



Fächerübergreifendes Medienkonzept



1) Digitale Ausstattung der Schule:

- Die Klassenräume der Jahrgänge 1 und 2 sind mit Beamern, Computern und Dokumentenkameras ausgestattet
- Die Klassenräume der Jahrgänge 3 und 4 sind mit Activeboards ausgestattet. Zusätzlich sind Beamer und Computer weiterhin installiert
- Die Lehrkräfte der Schule arbeiten mit Lehrerendgeräten, die vom Land zur Verfügung gestellt wurden (Surface Go)
- Für alle Klassen sind insgesamt 25 iPads verteilt auf 3 Tabletkoffern betriebsbereit. Hierauf finden sich unterschiedliche Lernapps für die unterschiedlichen Fächer. Alle iPads haben einen Internetzugang.
- Für alle Klassen stehen 30 Laptops zur Verfügung. Hier ist die Lernwerkstatt installiert. Außerdem können die Laptops zum Drucken von Schülerarbeiten genutzt werden. Alle Laptops haben einen Internetzugang.
- Für die Schülerinnen und Schüler stehen je 25 Computermäuse, sowie 25 Kopfhörer zur Verfügung.
- Jeder Klassenraum verfügt über einen CD-Player (teilweise bluetoothfähig)
- Für Räume ohne einen Beamer steht ein mobiler Beamer bereit
- Im kompletten Schulgebäude ist WLAN installiert.
- Die Schule nutzt für Verwaltung und Kommunikation die IServ Plattform.

2) Computerunterricht fachübergreifend ab Jahrgang 1:

- Computer von der Ladestation holen, zurückbringen und wieder an das Ladekabel anschließen
- Tablets richtig aus dem Ladekoffer nehmen und wieder anschließen (ohne Kabelwirrwarr)
- Jahrgang 1: Die Paten führen Jahrgang 1 in die Computer/Tablets ein:
 - o Computer/Tablets an- und ausschalten
 - o Auswahl des (Lern-)Programms /der App
 - o Umgang mit dem Passwort für z.B. AntonApp
 - o Apps nach Gebrauch des Tablets richtig schließen („aufräumen“)
- Umgang mit der Maus/dem Mousepad
- Besondere Tasten: z.B. Enter-Taste, Leertaste, Minus, Großschreibung
- Eingabe der Internetadresse (nicht über google, sondern in die entsprechende Zeile im Browser)
- Nutzung von QR-Codes
- Risiken und Gefahren in digitalen Medien erkennen und berücksichtigen, z.B. Kamera hochdrehen

3) Computerunterricht fachübergreifend ab Jahrgang 2:

- Weiterführen der Inhalte aus JG 1
- Einführung Antolin im Deutschunterricht
- Erster Umgang mit dem Internet-ABC als Vorbereitung auf JG 3 durch <https://www.internet-abc.de/html-games/mein-erstes-iabc/>

4) Computerunterricht fachübergreifend ab Jahrgang 3:

Ab der dritten Jahrgangsstufe sollten in den laufenden Unterricht die Lernmodule des Internet-ABC (<https://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/>) verbindlich eingebunden werden. Hier lernen die Kinder mediengestützt den Umgang, sowie die Gefahren des Internets.

Weitestgehend können die Inhalte unterstützend im SU-Unterricht angewandt werden. Einzelne Lernmodule bieten sich auch in Deutsch oder Mathe an.

Nachfolgend werden die Lernmodule aufgeführt:

- *Lernmodul 1:* Surfen und Internet – so funktioniert das Internet
 - Unterwegs im Internet – so geht´s
 - Suchen und Finden im Internet
(gut geeignet vor Recherche-Einheiten, wie z.B. Plakaterstellung o.Ä.)
 - So funktioniert das Internet
 - Mobil im Internet
- *Lernmodul 2:* Mitreden und Mitmachen
 - E-Mail – Post für dich
 - Chatten und Texten – WhatsApp und mehr
 - Soziale Medien – TikTok, Instagram und mehr
 - Online-Spiele – sicher spielen im Internet

5) Computerunterricht fachübergreifend ab Jahrgang 4:

Im vierten Schuljahr wird die Computerarbeit weiter wie beschrieben fortgeführt. Weitere Module des Internet-ABC werden eingebaut. Dies kann zusätzlich auch von der Schulsozialarbeit genutzt werden, wenn die Klassen zum Thema Mobbing und/oder Medien arbeiten.

Folgende Lernmodule sind für Jahrgang 4 gut nutzbar:

- *Lernmodul 3:* Achtung, die Gefahren! So schützt du dich
 - Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet
 - Viren und andere Computerkrankheiten
 - Werbung, Influencer und Gewinnspiele
 - Cybermobbing
 - Datenschutz – das bleibt privat!
 -
- *Lernmodul 4:* Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet
 - Text und Bild – kopieren und weitergeben
 - Youtube, Streaming und Bildschirmzeiten

Die Lernmodule können bei Bedarf natürlich auch schon in Jahrgang 3 genutzt werden.

6) Apps/Appseiten die im Unterricht genutzt werden:



Lernwerkstatt 10

ANTON



7) Die 10 Gebote der digitalen Ethik

