



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	6
4.	IT-Ausstattung	13
5.	Betriebs- und Servicekonzept	14
6.	Fortbildungskonzept	14
7.	Elternarbeit	15
8.	Zeitplanung und Meilensteine Schuljahr 2025/26	16
9.	Evaluation Schuljahr 2024/25	16
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	27 Lehrkräfte 4 BFZ-Lehrkräfte, 1 FSJlerin, 1 UBUS-Kraft
Anzahl der Schülerinnen und Schüler	Ca. 430

3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

3.1 Ist-Zustand

Zum Ende des Schuljahres 2024/25 hat das Kollegium an einer Umfrage zum Thema digitale Medien an unserer Schule teilgenommen.

Die Befragung zeigt ein gemischtes Bild zur Nutzung digitaler Medien im Schulalltag:

Einsatzhäufigkeit: Die Mehrheit der Lehrkräfte (42%) nutzt digitale Medien in 3-4 Unterrichtseinheiten, weitere 42% setzen sie in 1-2 Einheiten ein. Nur 17% verwenden sie gar nicht, während ebenfalls 17% sie in mehr als 5 Einheiten einsetzen.

Infrastrukturnutzung: Die digitale Infrastruktur wird überwiegend intensiv genutzt – 42% mehrmals wöchentlich und 33% täglich. Lediglich 8% nutzen sie mehrmals monatlich, 17% unregelmäßig und niemand gar nicht.

Nutzung der mobilen Endgeräte durch die Kinder: Die Nutzung der mobilen Geräte verteilt sich gleichmäßig: Ca. 33% der Befragten geben an, dass deren Schülerinnen und Schüler mehrmals pro Halbjahr die digitalen Endgeräte nutzen, jeweils 33% geben als Häufigkeit etwa einmal pro Halbjahr oder seltener an.

Integration von Fachinhalten: Die Hälfte der Lehrkräfte (50%) setzt Inhalte aus Fachkonferenzen und pädagogischen Nachmittagen teilweise im Unterricht um. 33% integrieren viele Inhalte, während 17% dies nur selten tun.

Die Ergebnisse deuten auf eine zunehmende, aber noch ausbaufähige Digitalisierung im Schulalltag hin.

Aus der Umfrage wird weiterhin deutlich, dass das Kollegium praktische Beispiele im Rahmen der Fachkonferenz Medienbildung befürwortet.

Abhilfe könnten Fortbildungen, weitere pädagogische Nachmittage, erfahrende Lehrkräfte, die als Multiplikatoren dienen, das schulische Medienbildungskonzept und die Fachkonferenz Medienbildung schaffen.

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 Helden)</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, sofatutor, 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> <p>Medien analysieren und bewerten</p>					

<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 Mediennutzung.</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>
--	--	--	---	--	--

Im Schuljahr 2025/26 findet für die vierten Klassen wöchentlich eine Medienstunde zum Thema Jugendmedienschutz (in Zusammenarbeit mit der Caritas) stattgefunden. Ähnliche Angebote sollten weiterhin stattfinden.

4. IT-Ausstattung

Ausstattungsmerkmal	Anzahl	Raum	Ausstattungsbedarf gedeckt?
Geräte für Lehrkräfte			
Desktop-PCs Lehrkräfte	3	Mitarbeiteraum R102	Ja
Netzwerk-Drucker	2	Mitarbeiteraum R102	Ja
Klassen-PCs (Desktop)	25	Alle Klassenräume, 1-2 pro Raum	Ja
Schülergeräte			
Convertibles	25	R109 (Bücherei)	Nein, da aufgrund defektem Ladewagen z.Zt. nicht nutzbar.
IPads	15	R003 (Mitarbeiteraum)	Kein voller Klassensatz vorhanden
Laptops (inkl. Leihgeräte aus Digitalpakt)	40	R110 (Materialraum) Mittelraum	Ja
Präsentationstechnik			
Mobile Beamer	7	Containerräume 1 Stk. zur Ausleihe bei SL	Ja
Deckenbeamer	2	Foyer R011 (Multifunktionsraum)	ja
Digitale Tafeln	14	Alle Klassenräume im Schulgebäude	Ja, da Ausstattung der Container baulich nicht möglich
Dokumentenkamera	2	C3 03 C3 13	ja
Cast-Dongels	17	Alle Klassenräume im Schulgebäude R011 C3 03 C3 13	Ggf. noch weitere anschaffen für die Containerräume

5. Betriebs- und Servicekonzept

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

Der IT-Support ist sowohl zu Schul- als auch zu Ferienzeiten über multiple Kanäle erreichbar (Mail, Telefon, 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 weiterer Ansprechpartner insbesondere in Bezug auf die verbaute Kabel-Infrastruktur steht das Amt16 zur Verfügung.

Als schulische Erstansprechpartner stehen Fr. Dikeren (Rektorin), Fr. Sa'duddin (Konrektorin, IT-Beauftragte) sowie Hr. Rössel (2. Konrektor) zur Verfügung.

6. Fortbildungskonzept

Medienzentrum

Das Medienzentrum bietet regelmäßig Fortbildungen zu verschiedenen Themen an. Die werden dem Kollegium über einen Newsletter weitergeleitet.

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.

Hospitationen

Die Lehrkräfte werden regelmäßig dazu ermutigt, Best-Practice-Beispiele miteinander zu kommunizieren. Kolleginnen und Kollegen können bei Interesse hospitieren, sodass sich Best-Practice-Beispiele rasch und effizient im Kollegium multiplizieren können. Auch das Hospitations-team ist dazu angehalten, gute Praxis (in Einvernehmen mit der Lehrkraft) weiterzugeben.

Pädagogische Nachmittage und Fachkonferenz im Schuljahr 2025/26

Am 19.11.2025 hat ein pädagogischer Nachmittag für den Bereich Jugendmedienschutz stattgefunden.

Am 20.05.2026 ist eine Fachkonferenz angesetzt, auf der gemeinsam Praxisbeispiele insbesondere anhand der Fobizz-Plattform und Canva erarbeitet und ausgetauscht werden.

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 des Weiteren ein Elternabend zur Medien-erziehung ausgerichtet, auf dem die Eltern durch Experten in diesem Bereich informiert werden. Weiterhin stehen Informationsmöglichkeiten für Eltern zu den Themen Medienerziehung und Medienbildung auf der Schulhomepage zur Verfügung.

8. Zeitplanung und Meilensteine Schuljahr 2025/26

Ziel 1: Ausbau der Inhalte im Bereich Jugendmedienschutz

Meilensteine:

- Es werden verbindliche Inhalte zu dem Bereich den Jahrgängen 3 und 4 durchgeführt.
- Das Kollegium wird hierzu fortgebildet.

Ziel 2: Ausbau der Nutzung der digitalen Endgeräte

Meilensteine:

- Mindestens 80% der Schülerinnen und Schüler haben mindestens einmal pro Halbjahr Kontakt zu den digitalen Endgeräten.
- Ab Klasse 3 wird mindestens eine Einheit pro Schuljahr mit digitalen Medien durchgeführt

Ausblick Schuljahr 2026/27:

- *Weiterführung Jugendmedienschutz im Jahrgang 4*
- *Aktualisierung Medienkompetenzraster*
- *Gemeinsamer Austausch von Praxisbeispielen*

9. Evaluation Schuljahr 2024/25

<u>Ziel für das Schuljahr 2024/25:</u>	
Die Lehrkräfte nutzen die Möglichkeiten unserer digitalen Infrastruktur regelmäßig für ihren Unterricht.	
Durch folgende Meilensteine sollte dies erreicht werden:	
Jede Lehrkraft führt mindestens eine Unterrichtseinheit aus dem Bereich Medienbildung pro Schuljahr durch.	Erreicht

Mindestens 80% des Kollegiums nutzen die digitalen Endgeräte (inklusive interaktive Whiteboards) regelmäßig.	75% nutzen sie mindestens mehrmals wöchentlich
Jedes Kind hatte mehrmals pro Halbjahr Kontakt mit einem unserer mobilen Geräte.	Trifft auf 33% der Schülerschaft zu.
Die Inhalte aus pädagogischem Nachmittag und Fachkonferenz werden im Unterricht sichtbar.	Trifft zu 83% ganz oder teilweise zu.
Es findet ein päd. Nachmittag statt, auf dem das Kollegium für die interaktiven Whiteboards eingewiesen wird (25.11.24).	Erreicht
Auf Fachkonferenzen verschiedener Fächer bzw. in der Fachkonferenz Medienbildung werden praktische Beispiele ausprobiert bzw. Einheiten gemeinsam geplant.	Hat stattgefunden
Best-Practice-Beispiele werden innerhalb der Schule kommuniziert, auch durch das Hospitationsteam und resultieren bei Bedarf in Hospitationen.	Seltener
Es wird ein Medienelternabend mit dem Blickwechsel e.V. ausgerichtet.	Hat stattgefunden.
Die Linksammlung auf der Schulhomepage wird aktualisiert.	Erreicht.
Zusammenfassung: Insgesamt lässt sich sagen, dass das Hauptziel erreicht wurde. Ausgebaut werden sollte die Einbindung der SuS in der Nutzung der digitalen Endgeräte sowie die Kommunikation des Kollegiums untereinander in Bezug auf Medienbildung.	

10. Quellen

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

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