



Medienbildungskonzept

Karl-von-Ibell-Schule

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung und Zielsetzung.....	3
2. Unsere Schule im Profil.....	4
3. Schul- und Unterrichtsentwicklung.....	5
3.1 Ist-Zustand	5
3.2 Medienkompetenzraster	7
4. IT-Ausstattung.....	14
5. Betriebs- und Servicekonzept	15
6. Fortbildungskonzept.....	15
7. Elternarbeit.....	16
8. Zeitplanung und Meilensteine Schuljahr 2023/24	17
9. Evaluation	18
10. Quellen	18

1. Einleitung und Zielsetzung

Medienbildung an unserer Schule – mit dem Schwerpunkt *Digitale Medien* – verstehen wir als kontinuierlichen, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess. Er soll Schülerinnen und Schüler befähigen, sich konstruktiv und kritisch mit der Medienwelt auseinanderzusetzen und Medien selbstbestimmt und kompetent zu nutzen.

Der Einsatz digitaler Medien ermöglicht unseren Lehrerinnen und Lehrern neue Formen der Veranschaulichung und Motivation. Digitale Werkzeuge eröffnen unseren Schülerinnen und Schülern neue Formen der Auseinandersetzung mit Unterrichtsinhalten. Darüber hinaus werden im Unterricht die Voraussetzungen geschaffen, um Schülerinnen und Schüler an den kommunikativen und aktiv partizipativen Möglichkeiten der globalisierten Gesellschaft teilhaben zu lassen.

Medienbildung trägt zum Erwerb fachlicher wie überfachlicher Kompetenzen bei, die für die aktuelle Lebensgestaltung ebenso wie für die Bewältigung künftiger Herausforderungen unverzichtbar sind. Eine kritische Auseinandersetzung mit Medieninhalten sollte dafür genauso angebahnt werden, wie die Reflexion des eigenen Medienhandelns.

2. Unsere Schule im Profil

Name der Schule	Karl-von-Ibell-Schule
Nummer der Schule	3116
Adresse	Schmalkaldener Str. 8, 65929 Frankfurt
Schulart	Grundschule
Schulleiterin	Filiz Dikeren
Mitglieder Arbeitsgruppe	
Schulische Medienbildungsbeauftragte	Nawal Sa'duddin
Erstansprechpartner/in?	Nawal Sa'duddin (nawal.saduddin@stadt-frankfurt.de)
Anzahl der Lehrkräfte	24 Lehrkräfte, 1 UBUS-Kraft, 2 BFZ-Lehrkräfte, 2 FSJlerinnen
Anzahl der Schülerinnen und Schüler	Ca. 450

3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

3.1 Ist-Zustand

Am 14.06.2023 haben 18 Lehrkräfte (14 Klassenlehrkräfte, 3 Fachlehrkräfte und 1 UBUS-Kraft) an einer Umfrage zum Thema digitale Medien an unserer Schule teilgenommen. Alle Jahrgangsstufen werden nahezu im gleichen Anteil von den Befragten unterrichtet.

Aktuell werden digitale Medien wie Smartphones, Laptops, Convertibles und der PC-Raum für den eigenen Unterricht genutzt. Allerdings kommen diese bis auf das Smartphone selten zum Einsatz. Zwei Drittel der Befragten setzen sie 2–3-mal im Monat oder seltener ein. Das Smartphone aber wird von zwei Drittel der Bediensteten mehrmals die Woche oder sogar täglich genutzt.

Am häufigsten werden vorinstallierte Lernprogramme, Office-Anwendungen, die Anton-App, der Internet-Browser und Learningapps genutzt. Padlet, Kahoot und Sofatutor kommen selten bzw. nie zum Einsatz.

In allen Fächern werden digitale Medien eingesetzt. Am häufigsten finden sie Anwendung in den Fächern Sachunterricht, Förderunterricht und Deutsch. Aber auch in Mathematik, Englisch und den Nebenfächern wie Musik, Kunst, Religion /Ethik und DaZ werden sie laut den Umfrageergebnissen manchmal genutzt.

Die Umfrageergebnisse zeigen, dass das Kollegium Interesse für die Medienbildung bekundet und deren hohen Stellenwert für den Unterricht kennt.

So etwa stimmen zwei Drittel der Befragten überwiegend der Aussage zu, dass die digitalen Medien das selbständige und eigenverantwortliche Lernen unterstützt und fördert.

Knapp die Hälfte der Bediensteten ist der Meinung, dass der Einsatz von digitalen Medien zur Variabilität des Unterrichts beiträgt.

Nach Auswertung der Ergebnisse wird auch deutlich, aus welchen Gründen digitale Medien, trotz des vorhandenen Interesses und der wichtigen Bedeutung für die Schülerschaft, nicht so oft zum Einsatz kommen.

Einerseits wurden die fehlende technische Ausstattung und fehlende Lernprogramme an der Schule erwähnt. Sieben Befragte wünschen sich ein Smartboard, um digitale Medien häufiger im Unterricht einzusetzen.

Andererseits sehen sich nur ein Drittel der Teilnehmenden als Vorbild beim Einsatz digitaler Medien. Um das Selbstbewusstsein hierin zu stärken, sollen die Ideen, die unter dem Punkt „Fortbildungskonzept“ dargestellt werden, umgesetzt und das schulinterne Medienkompetenzraster genutzt werden.

3.2 Medienkompetenzraster

Kompetenzen	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4	fachspezifisch
Kompetenzbereich 1					
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren					
<p>1. <u>Suchen und Filtern</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen Relevante Quellen identifizieren 	<p>Erste Begegnung mit verschiedenen Informationsseiten im Internet, die später auch zur selbstständigen Recherche genutzt werden können.</p> <p>Kennenlernen verschiedener Lernapps, die später selbstständig genutzt werden können.</p>	<p>Aufbau von Grundfertigkeiten im Umgang mit verschiedenen Informationsseiten im Internet, die später auch zur selbstständigen Recherche genutzt werden können.</p> <p>Anwendung verschiedener Lernapps, die später selbstständig genutzt werden können.</p>	<p>Die SuS recherchieren themenbezogen in kinderfreundlichen Suchmaschinen.</p>	<p>Die Kinder kennen und nutzen Kindersuchmaschinen. Sie finden sich auf unübersichtlichen Seiten zurecht und können Informationen von Werbung unterscheiden. Sie kennen den Unterschied zwischen Nutzen und Gefahren des Internets.</p>	<p>Musik: Online-Recherche zu Musikstücken und Komponisten</p> <p>Sport: Online Recherche als Inspiration beispielsweise für Tanz Choreografien</p> <p>Ggf. Sporttheorie -> Recherche zu sporthistorischen Informationen</p>
<p>2. <u>Auswerten und Bewerten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten 			<p>Die SuS machen ihre Rechercheergebnisse zur Weiterarbeit nutzbar.</p>	<p>Sie fassen Informationen in eigenen Worten zusammen und übertragen sie auf ein anderes Medium (Papier, Word, etc).</p>	<p>Sport: Ggf. Videoanalyse eigener Videos zur aktuellen Sportart</p> <p>bereits bestehende Videos gemeinsam nach</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten 				Sie überprüfen Informationen auf Richtigkeit (Zwei-Quellen Check).	technischen Merkmalen untersuchen und auswerten
<p>3. <u>Speichern und Abrufen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationen und Daten sicher speichern und wiederfinden • Informationen und Daten zusammenfassen 			Die SuS speichern Bild- und Textdateien aus dem Internet ab, um es später wieder abrufen zu können.	<p>Die SuS können unterschiedlichen Medien (Bilder, Text) speichern und auf andere Dateien übertragen (Copy + Paste)</p> <p>Die SuS speichern ihre Daten (Bsp. Powerpoint Präsentation) in einem Zielordner ab und können Sie selbstständig finden und öffnen.</p>	<p>Musik: Informationen zu Musikstücken können handschriftlich als auch per Word-Dokument gesichert werden.</p> <p>Sport: ggf. Tablets zur Videoaufzeichnung nutzen, sofern Erlaubnis eingeholt -> Videos werden entsprechend gespeichert</p>
<p>Kompetenzbereich 2</p> <p>Kommunizieren und Kooperieren</p>					
<p>1. <u>Interagieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren 		-Die SuS können über die Plattform Antolin mit ihren Lehrkräften kommunizieren.	Die SuS nutzen Apps (Taskcards) und Videotools zur Kommunikation über schulrelevante Themen.	Die SuS nutzen Apps und Videotools zur Kommunikation über schulrelevante Themen.	

<p>2. <u>Umgangsregeln kennen und einhalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden • Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen 			<p>Die SuS halten vorgegebene und selbst erarbeitete Regeln ein und besprechen diese anlassbezogen.</p>	<p>Sie können über die sinnhafte Verwendung verschiedener Kommunikationsmittel reflektieren und kennen die Verhaltensregeln. Sie kennen die Gefahren und Nutzen der digitalen Kommunikationsmittel.</p>	
<p>3. <u>An der Gesellschaft aktiv teilhaben</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Öffentliche und private Dienste nutzen • Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen 			<p>Die SuS nutzen Video-Tools (z.B. bei Teams) zur Kommunikation über schulrelevante Themen.</p> <p>Die SuS erarbeiten gemeinsame Regeln für eine angemessene digitale Kommunikation.</p>	<p>Fachbegriffe kennen und anwenden können.</p>	
<p>Kompetenzbereich 3</p> <p>Produzieren und Präsentieren</p>					
<p><u>3.1 Entwickeln und produzieren</u></p>			<p>Die SuS erstellen eigene Dokumente mit Text- und Bildteilen. (Word)</p>	<p>Die SuS erarbeiten Dokumente in Word, Powerpoint.</p>	<p>Die SuS nutzen Powerpoint zur Erstellung von Präsentationen zu fachspezifischen Inhalten</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden • Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen 				<p>Sie können ihre Dokumente anschaulich gestalten und präsentieren.</p>	
<p>2. <u>Rechtliche Vorgaben beachten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen • Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen • Persönlichkeitsrechte beachten 		<p>-Im Rahmen der EDV-Nutzungsvereinbarung bahnen die SuS ein erstes Verständnis von datenschutzrechtlichen Themen an.</p>	<p>Die SuS und Eltern werden angemessen über die EDV-Nutzungsvereinbarung in Kenntnis gesetzt und zeichnen diese verbindlich ab.</p>	<p>Die SuS kennen die Grundlagen der Persönlichkeitsrechte (Bsp. Eigentum am Bild)</p>	<p>Sport/ Musik: Quellen werden seitens der SuS ermittelt und hinterlegt - bspw. Im Fall von Videorecherche oder zur Recherche von sporttheoretischen Daten</p>
<p>Kompetenzbereich 4</p>					
<p>Schützen und sicher Agieren</p>					
<p><u>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen 		<p>-Im Rahmen der EDV-Nutzungsvereinbarung bahnen die SuS ein erstes Bewusstsein für mögliche Gefahren und Risiken in digitalen Umgebungen an.</p>		<p>Die SuS reflektieren ihr Konsumverhalten und kennen die Gefahren von Sucht. Suchtpräventionsmaßnahmen (Digitale Helten)</p>	<p>Musik/Sport: Die SuS arbeiten mit den seitens der Lehrkraft vorgegeben Online-Seiten oder mit</p>

<ul style="list-style-type: none"> Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden 					entsprechenden Schul-Apps
<u>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</u> <ul style="list-style-type: none"> Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen 			Die SuS reflektieren über einen angemessenen Umgang mit eigenen Daten aus (Bilder, Videos, Adressen etc.)	Gefahren digitaler Medien. Die SuS kennen die Gefahren und können einschätzen, mit wem sie private Informationen teilen, bzw. Wo sie diese Informationen hochladen.	Musik/Sport: Die SuS lernen, sich mit ihrem persönlichen Account einzuloggen
3. <u>Gesundheit schützen</u> <ul style="list-style-type: none"> Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen (durch Elternarbeit) Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen 			Die SuS reflektieren über die Potenziale und Gefahren der Medien-nutzung.	Informationse- ltern- abend Beratungsgespräche über angemessenes Medien- Konsumverhalten Aufklärung über "Kindersicherungen". Einschränkungen gewissen Dienste (Netflix, FSK, Internetsperren)	Mit den SuS wird ein "Nutzungsplan" der digitalen Medien besprochen -> SuS lernen, die digitalen Medien gezielt und zeitlich limitiert einzusetzen
Kompetenzbereich 5					
Problemlösen und Handeln					
<u>5.1 Technische Probleme lösen</u> <ul style="list-style-type: none"> Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren 			Die SuS teilen Probleme angemessen und verständlich mit, dabei fragen sie zunächst aktiv bei anderen Mit-SuS		

<ul style="list-style-type: none"> • Technische Probleme identifizieren • Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden 			<p>nach und unterstützen sich somit gegenseitig.</p> <p>Sie sind gefordert Schwierigkeiten möglichst selbstständig zu überwinden und neu Erlerntes unmittelbar aktiv anzuwenden.</p>		
<p><u>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden 	<p>Nutzung von Lernapps, z.B. Anton, Budenwerk, Lernwerkstatt, Antolin, etc: Orientierung innerhalb der Anwendung und den Unterprogrammen.</p> <p>Fachgerechtes Starten und Beenden des Gerätes sowie der Anwendung.</p> <p>Kennenlernen der Tastatur, Orientierung auf dieser. Nutzung der Maus/ des Maus-pads.</p>	<p>-Die SuS nutzen verschiedene Lernapps (Antolin, Anton etc.) und Kindersuchmaschinen um Lerninhalte individuell zu vertiefen und sich Informationen zu beschaffen.</p> <p>-Die SuS lernen das Padlet als digitales, interaktives Medium kennen</p>	<p>Die SuS nutzen die Lernapps (z.B. Anton, sofator, Lernvideos) zum eigenständigen Üben.</p> <p>Die SuS nutzen unterrichtsbezogen die Computer im PC-Raum und die Convertibles.</p>	<p>Siehe Jahrgang 1-3</p>	<p>Sport: Das Video-Feature wird seitens der SuS ausschließlich entsprechend der Übung für Video-feedback eingesetzt</p>
<p>Kompetenzbereich 6</p> <p>Analysieren und Reflektieren</p>					

Medien analysieren und bewerten					
<p><u>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen • Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und gegebenenfalls modifizieren 	<p>Sensibilisierung in Eltern- und Klassengesprächen bzgl. eines verantwortungsvollen Mediengebrauchs (Zeit und Eignung)</p>		<p>Die SuS reflektieren über die Potenziale und Gefahren der Medienutzung.</p>		<p>Musik: Arbeitsaufträge werden mit verschiedenen Medien ausgeführt, um den jeweiligen Nutzen zu reflektieren</p> <p>Bsp. Musikstück wird anhand von Bild, Ton, Noten, etc. Über verschiedene Medien analysiert</p>

Entwicklungsvorhaben: Infoveranstaltung zu digitaler Sicherheit auch für Kinder. Verbindliche Inhalte dazu in Klassen 3 und 4. Vereinbarung durch Kinder unterschreiben lassen.

4. IT-Ausstattung

Ausstattungsmerkmal	Anzahl	Raum	Ausstattungsbedarf gedeckt?
Geräte für Lehrkräfte			
Desktop-PCs Lehrkräfte	3	Lehrerzimmer R102	Ja
Netzwerk-Drucker	3	Lehrerzimmer R102 PC-Raum (erreichbar von allen Computern im päd. Netz)	Ja
Klassen-Laptops (Perspektivisch für digitale Tafeln vorgesehen)	17	Alle Klassenräume außer Container vorne	1 Klassenlaptop fehlt
Schülergeräte			
Convertibles	25	R108 (PC-Raum)	Ja
IPads	15	R108 (PC-Raum)	Kein voller Klassensatz vorhanden
Laptops (ursprünglich Leihgeräte aus Digitalpakt)	29	R108 (PC-Raum)	Ja
Präsentationstechnik			
Mobiler Beamer	1	Ausleihe bei Schulleitung	Ja
Fester Beamer	1	Foyer	Nein
Digitale Tafeln	1	R002	Nein, wird in allen Klassenräumen und im PC-Raum benötigt. Kontakt zum Stadtschulamt hergestellt. Planmäßige Ausstattung im Laufe des Schuljahres 2023/24.
Dokumentenkamera	-	-	nein

5. Betriebs- und Servicekonzept

Die Schule wird vom IT-Support für allgemeinbildende Schulen der Stadt Frankfurt betreut. Dieser wird von der externen Firma Rednet gestellt.

Der IT-Support ist sowohl zu Schul- als auch zu Ferienzeiten über multiple Kanäle erreichbar (Mail, Telefon, Fax, IT-Servicedesk) und steht als erster Ansprechpartner bei jeglichen Ausfällen oder Störungen der Infrastruktur zur Verfügung. Die weitere Auftragsabwicklung wird vom IT-Support geregelt.

Als schulische Erstansprechpartner stehen Fr. Dikeren (Rektorin) und Fr. Sa'duddin (Konrektorin, IT-Beauftragte) zur Verfügung.

6. Fortbildungskonzept

Fortbildungsbeauftragte

Die Fortbildungsbeauftragte wird dem Kollegium regelmäßig Fortbildungsangebote zum richtigen Umgang und zu Unterrichts Anregungen für einen sinnvollen Einsatz der Medien/Lernprogramme/Programme im Unterricht unterbreiten. Fortbildungsbedarfe aus dem Kollegium werden jährlich in Form einer Umfrage ermittelt.

Pädagogische Nachmittage und Projektwoche im Schuljahr 2023/2024

Vom 22. bis 26. Januar 2024 findet die Medienprojektwoche "Frankfurt fährt in die Südsee" statt. Für diese werden mit Unterstützung des Medienzentrums im Rahmen eines ersten pädagogischen Nachmittages Ideen entwickelt sowie Geräte und Programme erprobt, welche in der Projektwoche zum Einsatz kommen werden. Während der Projektwoche sind Mitarbeitende des Medienzentrums anwesend, um das Kollegium unterstützen. An einem zweiten pädagogischen Nachmittag wird die Projektwoche nachbearbeitet und nachhaltige Nutzungsmöglichkeiten eruiert.

Fachkonferenzen

Die regelmäßig stattfindenden Fachkonferenzen sollen genutzt werden, um die Einsatzmöglichkeiten der vorhandenen Hardware und Software im Unterricht kennenzulernen. Darauf aufbauend sollen in der Fachschaft konkrete Unterrichtsideen bzw. -vorhaben entwickelt und reflektiert werden.

Ideenbörse und Hospitationen

Die Fachschaften, Jahrgangsteams und Einzellehrkräfte informieren auf einem Plakat im Lehrerzimmer fortlaufend über aktuelle Unterrichtsbeispiele, Projekte und Innovationen. Kolleginnen und Kollegen können bei Interesse hospitieren, sodass sich Best-Practice-Bespiele rasch und effizient im Kollegium multiplizieren können.

7. Elternarbeit

Die Eltern wurden bisher in die Medienbildung in Form von individueller Information durch die Klassenleitung und durch die im Unterricht eingesetzten Inhalte, Seiten und Programme eingebunden. In unregelmäßigen Abständen wird das Weiter ein Elternabend zur Medienerziehung ausgerichtet, auf dem die Eltern durch Experten in diesem Bereich informiert werden. Des Weiteren stehen Informationsmöglichkeiten für Eltern zu den Themen Medienerziehung und Medienbildung auf der Schulhomepage zur Verfügung.

Die Elternarbeit soll weiter ausgebaut und Informationsangebote häufiger stattfinden. Zusätzlich zu den Medienelternabenden ist ein Eltern-Kind-Nachmittag in Kooperation mit dem Blickwechsel e.V. in Planung. Für die Klasse 3 und 4 sind im Zusammenhang damit verbindliche Inhalte zum Thema Recht am eigenen Bild, Datenschutz und soziale Medien in Planung. Dazu sollen Regeln festgehalten und von Kindern und Eltern unterschrieben werden.

8. Zeitplanung und Meilensteine Schuljahr 2023/24

Unterricht:

- Jede Lehrkraft führt mindestens eine Unterrichtseinheit aus dem Bereich Medienbildung pro Schuljahr durch
- Mindestens 50% des Kollegiums nutzen die digitalen Endgeräte regelmäßig
- Jedes Kind hatte im Halbjahr einmal Kontakt mit jedem unserer digitalen Geräte

Fortbildung:

- Es findet ein päd. Nachmittag statt, auf dem u.a. gemeinsam eine digitale Projektwoche mit Unterstützung des Medienzentrums vorbereitet wird.
- Auf den Fachkonferenzen verschiedener Fächer bzw. am zweiten pädagogischen Nachmittag Medienbildung werden praktische Beispiele ausprobiert.
- Best-Practice-Beispiele werden innerhalb der Schule kommuniziert.
- Es finden Hospitationen zu dem Thema digitale Bildung statt.
- Eine analoge Materialsammlung wird im Lehrerzimmer angelegt.

Elternarbeit:

- Es wird ein Medienelternabend und ein Eltern-Kind-Nachmittag in Kooperation mit dem Blickwechsel e.V. ausgerichtet.

9. Evaluation

Durch Fragebögen sollen die Zielsetzung und die Meilensteine mindestens einmal im Schuljahr evaluiert werden. Die Ergebnisse der aktuellen Umfrage finden sich jeweils unter dem Punkt "3. Schul- und Unterrichtsentwicklung". Das Medienbildungskonzept wird jährlich fortgeschrieben und aktualisiert.

Ziele: für das Schuljahr 2023/24:

- Geräte und Anwendungen werden breiter, häufiger und von mehr Lehrkräften verwendet
- Inhalte der Fachkonferenzen und der Pädagogischer Nachmittage werden im Unterricht sichtbar

Die nächste Evaluation durch Fragebogen wird im Frühjahr 2024 stattfinden.

10. Quellen

Hessisches Kultusministerium (2019): Praxisleitfaden Medienkompetenz — Bildung in der digitalen Welt. Aufgerufen am 02.09.2023 unter: [praxisleitfaden_medienkompetenz.pdf \(hessen.de\)](#)

Bildungsserver Mecklenburg-Vorpommern: Medienbildungskonzept. Aufgerufen am 02.09.2023 unter: [Medienbildungskonzept \(bildung-mv.de\)](#)