bayerischen Schulen