



Medienbildungskonzept 2025

Inhalt

1. Leitgedanken	2
1.1. Vorüberlegungen	2
1.2. Vorgaben und Ziele	2
2. Schulische Voraussetzungen	3
2.1. Aktuelle Ausstattung und Wartung	3
2.2. Qualifikationen im Kollegium	4
2.3. Voraussetzungen bei den Schülerinnen und Schülern.....	4
2. Pädagogisch-didaktisches Nutzungskonzept	6
2.1. Einbettung in den Unterricht	6
2.2. Mediencurriculum	7
3. Vorhaben und Fortbildungskonzept.....	12

Medienbildungskonzept 2025

Das vorliegende überarbeitete Medienkonzept ist Bestandteil unseres Schulprogramms.

1. Leitgedanken

1.1. Vorüberlegungen

Medien sind in unserer Gesellschaft allgegenwärtig. Insbesondere neue Medien, wie Smartphones, Tablets und Computer, sind unsere ständigen Begleiter geworden. Medien sind maßgebliche Faktoren in der Öffentlichkeit, Politik, Wirtschaft, Kultur, Beruf und Privatleben. *Daher zählt Medienkompetenz heutzutage neben Rechnen, Schreiben und Lesen zu den Kulturtechniken.*

Diese wichtige Bildungsaufgabe und damit verbundene Notwendigkeit zur kritischen Auseinandersetzung mit Medien waren schon zum Zeitpunkt unseres ersten Medienkonzepts im Jahr 2005 an unsere Schule eine Selbstverständlichkeit. Stets wurde auf eine vielfältige und gepflegte Ausstattung an Medien geachtet. Dazu gehörten „alte“ Medien, wie Film, Video, Overheadprojektor, Radio, Kassettenrekorder, CD-Player, DVD-Player, Bücher, Comics, Videokamera, Digitalkamera etc.. Jahrelang hatten der Förderverein und Lehrkräfte die Ausstattung mit „neuen“ Medien, wie PCS, Software, Speichermedien und sogar den Anschluss ans Internet organisiert. In allen Klassen und in einer Computer-AG lernten LehrerInnen und SchülerInnen den kritischen Umgang und die sinnvolle Nutzung von verschiedenen Medien. Mittlerweile wird die technische Ausstattung vom kreiseigenen IT-Service übernommen und so wurde diese nach und nach erweitert und verbessert. Die Entwicklung schreitet jedoch zügig voran. Der noch im Jahr 2009 formulierte Schwerpunkt auf die Nutzung der PCs muss aufgrund der anderen Nutzungserfahrungen und neueren Medien überdacht werden. Unsere SchülerInnen nutzen zu Hause vorrangig Tablets, Smartphones, spielen online mit ihren Playstations und nur noch zum Teil an eigenen PCs (vgl. 2.3 Voraussetzungen bei den Schülerinnen und Schülern). Eine Weiterentwicklung unseres Nutzungs- und Ausstattungskonzept erscheint uns daher zu diesem Zeitpunkt sinnvoll.

1.2. Vorgaben und Ziele

Die Kultusministerkonferenz sieht die Entwicklung umfassender Medienkompetenz und -bildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe und erhebt diese auch zur Pflichtaufgabe schulischer Bildung (Kultusministerkonferenz, 2012, S. 3). So wird auch im hessischen Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder von 0 bis 10 Jahren Medienkompetenz als unabdingbar gesehen und die Förderung von Medienkompetenzen von frühester Kindheit an empfohlen (Hessisches Ministerium für Soziales und Integration, 2019, S. 69). Dabei wird Medienkompetenz folgendermaßen beschrieben: „Medienkompetenz bedeutet bewussten, kritisch-reflexiven, sachgerechten, selbstbestimmten und verantwortlichen Umgang mit Medien“

In diesem Sinne setzt sich das Kollegium der Albert-Schweitzer-Schule folgendes Ziel:

Unsere Lehrkräfte und Lernenden sollen bewusst und kompetent mit alten und neuen Medien umgehen und passende Medien auswählen können. Ihr Nutzungs- und Auswahlverhalten sollen sie kritisch überprüfen.

Eine genaue Übersicht der zu fördernden Kompetenzen und Fertigkeiten befindet sich im Schulcurriculum 2.2..

2. Schulische Voraussetzungen

2.1. Aktuelle Ausstattung und Wartung

An der Albert-Schweitzer-Schule wurde kein Medien- oder Computerraum eingerichtet. Jedoch sind Medien- und Lesecken und Themenbereiche schon seit Jahren selbstverständlich in die Klassenraumgestaltung integriert. Schon im 2005 erstellten Medienkonzept wurde bewusst auf möglichst im Unterrichtsalltag selbstverständlich, spontan und ohne Raumreservierung nutzbare Medien gesetzt. Lediglich interaktive Whiteboards und DVD-Geräte sind (noch) nicht in allen Klassen jederzeit verfügbar und bedürfen vorheriger Absprache oder Raumreservierung.

Raum	Hardware/ Geräte
Schulleitung Sekretariat BFZ-Raum	<ul style="list-style-type: none"> • pro Raum 1 SV-Client (Laptop) • 1 S/W Drucker • Kopiergerät
Lehrerzimmer	<ul style="list-style-type: none"> • Keine Ausstattung • 17 iPads Lehrerleihgeräte •
Bücherei	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Laptop + Bücherei Software (Libri) • Drucker defekt • Barcode Scanner
Klassenräume	<ul style="list-style-type: none"> • WLAN in allen Räumen • alle Räume mit PrometheanBoard, 2 Räume mit Dokumentenkamera • 1 Audiogerät (CD/Bluetooth/Radio) • Sachbücher, „Lesegeister“ in 2 Jahrgängen <p>Für alle Klassen nutzbar: 4 Tabletkoffer mit insgesamt 31 iPads und 21 Samsung Tablets (größtenteils mit defekter Tastatur, alle iPad-Stifte defekt)</p>
Ausleihe/Inventar	<ul style="list-style-type: none"> • 25 Calliope Minis mit Schülerheften und Zubehör • 2 Mikrofone

Fach	häufig genutzte Anwendungen/Software
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Schullizenz Antolin Leseplattform (ab Klasse 2 in allen Klassen) • Anton.App
Mathematik Sachunterricht Englisch	<ul style="list-style-type: none"> • Schullizenz Anton.App • Onilo (Boardstories) • Hörübungen und Lieder zu allen Englischlehrwerken • Bookcreator-Schullizenz
Musik	<ul style="list-style-type: none"> • DVDs zu Tänzen • CDs zu allen Lehrwerken • Anton.App
für Lehrkräfte	<ul style="list-style-type: none"> • Zugang zum pädagogischen Bereich über Movig@home (inkl. Active Inspire) • Zugang zum Edupool Rüsselsheim • Interner Bereich Zaubereinmaleins • Worksheetcrafter-Lizenz (Probelauf) • Lehrwerke Deutsch und Mathe online über Bibox (jährlich aktualisiert) • Antolin • Anton.App • Edumaps

In vielen Klassen wurden und werden neue Medien fast täglich selbstverständlich als eine unter vielen Medien genutzt. Die Ausstattung hat sich in allen Bereichen seit 2019 stark verbessert.

Folgende Ausstattung fehlt:

- WLAN-Druck/Druck über Bluetooth
- Lehrerarbeitsplätze
- Dokumentenkameras

Bei der Bearbeitung der Tickets vom IT-Center des Schulträgers kommt es weiterhin zu sehr langen Wartezeiten.

2.2. Qualifikationen im Kollegium

Die Vermittlung von Medienbildung erfordert von unserem Kollegium eigene Medienkompetenz und auch medienpädagogische Kompetenzen, für die sie in ihrer ursprünglichen Lehramtsausbildung nicht vorbereitet wurden. Es sind hohe Anforderungen, neben dem Unterrichtsalltag stets mit allen neuen Medien kompetent und didaktisch reflektiert umgehen zu können und sich gleichzeitig mit den Medienerfahrungen unserer Schülerinnen und Schüler auseinanderzusetzen.

Unser Kollegium zeigt stets großes Interesse an der Weiterentwicklung neuer Medientechnologie und auch an Medienbildung. In vielen Klassen wurden und werden neue Medien fast täglich selbstverständlich als eines unter vielen Medien genutzt. Eine große Hürde bei der Aufrechterhaltung der Motivation und Bereitschaft zur stetigen Weiterbildung stellt aber derzeit der mangelhafte IT-Support dar (siehe 2.1.).

Alle Lehrkräfte haben an Fortbildungen zu den interaktiven Smartboards teilgenommen. Die Eltern des Fördervereins erhielten eine Schulung zur Büchereisoftware Libri. Die IT-Ausstattung und Informationen zu Sicherheit, Datenschutz und den pädagogischen Bereich gehören in allen Gesamtkonferenz zur Tagesordnung.

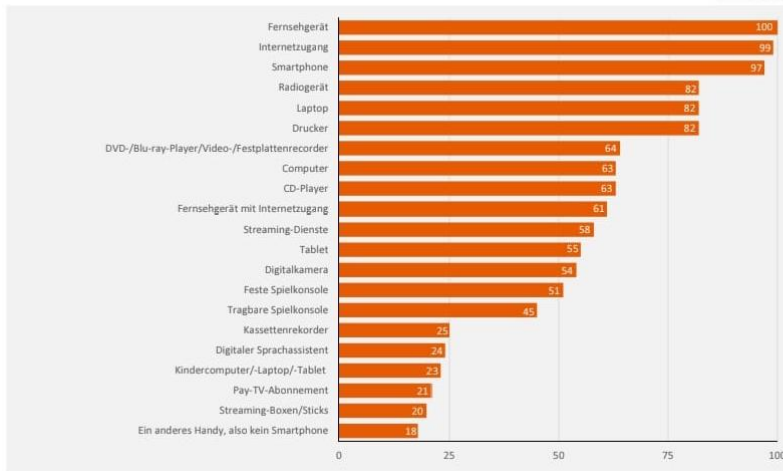
Die ASMW ist Internet-ABC-Schule 2021 und hat die Zusatzqualifikation zur Auffrischung der Lizenz beantragt.

Fortbildungen im Bereich IT/Medien und Medienschutz werden jedes Jahr in den offiziellen Fortbildungsplan als eine von 4 Säulen aufgenommen. Solche Fortbildungen werden von allen Lehrkräften am häufigsten ausgewählt.

2.3. Voraussetzungen bei den Schülerinnen und Schülern

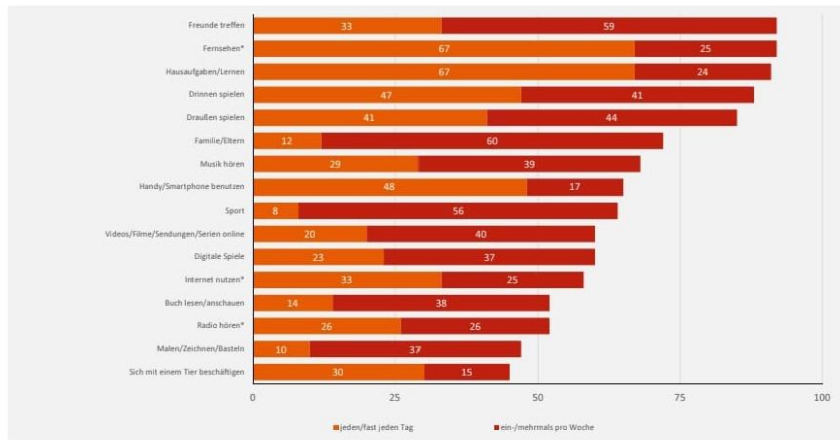
Um einen Überblick über die Medienerfahrungen unserer Schülerinnen und Schüler zu erhalten, werden aktuellen Studien, wie die „*Kim-Studie 2022 – Kindheit, Internet, Medien*“ (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest, 2022), zu Rate gezogen. In der aktuellen KIM-Studie 2022 ergibt sich folgendes Bild bei der Ausstattung mit Medien im Elternhaus und bei den Freizeitbeschäftigungen der Kinder:

Medienausstattung im Haushalt 2022
- Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.219

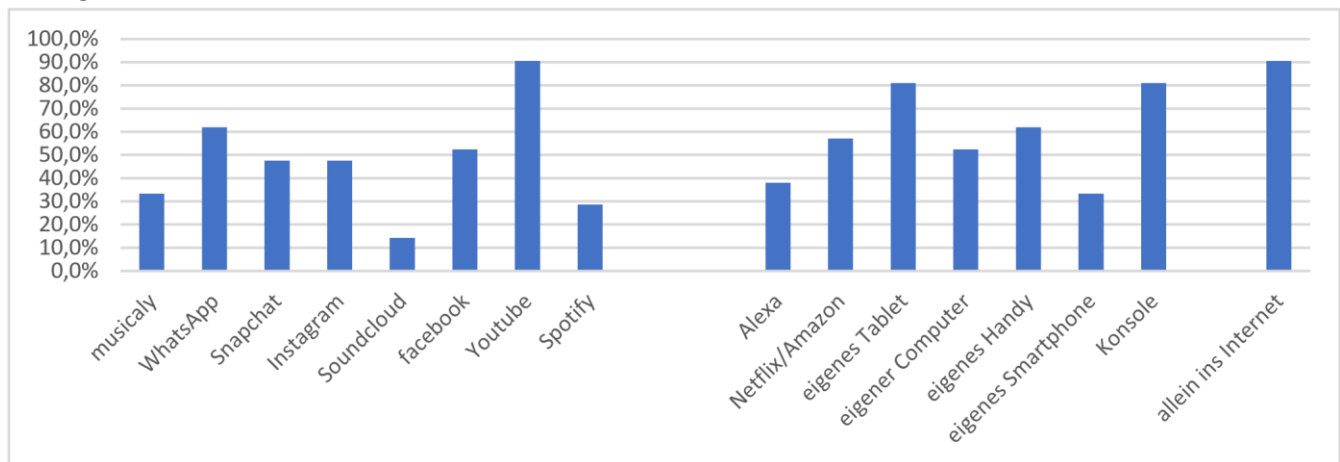
Freizeitaktivitäten 2022 (Teil 1)
- mind. ein-/mehrmals pro Woche -



Quelle: KIM 2022, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.219

https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/KIM-Studie2022_website_final.pdf :26.02.25

Sicherlich haben sich die Angaben bereits in den vergangenen drei Jahren schon erneut deutlich verändert. Für das Kollegium der Albert-Schweitzer-Schule können diese Übersichten mit den spezifischen Erfahrungen unserer Schülerinnen und Schüler ergänzt werden: So wurde eine anonyme Umfrage zur Mediennutzung der Drittklässler durchgeführt:



Es wird deutlich, dass bereits ein Großteil unserer Schülerinnen und Schüler früh alleine im Internet surfen dürfen, vielfältige neue Medien besitzen und nutzen. Viele der Anwendungen, die sie täglich nutzen, sind für ihr Alter noch nicht geeignet. WhatsApp-Schüler-Gruppen sind in unseren dritten und vierten Klassen keine Seltenheit. Dazu gehört auch der uneingeschränkte Zugang zu YouTube, welches zu den beliebtesten Informations- und Unterhaltungsquellen der Kinder gehört. In Gesprächen wurde dabei deutlich, dass sie das dort Gesehene nicht kritisch reflektieren. Im Sachunterricht fällt den Fachlehrerinnen auf, dass Kinder bei ihren Vorerfahrungen zu Sachthemen häufiger Bezug nehmen zu den Videos auf YouTube und in den dort gezeigten Extremfällen oft Normalfälle annehmen. Ein kritisches Hinterfragen, Suchen und Bewerten von seriösen Informationsquellen und ein Bewusstsein für mögliche Manipulationen ist selten erkennbar.

Ebenfalls interessant ist der Unterschied beim Besitz eines Tablets oder Computers. Auf Nachfrage gaben die Schülerinnen und Schüler der dritten Klasse an, dass sie den PC lediglich für das „Zocken“ (u.A. Fortnite, Minecraft, Roblox und Brawlstars) nutzen. Diese Angabe deckt sich mit unseren Erfahrungen beim ersten Umgang mit den PCs im ersten Schuljahr. In den letzten zehn Jahren wurden Kinder zunächst immer kompetenter im Umgang mit dem Computer, beim Bedienen der Maus und Tastatur, aber auch beim Speichern von Dateien und Erstellen von Textdokumenten. Seit einiger Zeit ist dies jedoch rückläufig. Immer weniger SchülerInnen kennen den Umgang mit Tastatur und Maus.

2. Pädagogisch-didaktisches Nutzungskonzept

2.1. Einbettung in den Unterricht

Für die Förderung von Medienkompetenz wird im Rahmen des Ganztagsangebots allen Schülerinnen und Schülern entweder in Klasse 3 oder 4 der Internet-ABC-Kurs („Internetführerschein“) angeboten.

Die Förderung der Medienkompetenz ist Teil des Curriculums fast aller Fächer und gehört insbesondere auch zur Lernkompetenz im Sachunterricht. Dennoch müssen Lehrkräfte bewusst in allen Fächern für diese Förderung Zeit einplanen. Der hohe Anteil von Kindern mit Sprachproblemen, zunehmend mehr Kindern mit Förderbedarf im Bereich Lernen erfordert zudem auch bei der Medienförderung Differenzierung und zusätzliche Planung. Ein selbstständiges Lernen u.a. mit den Online-Materialien im Internet-ABC war bei Testläufen auch für viele Viertklässler kaum erfolgreich möglich.

Im Medienkonzept von 2009 wurde ein Schulcurriculum in Bezug auf das Medium Computer erstellt. Wie bereits erläutert, wurde dieses Curriculum auf andere Medien und auf Medienkompetenz übergreifend ausgeweitet.

Seit dem Erhalt der Tablet-Koffer werden die Tablets von den Schülerinnen und Schülern oft im Unterricht verwendet. Bereits ab Klasse 1 kommt die App Bookcreator zum Einsatz, mit der die Schülerinnen und Schüler eigene digitale Bücher gestalten können. Diese wird fächerübergreifend genutzt, beispielsweise im Religionsunterricht, um Geschichten und Projekte multimedial aufzubereiten. Seit dem Schuljahr 2023/24 dient die App zudem als zentrales Werkzeug zur Erstellung der Schülerzeitung, die von den Schülerinnen und Schülern eigenständig und halbjährlich veröffentlicht wird. Auch die Apps Anton.App (zur Übung und Vertiefung von Inhalten) und Antolin (zur Förderung des Leseverständnisses und der Lesemotivation) werden regelmäßig verwendet und sind ganz selbstverständlich in den Lernalltag der Schülerinnen und Schüler eingebettet. Insbesondere im Fremdsprachenunterricht werden die Quiz-Apps Kahoot und LearningApps eingesetzt, um Vokabular und Fachwissen spielerisch zu festigen.

Zusätzlich nimmt der Jahrgang 4 am Kruschel-Zeitungsprojekt teil. Dabei entwickeln sie ein Bewusstsein für den Umgang mit Nachrichten in der digitalen Welt und werden zu reflektierten Mediennutzern.

2.2. Mediencurriculum

Unsere Lernenden und Lehrenden sollen bewusst und kompetent mit alten und neuen Medien umgehen und passende Medien auswählen können. Ihr Nutzungs- und Auswahlverhalten sollen sie kritisch überprüfen. (1.2.)

In Bezug auf unsere Schülerschaft können die Kompetenzziele des Bildungs- und Erziehungsplans herangezogen werden (Hessisches Ministerium für Soziales und Integration, 2019, S. 70 f):

A *Medien als informelle Quelle*

Sich durch Medien, Informations- und Kommunikationsmittel bilden

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten und reflektieren, Medieninhalte mit anderen diskutieren
- Mit Medien bewusst und kontrolliert umgehen, deren Verwendungs- und Funktionsweisen erfahren und Alternativen zur Mediennutzung kennen lernen
- Verständnis der Medien erweitern (z.B. Wissen über Medienformate und -genres)
- Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren (z.B. Trennen von Realität, Fiktion und Virtualität, Erkennen von Absichten der Werbung, Reflektieren der Bedeutung von Rollenklischees)

B *Medien als Bildungsinhalt*

Sich über Medien bilden

- Medientechnik verstehen (Wissen, wie bewegte Bilder entstehen, wie Fernsehbilder zustande kommen und verbreitet werden, wie Radio gemacht wird)
- Mediensysteme kennen (öffentlich-rechtlichen und kommerziellen Rundfunk unterscheiden)
- Medienverbände und Verzahnung von Medien und Merchandising kritisch reflektieren und durchschauen (Konsumzwang erkennen und bewerten, wenn Kinderbücher oder Fernsehserien in Videofilmen und Computerspielen sowie Medienmarken und ihre Figuren als Spielzeug oder T-Shirts vermarktet werden)
- Medienbetriebe kennenlernen (Kino, lokale Radiostation, Fernsehsender)

C *Medien als Werkzeuge*

Sich mit Medien bilden

- Medienbezogene Fähigkeiten erwerben (z.B. Tabletfunktionen nutzen, QR-Codes auslesen können)
- Wissen gezielt medienbasiert erweitern und Medien zum selbstgesteuerten Lernen verwenden (z.B. Lernen mit Computer-Software, Internet als Rechercheinstrument nutzen)
- Medien als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel (z.B. Arbeiten mit Kreativ- und Textprogrammen) sowie als Kommunikations- und Interaktionsmittel nutzen (z.B. Interviews durchführen, sich mit anderen über das Internet austauschen)
- Medien aktiv produzieren (z.B. Bilder-, Fotogeschichten, Hörspiele, einfache Videofilme), bei elektronischen Medienproduktionen Produktionsschritte übernehmen und Produktionsprozesse zunehmend mitgestalten (z.B. Bildbearbeitung am Computer)

Pflichtcurriculum (Umgang, Dateiablage Tablets, Medienschutz)

Klasse	Ziel	Medium	Unterrichtsinhalte	Dokumentation	Kurs
1	C	Tablet Bookcreator Schreiblabor Lernwerkstatt	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Arbeit am Tablet: <ul style="list-style-type: none"> · Bedienungselemente (An- und Ausschalten der Geräte, Öffnen und Beenden von Programmen) · Umgang mit dem Touchpad (Navigieren auf dem Homescreen, Klick und Doppelklick, Wischen, rein- und rauszoomen) - Erste Wörter und Sätze im Textverarbeitungsprogramm · Orientierung auf der Tastatur · Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktion: Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen- und Escape-Taste - einfache Lernprogramme bedienen · eigenes Konto öffnen · Aufgabe im Menü finden 	Erzählkreis und Beobachtungen im Unterricht	Klassenunterricht
1/2	A	Zeitschriften, z.B. „Flimmo“ Schullektüren	<ul style="list-style-type: none"> - über Medienkonsum sprechen: <ul style="list-style-type: none"> · Wann/wie oft/was spielt ihr am Tablet/Computer? Wann/was schaut ihr euch an? Welche Medien gibt es noch? (Bücher, Hörspiele) · Was sind personenbezogene Daten? Welche Daten darf ich weiter geben, welche nicht? · Sicheres Öffnen von Apps und Links (Nur mit Erlaubnis der Lehrkraft öffnen, bei Problemen Bescheid geben) · Fernseh-/Medientagebuch führen, Sensibilisierung für Bildschirmzeit und Pausen - Fernsehprogramm lesen (Flimmo) 	Medientagebuch	Erzählkreis, Sozialstunde, SU

2	C	Tablet Bookcreator Antolin Anton.App Mauswiesel/FragFinn	<ul style="list-style-type: none"> - Textverarbeitungsprogramm nutzen <ul style="list-style-type: none"> · Schrift (Zeichen) formatieren (Schriftart, Farbe, Font) · einen kurzen Text oder ein Gedicht abtippen - Weitere Lernprogramme und Online-Anwendungen anwenden <ul style="list-style-type: none"> · Welche Daten speichern die Lernprogramme? → Richtiges An- und Abmelden ohne Speicherung von eigenen Daten. · Tabs und Anwendungen korrekt schließen - erste angeleitete Recherchen im Internet 	Tablet-Pass 1 (Bedienungsgrundlagen)	Pflicht Förderkurse Deutsch, Sachunterricht
3	C	Tablet	<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Tabletbedienung: <ul style="list-style-type: none"> · Textdateien speichern und öffnen (*pdf/*jpg optional) · Benennen und Speichern von Dateien nach festgelegten Regeln (z.B. Name_Datum_Thema) · Mit der Kamera einfache QR-Codes scannen, um auf kindgerechte Lernseiten oder -inhalte zu gelangen. · Teilen von Dateien und Dokumenten mit Lehrkräften, Mitschülerinnen und Mitschülern · Verständnis für Datensicherheit und Back-up Strategien, sowie das Abrufen und Speichern von Dateien auf Clouds 	Tablet-Pass 2	Pflicht Deutsch, Sachunterricht
	C	Tablet Tablettastatur	<ul style="list-style-type: none"> - Textverarbeitungsprogramm nutzen <ul style="list-style-type: none"> · Vertiefende Tastatur-Fingerübungen (z.B. Windactylo) · Kleine Texte tippen und gestalten · Bilder einfügen · (*Tabellen anlegen optional) 	Projekt- und Unterrichtsergebnisse	

			<ul style="list-style-type: none"> - Medien aktiv produzieren · Einfache Videofilme und Bildergeschichten 	Englischunterricht	
3/4	A und B	Tablet Radio PrometheanBoards Kahoot! LearningApps	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung weiterer Medienformate (Radio, öffentlich-rechtlicher Rundfunk, Podcasts) und den Umgang mit Apps und deren Berechtigungen - Start in das eigenständige Recherchieren im Internet mit Kinder-Suchmaschinen → Internet ABC Modul 1 : "So funktioniert das Internet" → Internet ABC Modul 2 : " Mitreden und Mitmachen" · Begriffe (wie bspw. Tabs, Browser, Startseite, Lesezeichen) richtig verwenden (z.B. „alle Tabs schließen“) · Unterschiede zwischen Suchmaschinen für Erwachsene und Kinder · Cookie-Banner richtig einstellen (Ablehnen oder auf Einstellungen achten) · Pop-ups mit Produktplatzierungen und Werbung schließen 	<u>Surfschein Teil 1</u>	Pflicht im Fach Internet ABC, Sachunterricht
4	C A	Tablet	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständiges Arbeiten mit dem Textverarbeitungsprogramm - Dateien teilen und kollaborativ bearbeiten: Gemeinsame Bearbeitung von Dokumenten und Projekten über schulische Plattformen - Kommunikation und Interaktion: Austausch und Feedback zu Dokumenten in Echtzeit mit Mitschülern und Lehrkräften - selbstständige Internet-Recherche - Befähigung zur selbstständigen Internet-Recherche: <ul style="list-style-type: none"> · Reflexion und Übungen zu Gefahren und Problemen: Viren, Mobbing, Urheberrecht und Datenschutz · Kennenlernen von unterschiedlichen Suchmaschinen: Unterschiede zwischen Suchmaschinen für Erwachsene und Kindersuchmaschinen 	<u>Surfschein Teil 2</u>	Sachunterricht In Ganztagsangeboten Internet-ABC Kruschel- Zeitungsprojekt

			<p>→ <u>Internet ABC Modul 3 : "Achtung, die Gefahren!"</u></p> <p>→ <u>Internet ABC Modul 4 : "Medien im Internet"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cybermobbing erkennen • Verhalten bei unerwünschten Inhalten oder Cybermobbing • Kritische Bewertung von Nachrichten und Quellen („Was ist glaubwürdig?“). • News und Manipulationen erkennen und hinterfragen • Kritische Reflektion von Realität, Fiktion und Virtualität • Erkennen von Absichten der Werbungen • Reflektieren der Bedeutung von Rollenklischees 		
Optional					
3/4		Calliope Mini und OpenRobertaLab Scratch LegoSPIKE	<ul style="list-style-type: none"> ★ Einführung in Computertechnik ★ erste Erfahrungen mit Programmieren (Coding) 	Präsentation	regelmäßiges Angebot in Projektwochen
3/4	B und C	Tablet/Smartphone (Medienzentrum: Filmkiste)	<ul style="list-style-type: none"> ★ einen Film drehen (GreenScreen-Technik) ★ ein Hörspiel produzieren Radioprojekt ★ Zeitung/Zeitschrift lesen und eine Klassenzeitung erstellen ★ Kindernachrichten lesen (Kruschel) <p>Kindernachrichten hören oder sehen (logo, Podcast WDR)</p>	Projektmappen	Projektwochen SU Deutsch Musik
3/4	B	Filme (Kino, DVD, Fernsehen), Bücher, Comics, Zeitschriften	<ul style="list-style-type: none"> ★ Film und Buch vergleichen ★ Comics selbst gestalten ★ Werbeplakate selbst gestalten 		SU Deutsch
4	B/C	Sonstige	<ul style="list-style-type: none"> ★ PowerPoint Präsentation erstellen ★ Beiträge für unsere Homepage erstellen: Radioprojekt 		optional

3. Vorhaben und Fortbildungskonzept

3.1. Fortbildungsplan

In den nächsten Schuljahren möchte das Team der Albert-Schweitzer-Schule bisherige Fähigkeiten vertiefen und insbesondere den Wechsel von Computermedien (Windows-Rechner mit Tastatur und Maus) hin zum Umgang mit Tablets und Smartphones begleiten. Hier soll insbesondere der Schwerpunkt auf Medienschutz liegen:

- Anmeldung am Schuljahresanfang 2025/26 für Auffrischung der Lizenz (z.B. über: <http://medien.bildung.hessen.de/netzwerk/abc>)
- Teilnahme der IT-Beauftragten Beste Jeßberger an Medienschutzfortbildungen
- Interne Fortbildungen Bookcreator (Frau Leidolf, Frau Schnäbele)
- Kollegium

3.2. Ausstattung und Wartung

Die gewünschte Ausstattung für das 2021 eingereichte Pädagogisch-technische Einsatzkonzept wurde vollumfänglich vom Schulträger angeschafft. Wartungen und IT-Support wird vom Schulträger Kreis Groß-Gerau übernommen.

Allerdings gibt es noch einige Lücken in der Ausstattung:

- Ersatz für defekte iPads/ iPad-Stifte sowie ausreichende Geräte für alle Lernenden und Lehrenden
- Zusätzliche Dokumentenkameras in jedem Klassenzimmer, um Unterrichtsinhalte besser zu visualisieren
- Lehrerarbeitsplätze in der Schule mit Laptops/ Clients mit Druckmöglichkeit, um eine effiziente Unterrichtsvorbereitung zu gewährleisten

3.3. Evaluation

Die Vereinbarungen des Medienbildungskonzepts sollen am Ende des nächsten Schuljahres 2025/2026 in Bezug auf ihre Umsetzung, zukünftig nötige Rahmenbedingungen und Fortbildungsbedarf evaluiert werden.

4. Literaturverzeichnis

Hessisches Ministerium für Soziales und Integration (2019): *Bildung von Anfang an – Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Hessen*. Wiesbaden.

Kultusministerkonferenz (2012): *Medienbildung in der Schule - Beschluss der Kultusministerkonferenz*.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2022): *Kim-Studie 2022 – Kindheit, Internet, Medien*. Stuttgart.