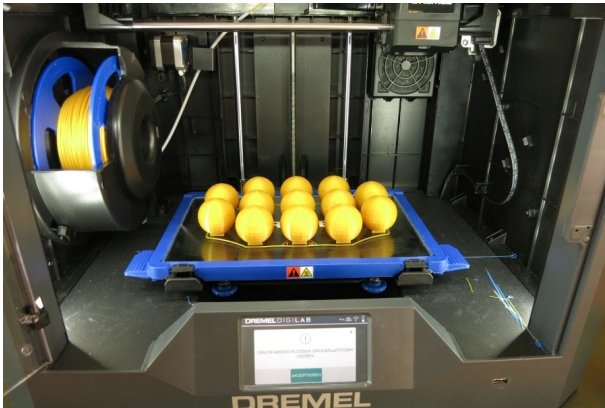


# Medienkonzept

der Grundschule Altenmünster  
(Stand 03/2021)



# 1. Präambel

## 2. Digitale Anwendungsausstattung

### 2.1 Ausstattung

#### 2.1.1 Hardware

#### 2.1.2 Software

### 2.2 *Anpassungen ab 13.03.2020*

#### 2.2.1 Hardware

#### 2.2.2 Software

## 3. Medienmodule

### 3.1 Medienmodule Übersicht

### 3.2 Medienmodule Erläuterungen

#### 3.2.1 Präsentieren wie die Profis

#### 3.2.2 Virtuelles Klassenzimmer

#### 3.2.3 e-Portfolio

#### 3.2.4 Wikipedia-Artikel

#### 3.2.5 Ausblick

### 3.3 *Anpassungen ab 13.03.2020*

## 4. Mediencurriculum

### 4.1 Jahrgangsstufe 1

### 4.2 Jahrgangsstufe 2

### 4.3 Jahrgangsstufe 3

### 4.4 Jahrgangsstufe 4

### 4.5 *Anpassungen – ab 13.03.2020*

## 5. Fortbildungsplan

### 5.1 Einweisung für neue Kollegen

### 5.2 BarCamp-Schulungen

### 5.3. Micro-Schilfs

### 5.4 *Anpassungen – ab 13.03.2020*

# 1. Präambel

Unsere Grundschul Kinder wachsen heute als „Digital Natives“ in einer zunehmend digitalisierten Welt auf. Digitale Medien bestimmen den Alltag unserer Schülerinnen und Schüler in nie gekannter Weise und haben einen großen Einfluss auf ihr privates und später berufliches Leben. Relevante Kenntnisse und die Fähigkeit zu einem reflektierten und selbstbestimmten Umgang mit diesen sog. neuen Medien sind daher unentbehrlich. Dies zu vermitteln, fällt zunächst in den Zuständigkeitsbereich des Elternhauses. Darüber hinaus will auch die Schule mit dem vorliegenden Medienkonzept ihren Beitrag zur Medienerziehung leisten und die Schülerinnen und Schüler darin unterstützen, diese Kompetenzen auszubauen und sich in der modernen Gesellschaft zurechtzufinden.

Im bayerischen LehrplanPLUS der Grundschule ist die Medienbildung für alle Jahrgangsstufen deshalb verbindlich verankert. Zum Zeitpunkt des Übertritts sollen alle Schülerinnen und Schüler über grundlegende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien verfügen. Anstelle von themenspezifischen Lehrplanbezügen liegt der Schwerpunkt des Mediencurriculums auf fächerübergreifendem und projektorientiertem Lernen.

Die Referenzschule für Medienbildung GS Altenmünster und die Grundschulen Emersacker und Adelsried haben sich 2014 zu einem schulübergreifenden Netzwerk zusammengeschlossen und nutzen die sich daraus ergebenden Synergieeffekte. Seit diesem Schuljahr ist auch die GS Welden Mitglied des Netzwerks. Alle Grundschulen verfügen mittlerweile über die gleiche, der Schulgröße angepassten Medienausstattung und arbeiten mit demselben externen Medienbetreuer zusammen. Des Weiteren legen die Schulen seit vier Jahren gemeinsam einen schulhausinternen Fortbildungsplan zum Thema „Medien“ fest, der von allen Kollegien verbindlich eingehalten wird. Ein für Lehrer und Grundschüler passgenaues Mediencurriculum bildet den Rahmenplan für unsere gemeinsame Medien- und Schulentwicklung.

## 2. Digitale Anwendungsausstattung

### Erläuterungen:

Die vier Grundschulen arbeiten auf der Basis des gemeinsamen Medienkonzeptes zusammen, die Grundschule Welden wird aktuell integriert.

Die technische Ausstattung bildet die Grundlage für die Umsetzung der produktiv ausgerichteten Medienmodule und orientiert sich an den Anforderungen der Arbeitswelt Industrie 4.0.

Im Rahmen der Softwareauswahl wird den Lizenzkosten hohe Priorität eingeräumt, im Regelfall sind keine Aufwendungen des Sachaufwandsträgers in diesem Bereich notwendig.

In der Folge können auch die Schülerarbeitsplätze im Elternhaus ohne Kosten für die Eltern dem schulischen System angepasst werden.

---

Soweit die Situation vor dem 13.03.2020 – der Covid 19 bedingten Schulschließung.

---

Praktisch ab dem 15.03.2020 konnte der Unterricht von analog auf digital umgestellt werden.

#### Checkliste:

Homeoffice bei Schülern - vorhanden

Homeoffice bei Lehrern - vorhanden

Schulisch genutzte Programme als Onlineversion im Internet - vorhanden

Digitale Kompetenzen zur reibungslosen Nutzung Programme:

Lehrer - vorhanden

Schüler - vorhanden

Eltern - vorhanden

Digitales Kommunikationsmittel – Mitteilungssystem / Moodle - vorhanden

Einfaches zu bedienendes, sicheres Videokonferenzsystem – fehlt.

Innerhalb von zwei Wochen wurde Jitsi ausgewählt, getestet, ins Moodle integriert und bei LehrerInnen, SchülerInnen und Eltern eingeführt.

Einfach zu bedienendes, sicheres Videokonferenzsystem – vorhanden.

## 2.1 Ausstattung – Arbeitsplätze

### 2.1.1 Hardware

#### Lehrerarbeitsplatz:

- Elektrisch höhenverstellbarer Hubtisch
- Lehrernotebook – i7 – SSD - Full-HD
- Dokumentenkamera
- Interaktiver Ultrakurzstanzbeamer

#### Schülerarbeitsplatz:

- Schülernotebook / Tablet – Convertible
- Kopfhörer

#### Schulhausnetzwerk:

- FritzBox
- NAS-Platte
- Monochrom Laserdrucker
- WLAN-Accesspoint, Controllergesteuert

#### HomeOffice Schüler:

- meist WIN-Hardware + Drucker

### 2.1.2 Software

- Betriebssystem: Windows 10
- Lernmanagementsoftware: Moodle
- Homepage software: Moodle
- Cloud-Lösung: Exabis, Moodle-PlugIn
- Officesoftware: Libre Office, aktuelle Version, lokale Installation
- Lernprogramme: Lernwerkstatt 8, Intranet

## 2.2 Anpassungen ab 13.03.2020

### 2.2.1 Hardware

#### Lehrerarbeitsplatz:

- WebCam USB, Weitwinkel
- Headset Bluetooth
- Zweites Notebook - Videokonferenzmodus

#### Schülerarbeitsplatz

- unverändert

#### Schulhausnetzwerk:

- unverändert

#### HomeOffice Schüler:

- WebCam + Mikrofon (im Bedarfsfall)

### 2.2.2 Software

- Videokonferenzsystem: Jitsi, Moodle-Integration möglich
- Kollaborative Software: Etherpad, Moodle-Integration möglich

Die Homeoffice-Arbeitsplätze der SchülerInnen und LehrerInnen waren onlinefähig und mit einer lokalen Libre Office Installation versehen. Somit konnten (fast) alle Funktionalitäten aus dem analogen Unterricht sofort weitergeführt werden.  
Ausnahme: Die aus historischen Gründen noch vorhandene Lernwerkstatt 8 im schulischen Intranet war praktisch ab dem 13.03.2020 im Distanzunterricht nutzlos.

# 3. Medienmodule

## 3.1 Medienmodule Übersicht – bis zum 13.03.2020

Klasse	Schuljahresstart	1. Halbjahr	2. Halbjahr
1.Klasse			<b>Medienmodul VK (1)</b> - Login – Learning-Apps
2. Klasse	Start: Anwendungstechnik Technikcheck (2)		<b>Medienmodul: Plakat</b> <b>Medienmodul VK (2)</b> – Online-Notizblatt
3. Klasse	Start: Anwendungstechnik Technikcheck (3)	<b>Medienmodul: Digitale Folien</b> <b>Medienmodul VK (3)</b> Exabis = Netzwerkordner	
4. Klasse	Start: Anwendungstechnik Technikcheck (4)	<b>Medienmodul VK (4)</b> Exabis = ePortfolio	<b>Medienmodul: Wikipedia</b> Medienmodul: Coding Scratch (mBot Ranger) / 3D-Drucker

### Technische Anmerkungen Medienmodule:

VK (1-4) = Virtuelles Klassenzimmer (Moodle)

Digitale Folien = Libre Office Impress

Wikipedia-Artikel = grundschulwiki.de (MediaWiki)

## 3.2 Medienmodule - Erläuterungen

Stand Juli 2019 (bis zum 13.03.2020)

Die Netzwerkschulen arbeiten schwerpunktmäßig mit 4 Medienmodulen:

- 3.2.1 Präsentieren wie die Profis
- 3.2.2 Virtuelles Klassenzimmer
- 3.2.3 Wikipedia-Artikel
- 3.2.4 e-Portfolio
- 3.2.5 Ausblick

In diesen Modulen werden die Medienkompetenzen aus dem Kompetenzrahmen der Medienbildung an bayerischen Schulen (ISB) erworben.

Basierend auf den Kompetenzen und Zielen wurde der Ausstattungsplan der Schule erstellt.

Innerhalb der Medienmodule unterscheiden wir einerseits eine Einweisung in die Technik, bzw. in ein Programm, andererseits die fachintegrative Nutzung der Hard- und Software im Unterricht. Auf Lehrplanbezüge wurde im Curriculum bewusst verzichtet, um aufzuzeigen, dass der Erwerb von Medienkompetenzen fachübergreifend und projektorientiert angelegt ist. Die Ausführungen zum Kompetenzerwerb in einer bestimmten Jahrgangsstufe sind verbindlich und sowohl für die Hand des Lehrers als auch für die Schüler, bzw. Eltern gedacht.



### 3.2.1. „Präsentieren wie die Profis“

Ziel des Moduls ist das eigenverantwortliche, selbständige und effektive Arbeiten der Schüler.

Zu vermittelnde Fähigkeiten bauen von der 2. bis zur 4. Jahrgangsstufe aufeinander auf.

#### 2. Jahrgangsstufe: Erstellen einer Präsentation mit Plakat

Informations- und Bildersuche (zuhause)

Ordnen und Verarbeiten der Informationen in einer Tabelle  
(Gliederung, zuhause)

Erstellen eines Produkts mit Wort und Bild (Plakat, Schule)

Üben, Generalprobe

Präsentation: Vortrag mit Notizzettel, Informationsträger digitale Folie  
(Foto des Plakates zur besseren Lesbarkeit für das Publikum)

Unterstützung durch externen Medienberater:

Einführung in Tabelle und Vortragstechnik

Generalprobe

Digitale Präsentation

#### 3. Jahrgangsstufe: Erstellen einer Präsentation mit statischen digitalen Folien (LibreOffice Impress)

Informationssuche (in der Schule)

Tabelle (Schule)

Präsentationsfolien (Schule)

Generalprobe

Vortrag (Schule)

Unterstützung durch externen Medienberater:

Anwendungstechnische Einführung in LibreOffice Impress

Generalprobe

#### 4. Jahrgangsstufe:

Interdisziplinäre Anwendung der Präsentationskompetenz über das gesamte Schuljahr.

### 3.2.2. Virtuelles Klassenzimmer

Das Virtuelle Klassenzimmer ist eine Lernplattform auf moodle-Basis. Zugang haben Lehrer, Schüler und Eltern, jeweils für ausgewählte Kurse. Auch hier bauen die Fähigkeiten der Schüler aufeinander auf.

#### 1. Jahrgangsstufe

Beginn zum Halbjahr mit einem allgemeinen Login  
Einfache Kurse mit Lernvideo, LearningApps

#### 2. Jahrgangsstufe

Persönlicher Login, eigenes Passwort  
Einfache Kurse, zusätzlich mit Online-Notizblatt

#### 3. Jahrgangsstufe

Persönlicher Login  
Komplexere Kurse mit Online-Eingabe, Download und Upload

#### 4. Jahrgangsstufe

Persönlicher Login  
Durchlaufen von Kursen zur Entwicklung eigenverantwortlichen,  
selbstgesteuerten Lernens, individueller Förderung  
Abgabe von Bildern, Texten, Präsentationen, e-Portfolio

### 3.2.3. e-Portfolio

#### 3. Jahrgangsstufe:

Nutzen von Exabis (e-Portfolio, Artefakte) als Netzwerkordner

#### 4. Jahrgangsstufe:

Erstellen eines e-Portfolios mit Exabis:

Artefakte: Links, Dateien, Videos

View: ausgewählte Artefakteinhalte zum Teilen mit Lehrer und Mitschüler

Technische Einführung durch den externen Medienberater:

Aufbau und Bedienung von Exabis, optimale Nutzungsstrategie

### 3.2.4. Wikipedia-Artikel

#### 4. Jahrgangsstufe:

Ziel ist nicht nur die Entnahme von Informationen aus dem Netz, sondern die aktive Teilnahme an der Kommunikation im Netz. Die Schüler arbeiten in der Grundschul-Wiki, Grundlage ist die Wikipedia-Software.

Unterstützung durch externen Medienberater:

Einführung in die Technik, Software, Anlegen des Artikels,  
Gliederung  
Hochladen eines Bildes

Angesprochen werden hier Bereiche wie Urheberrecht, Datenschutz, Lizenzfragen.

### 3.2.5 Ausblick

#### 3. / 4. Jahrgangsstufe:

Coding, z.B. Scratch  
m-Bot Ranger, Programmierroboter Codey Rocky, 3D-Drucker  
(externer Medienberater)

### 3.3 Medienmodule – Erläuterung – nach dem 13.03.2020

Da alle Medienmodule auf Präsenzunterricht basieren, wurde ab dem 13.03.2020 die Ausbildung der ursprünglichen Module eingestellt. Derzeit wird eine Teilumstellung / Aktualisierung auf den Distanzunterrichtsmodus angedacht.

Entsprechend den Bedarfen des Distanzunterrichtes wurden unmittelbar folgende neue Module entwickelt und eingeführt:

- Videokonferenz – 1. bis 4. Klasse
- Digitaler Test – 2. bis 4. Klasse
- Hybrides Klassenzimmer – 1. bis 4. Klasse
- Peer Lerngruppe – 4. Klasse

Alle neuen Module wurden vor der Einführung in allen Klassenverbänden getestet, evaluiert und optimiert.

Darüber hinaus konnten vor den Weihnachtsferien 2020 im Präsenzmodus der 3D-Druck und die Drohnen in den 3. und 4 Klassen eingeführt werden.

# 4. Mediencurriculum

## 4.1 Mediencurriculum Jahrgangsstufe 1

Kompetenzen	Inhalte	erledigt
Basiskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Regeln für die Nutzung der Schüler-Notebooks</li> <li>•Erlernen von Arbeitsweisen durch Paten (Laptop hoch- und runterfahren, Öffnen und Schließen von Programmen)</li> <li>•Bedienung der Maus</li> <li>•Aufrufen der Schulhomepage</li> <li>•Login im Virtuellen Klassenzimmer (Benutzername/Passwort)</li> <li>•Arbeit an einfachen Kursen im VK</li> <li>•Arbeiten mit Learning Apps im VK</li> <li>•Ansehen von Informationsfilmen im VK</li> <li>•Umgang mit versch. Lernprogrammen (z.B. Antolin, Schlaufuchs, Blitzrechnen, Programme zur Hörschulung)</li> <li>•Lernvideos ansehen (vergrößern/verkleinern/starten)</li> <li>•Kennenlernen von Libre Office (Schreiben erster Wörter)</li> <li>•Umgang mit interaktiven Tafelbildern</li> <li>•Umgang mit Easy Interactive Tools (Zauberstifte)</li> </ul>	
Suchen und Verarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Browser verwenden, um die Homepage zu suchen (Eingangsportale für das Virtuelle Klassenzimmer und für die Lernvideos / flipped classroom)</li> <li>•Login mit User-Passwort im Virtuellen Klassenzimmer</li> <li>•Erstes Kennenlernen von Kindersuchmaschinen und Lexika zur Recherche</li> </ul>	
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•gegenseitige Hilfe bei Fragen und Problemen (Lernpaten)</li> <li>•Einarbeitung in Übungsprogramme im Tandem (Helfersystem nutzen)</li> <li>•E-Mails schreiben lernen (im Rahmen von Antolin)</li> <li>•Gemeinsames Schreiben eines Homepage-Artikels</li> <li>•Grundlegende Verhaltensregeln im Netz kennenlernen</li> <li>•Tutoren aus der 3. Klasse helfen bei der Einführung in die LW8</li> </ul>	
Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Bearbeiten und Präsentieren von Arbeitsergebnissen unter der Dokumentenkamera</li> <li>•Schreiben erster eigener Wörter</li> </ul>	
Analysieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Eigene Mediennutzung reflektieren</li> <li>•Überlegung: Wird das Verständnis geübter Inhalte durch Learning Apps oder Lernvideos verbessert?</li> </ul>	

## 4.2 Mediencurriculum Jahrgangsstufe 2

Kompetenzen	Inhalte	erledigt
Basiskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Regeln für den Umgang der Schüler Notebooks beachten</li> <li>•Weitergabe der Arbeitsweisen im Paten-Prinzip in der Jahrgangsmischung</li> <li>•Festigung der Basiskompetenzen aus der 1. Jgst (Aufrufen der Schulhomepage, Einloggen im VK, Umgang mit interaktiven Tafelbildern und digitalen Stiften, Lernvideos im VK ansehen)</li> <li>•Learningapps im Klassenverband und individuell</li> <li>•Arbeit an Kursen im Virtuellen Klassenzimmer, z.B. Nomen, Verben, Adjektive, Hunderterfeld</li> <li>•Umgang mit versch. Lernprogrammen (Antolin, Schlaufuchs, Blitzrechnen )</li> <li>•Üben in der Lernwerkstatt 8</li> <li>•eigenverantwortliches Lernen entwickeln</li> </ul>	
Suchen und Verarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Browser verwenden</li> <li>•Login mit User-Passwort im Virtuellen Klassenzimmer</li> <li>•Kindersuchmaschinen verwenden</li> <li>•Grundschulwiki als Informationsquelle nutzen</li> <li>•Ausfüllen der Tabelle (PwDP)</li> </ul>	
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Aufgaben im virtuellen Klassenzimmer bearbeiten und analog abgeben (Video starten, Learningapps bearbeiten, ABs ausdrucken in Kursen zu verschiedenen U-Themen)</li> <li>•zu Filmen Fragen beantworten</li> <li>•Patenklasse (4. Klasse) begleitet als Hilfe bei der Einführung und Arbeit in die Lernwerkstatt 8</li> </ul>	
Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•PwDP: Haustierpräsentationen mit Plakat und Beamer</li> <li>•Einzelne Schüler schreiben mit Libre Office die Überschriften für ihre Mitschüler</li> <li>•Produkte in allen Unterrichtsfächern am Beamer präsentieren mit der Dokumentenkamera</li> <li>•E-Mails zur Kommunikation in Antolin nutzen</li> <li>•Gemeinsames Schreiben eines Homepage-Artikels</li> <li>•Verhaltensregeln im Netz beachten</li> </ul>	
Analysieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Eigene Mediennutzung reflektieren</li> <li>•Präsentationen und Produkte der Mitschüler reflektieren</li> <li>•Passwortvergabe =&gt; Notwendigkeit, Sicherheit</li> <li>•Notwendigkeit von Quellenangaben bei Internetrecherchen sowie von Bildern thematisieren</li> <li>•Haustierpräsentation reflektieren</li> <li>•Verwendung sinnvoller Suchmaschinen und Quellen</li> <li>•Reflektion und Analyse der Rechercharbeit</li> </ul>	

## 4.3 Mediencurriculum 3. Jahrgangsstufe

Kompetenzen	Inhalte	erledigt
Basiskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Fachbegriffe kennenlernen: Browser, Tab, Fenster</li> <li>•Üben in der Lernwerkstatt 8</li> <li>•Umgang mit den digitalen Stiften an der Beamerwand</li> <li>•Üben mit Learningapps im Klassenverband und einzeln im virtuellen Klassenzimmer</li> <li>•Ordnungsgemäßer Umgang mit Medien, Einhaltung der Regeln</li> <li>•Dateiabgaben im VK</li> <li>•Umgang mit WIN10</li> </ul>	
Suchen und Verarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Browser verwenden</li> <li>•Login mit User-Passwort im Virtuellen Klassenzimmer</li> <li>•Ordnen von Informationen (Tabelle)</li> <li>•Notieren von Stichpunkten</li> <li>•Grundschulwiki als Informationsquelle nutzen</li> </ul>	
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Aufgaben im virtuellen Klassenzimmer (Learningapps, Online-Abgabe, download und upload in Kursen)</li> <li>•Fortsetzung „Flipped Classroom“</li> <li>•Digitale Präsentationen vor Eltern / Mitschülern vorstellen</li> <li>•Viertklässler im Helfersystem nutzen (bei Präsentationen und Homepageartikeln)</li> <li>•Als Patenklasse für die 1. Klasse Hilfe bei der Einführung in die Lernwerkstatt 8 geben</li> </ul>	
Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Tastschreiben erlernen (Lernwerkstatt 8)</li> <li>•Arbeit mit Textverarbeitungsprogramm Libre Office (Schreiben und Speichern von Dokumenten, Kopieren und Einfügen von Bildern und Textbausteinen, Layoutoptionen)</li> <li>•selbstständiges Erstellen von Homepage-Artikeln</li> <li>•PwDP: Folien und Notizen erstellen mit Libre Office</li> <li>•eigene kleine Texte für Referate, Plakate... auf dem Computer schreiben und ausdrucken</li> <li>•Umgang mit dem Rechtschreibassistenten</li> <li>•Grußkarten mit Libre Office und lizenzfreien Bildern gestalten</li> <li>•eigene Produkte am Beamer präsentieren mit der Dokumentenkamera</li> <li>•Tondokumente aufnehmen (Klanggeschichten)</li> </ul>	
Analysieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•über Präsentationen klassenintern sprechen, Verbesserungsvorschläge herausarbeiten</li> <li>•Lizenzfreie Bilder nutzen für Präsentationen</li> <li>•Über eigene Mediennutzung reflektieren</li> <li>•Sich bewusst werden, dass Informationen im Internet global sichtbar sind und bestehen bleiben</li> <li>•Welche Informationen über mich stelle ich ins Internet?</li> <li>•Passwortschutz mit sinnvollen Passwörter</li> </ul>	



## 4.4 Mediencurriculum 4. Jahrgangsstufe

Kompetenzen	Inhalte	erledigt
Basiskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wiederholung der Basiskompetenzen Klasse 1 - 3</li> </ul>	
Suchen und Verarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Quellen nennen und vergleichen</li> <li>•Lizenzfreie Bilder suchen</li> <li>•Informationsentnahme aus Texten</li> </ul>	
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Gegenseitige Hilfe beim Erstellen von Präsentationen und Artikel für die Grundschulwikipedia</li> <li>•Vorstellen der Ergebnisse / Präsentationen</li> <li>•Rückmeldung der Kinder</li> <li>•Chat-Regeln, Nettikette</li> <li>•Bewusstmachen von Persönlichkeitsverletzungen im Netz (Datenschutz)</li> </ul>	
Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Vertiefter Umgang mit Libre Office für Präsentationen / Schülerzeitung / Homepageartikel / freie Texte / Gedichte (Helfersystem, Tandem mit Drittklässlern)</li> <li>•Grundschulwikipedia - Artikel erstellen und auf Qualität prüfen, Bilder hochladen</li> <li>•Notwendigkeit von Quellenangaben beachten</li> <li>•Urheberrechte und Lizenzvereinbarungen berücksichtigen</li> <li>•Impressum überprüfen</li> <li>•E-Portfolio erstellen</li> <li>•Dokumentenkamera nutzen zum Fotografieren von Aufzeichnungen / Bildern</li> <li>•Audioaufnahmen</li> <li>•Videoaufnahmen</li> </ul>	
Analysieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Präsentationen: Kritisches Feedback</li> <li>•Grundschulwikipedia-Artikel: Genügt der Artikel dem Anspruch, andere zu informieren?</li> <li>•Über eigene Mediennutzung reflektieren</li> <li>•Gefahren: Das Netz vergisst nichts!</li> <li>•Verhalten in Chat-Portalen („sicheres Chatten“)</li> <li>•Welche Informationen über mich stelle ich ins Netz?</li> <li>•Qualität von Internetinhalten einschätzen (Fake News)</li> <li>•Cyber Mobbing: Wie schade ich anderen, wenn ich Inhalte verbreite?</li> <li>•Sicherheit im Netz (Projekt mit der Polizei: „Sicherheit im Netz“)</li> <li>•Bewusst werden, wie das Netz unsere Meinung beeinflusst: Schönheitsideale / Influencer</li> </ul>	

## 4.5 Mediencurriculum Anpassungen nach dem 13.03.2020

Entsprechend der Distanzunterrichtssituation wurden diverse Medienkompetenzen aus den 3. und 4 Klassen zuerst in den 2. Klassen, dann teilweise auch in den 1. Klassen eingeführt.

Selbständiges Arbeiten mit und in dem Moodlesystem /

Videokonferenzsystem war eine grundlegende Kompetenz, die auf alle Klassenstufen ausgedehnt wurde.

## 5. Fortbildungsplan – bis zum 13.03.2020

Fortbildungen für das Kollegium sollen maßgeschneidert, effektiv und sofort umsetzbar sein.

Um alle mitzunehmen und einen möglichst gleichen Stand zu erreichen, werden neue Kolleginnen und Kollegen am Schuljahresbeginn in die Ausstattung der Schule eingewiesen. Sie erhalten einen Einblick in das Medienkonzept, die Technik und das Virtuelle Klassenzimmer. Lehrkräfte der vier Schulen werden in einer Schulung zusammengefasst und lernen sich dabei kennen.

Weitere Fortbildungsmaßnahmen während des Schuljahres laufen im BarCamp-Modus ab. Vereinbart wird ein gemeinsamer Termin, der aktuelle Schulungsbedarf wird kurz vorher durch Abfragen ermittelt. Mitglieder des Kollegiums, die dazu Beiträge leisten können, stellen sich als Referenten zur Verfügung. Ziel ist ein Nachmittag mit zwei bis drei Workshop-Runden, die gezielt auf Wünsche und Bedürfnisse eingehen.

Als äußerst effektiv haben sich Micro-Schilfs herausgestellt. Ergibt sich ein aktuelles Problem, das ein Kollege lösen kann, wird spontan eine Schilf im kleinen Kreis angesetzt.

Um alle Kolleginnen und Kollegen in unser regionales Netzwerk aufzunehmen, findet zu Beginn des Schuljahres ein gemeinsames Treffen statt, an dem alle vier Schulen teilnehmen. Zu diesem Zeitpunkt wird der Schwerpunkt der Jahresarbeit festgelegt, Interessen erkundet und Termine sowie Themen der Fortbildungstage beschlossen.

Die folgenden Ausführungen sind Beispiele für einen Fortbildungs-Jahresplan. Durch aktuelle Entwicklungen wird der Plan optimal angepasst.

## 5.1 Einweisung Schuljahresbeginn für neue Kollegen

- Zweistufige Schulung: Technische Ausstattung Beginners  
Technische Ausstattung Advanced  
Optional Professionals
- Virtuelles Klassenzimmer
- Homepage

## 5.2 BarCamp-Schulungen

- Libre Office Draw
- LearningApps
- Erstellen von Erklärvideos
- Präsentationsfolien
- Lernwerkstatt 8
- Arbeit mit moodle/ Homepage-Artikeln
- Online-Terminbuchungen (Lernentwicklungsgespräche, Elternabende)

## 5.3 Micro-Schilfs

- Interaktive Tafelbilder mit Libre Office Draw
- Anwendungstechnische Grundlagen und Weiterentwicklungen

## 5.4 Anpassungen – nach dem 13.03.2020

Die Einweisung neuer Kollegen war 09/2020 noch im Präsenzmodus realisierbar, die BarCamp-Schulungen wurden ausgesetzt, die Micro-Schilfs auf der Basis von Videokonferenzen im Kleingruppenformat gesteigert. Auch das Fortbildungsprogramm konnte situationsbedingt angepasst werden und belastbar weitergeführt werden.