



AUGUST-GRÄSER-SCHULE

Grundschule

Stadt  Frankfurt am Main

MEDIENBILDUNGSKONZEPT DER AUGUST-GRÄSER-SCHULE

Stand: Juni 2024

Medienbildungskonzept

Inhalt

Vorüberlegungen	3
Überlegungen zur Umsetzung	3
Überlegungen zur Qualifizierung	4
Ausblick: Zukünftige Anschaffungen	4
Bestandsaufnahme Software	4
Bestandsaufnahme Hardware	5
Pädagogisches Medienkonzept	6
1. Bedienen und Anwenden	8
2. Informieren und Recherchieren	11
3. Kommunizieren und Kooperieren	13
4. Produzieren und Präsentieren	15
5. Analysieren und Reflektieren	17
Anhang	19

Vorüberlegungen

Die Medienbildung ist Teil des Bildungsauftrages der Schule. Bereits die Lebenswelt der Grundschul Kinder ist maßgeblich durch Medien geprägt. Daher ist der Erwerb von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die zu einem verantwortungsbewussten Umgang und Handeln mit digitalen Medien befähigen unabdingbar.

Der Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz soll Schülerinnen und Schüler befähigen, selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, reflektiert, kommunikativ und kreativ mit den Medien umzugehen.

Die Medienbildung trägt durch die Erweiterung der Kompetenzen in den Bereichen „Bedienen und Anwenden“, „Informieren und Recherchieren“, „Kommunizieren und Kooperieren“, „Produzieren und Präsentieren“ und „Analysieren und Reflektieren“ zu nachhaltigen Lernprozessen bei.

Das Medienbildungskonzept der August-Gräser-Schule umfasst vorab Überlegungen zur Umsetzung und Qualifizierung, einen Ausblick über zukünftige Anschaffungen sowie eine Bestandsaufnahme der Hardware und Software.

Die zu erwerbenden Kompetenzen werden im pädagogischen Medienkonzept tabellarisch dargestellt und nach den oben genannten Kompetenzbereichen farblich unterschieden. Diese farbliche Unterscheidung dient der besseren Orientierung im pädagogischen Medienkonzept. Die einzelnen Kompetenzen werden in Tabellen mit möglichen Praxisbeispielen zur Förderung dieser fortlaufend ergänzt.

Überlegungen zur Umsetzung

- Einheitliche und verbindliche Nutzungsbedingungen (Kinder und Eltern)
- Elternarbeit: Informationen zum Internet-ABC an den Elternabenden in Jahrgangsstufe 1 und 3
- jährliches Elternangebot (letztes Angebot am _____ zum Thema _____)
- Regelmäßige Nutzung des Computerraums
- Nutzung von verschiedenen Lernprogrammen
- Nutzung des Internet ABCs ab Jahrgangsstufe 1/2 (Grundlage „Mein erstes Internet-ABC“)
- Einbindung in den Fachunterricht
- Computer AG

- Verknüpfung von Praxisbeispielen mit inhaltlichen Schwerpunkten der August-Gräser-Schule (Internet ABC, Kulturschule, Schule für Nachhaltigkeit)
- Regelmäßige Qualifizierung von Lehrkräften

Überlegungen zur Qualifizierung

- Kooperationen
- Ansprechpartner
- Fortbildungen (einzeln und in Gruppen)
- Vorstellung von Praxisbeispielen in den Konferenzen
-

Ausblick: Zukünftige Anschaffungen

- Umsetzung Digitalpakt: 11 neue digitale Tafeln im Juni 2024
- Umsetzung Rollout November 2024: Neue Rechner, iPads und iPad Wagen, Laptopwagen?

Bestandsaufnahme Software

- Office: Word, PowerPoint, Paint
- Deutsch: Antolin, Onilo
- Mathe: Zahlensorro
- Anton, Lernwerkstatt, Onlinediagnose

Bestandsaufnahme Hardware

Raum	Typ	Rechnername
004	Erweitert: DT	AGRAWW0000
	Standard	AGRAWW0001
	Standard	AGRAWW0002
005	Erweitert: DT	AGRAWW0005
	Standard	AGRAWW0004
009	Standard	AGRAWW0006
	Standard	AGRAWW0007
	Drucker	AGRAPRT0000
101	Erweitert: DT	AGRAWW0008
	Standard	AGRAWW0009
	Standard	AGRAWW0010
102	Erweitert: DT	AGRAWW0011
	Standard	AGRAWW0012
103	Standard	AGRAWW0014
	Standard	AGRAWW0015
104	Erweitert: DT	AGRAWW0016
	Standard	AGRAWW0017
105	Erweitert: DT	AGRAWW0021
	Standard	AGRAWW0020
106	Standard	AGRAWW0024
	Drucker (1.OG)	AGRAPRT0002
201	Erweitert: DT	AGRAWW0025
	Standard	AGRAWW0026
202	Erweitert: DT	AGRAWW0028
	Standard	AGRAWW0029
	Standard	AGRAWW0030
203	Erweitert: DT	AGRAWW0031

	Standard	AGRAWW0032
204	Erweitert: DT	AGRAWW0034
	Standard	AGRAWW0035
205	Erweitert: DT	AGRAWW0023
	Standard	AGRAWW0003
	Standard	AGRAWW0013
	Standard	AGRAWW0018
	Standard	AGRAWW0019
	Drucker (2.OG)	AGRAPRT0003
207	Standard	AGRAWW0027
M3	Erweitert: DT	AGRAWW0022
	Standard	AGRAWW0038
M4	Erweitert: DT	AGRAWW0039
	Standard	AGRAWW0037
M5	Standard	AGRAWW0033
	Standard	AGRAWW0036
M6	Erweitert: DT	AGRAWW0040
	Standard	AGRAWW0041
301	Erweitert: DT	AGRAWW0042
302	Erweitert: B	AGRAWWS2000
	Standard	AGRAWWS2001
	Standard	AGRAWWS2002
	Standard	AGRAWWS2003
	Standard	AGRAWWS2004
	Standard	AGRAWWS2005
	Standard	AGRAWWS2006
	Standard	AGRAWWS2007
	Standard	AGRAWWS2008

	Standard	AGRAWWS2009
	Drucker (3.OG)	AGRAPRT0001
302	Schülerlaptop	AGRAWNB6000
	Schülerlaptop	AGRAWNB6001
	Schülerlaptop	AGRAWNB6002
	Schülerlaptop	AGRAWNB6003
	Schülerlaptop	AGRAWNB6004
	Schülerlaptop	AGRAWNB6005
	Schülerlaptop	AGRAWNB6006
	Schülerlaptop	AGRAWNB6007
	Schülerlaptop	AGRAWNB6008
	Schülerlaptop	AGRAWNB6009
	Schülerlaptop	AGRAWNB6010
	Schülerlaptop	AGRAWNB6011
	Schülerlaptop	AGRAWNB6012
	Schülerlaptop	AGRAWNB6013
Schülerlaptop	AGRAWNB6014	
Schülerlaptop	AGRAWNB6015	
	Schülerlaptop	AGRAWNB6016
	Schülerlaptop	AGRAWNB6017
M6	Schülerlaptop	AGRAWNB6018
	Schülerlaptop	AGRAWNB6019
	Schülerlaptop	AGRAWNB6020
	Schülerlaptop	AGRAWNB6021
	Schülerlaptop	AGRAWNB6022
302	6 Beebots	

Pädagogisches Medienkonzept

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) <ul style="list-style-type: none"> ○ verschiedene Hardware kennen ○ Hardware anwenden ○ verantwortungsbewusster Umgang 	2.1 Informationsrecherche <ul style="list-style-type: none"> ○ verschiedene Suchmaschinen kennen ○ verschiedene Suchmaschinen anwenden ○ Suchstrategien anwenden 	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse <ul style="list-style-type: none"> ○ verschiedene digitale Kommunikationstools kennen ○ verschiedene digitale Kommunikationstools anwenden 	4.1 Medienproduktion und -präsentation <ul style="list-style-type: none"> ○ Medienprodukte planen und gestalten ○ Medienprodukte adressatengerecht präsentieren 	5.1 Medienanalyse <ul style="list-style-type: none"> ○ vielfältige Medien kennen und reflektiert einsetzen
1.2 Digitale Werkzeuge <ul style="list-style-type: none"> ○ verschiedene digitale Werkzeuge kennen ○ verschiedene digitale Werkzeuge anwenden ○ digitale Werkzeuge zielorientiert einsetzen 	2.2 Informationsauswertung <ul style="list-style-type: none"> ○ relevante Informationen filtern und auswählen 	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln <ul style="list-style-type: none"> ○ Regeln für die digitale Kommunikation kennen ○ Regeln für die digitale Kommunikation einhalten 	4.2 Gestaltungsmittel <ul style="list-style-type: none"> ○ verschiedene Gestaltungsmittel kennen ○ verschiedene Gestaltungsmittel reflektiert anwenden 	5.2 Meinungsbildung <ul style="list-style-type: none"> ○ verschiedene Meinungen in den Medien erkennen und beurteilen

<p>1.3 Datenorganisation</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Informationen und Daten sicher speichern ○ Informationen und Daten abrufen ○ Informationen und Daten strukturieren 	<p>2.3 Informationsbewertung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Informationen und Daten kritisch bewerten ○ Quellen kritisch bewerten 	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ gesellschaftliche Normen in der digitalen Kommunikation einhalten 	<p>4.3 Quellendokumentation</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Regeln zu Quellenangaben kennen ○ Regeln zu Quellenangaben anwenden 	<p>5.3 Identitätsbildung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Chancen und Risiken von Medien für die eigene Entwicklung erkennen
<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ verantwortlich mit persönlichen Daten umgehen ○ verantwortlich mit fremden Daten umgehen 	<p>2.4 Informationskritik</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ unangemessene und gefährdende Inhalte erkennen 	<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cybergewalt und -kriminalität erkennen ○ Unterstützungsangebote kennen und nutzen 	<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrecht beachten 	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Medien und ihre Wirkung reflektieren ○ reflektiert mit digitalen Medien umgehen und diese verantwortungsbewusst nutzen

1. Bedienen und Anwenden

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	Medien / Allgemein / Internet ABC	Mathe	Deutsch	SU
1.1 Medienausstattung (Hardware) Die SuS...				
...kennen verschiedene Medien (Hardware).	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung der Schüler-PCs • Nutzung des Computerraums • Kennenlernen der Geräte (Rechner, Tastatur, Maus, Laptop, Tablet, Drucker) • Computer AG 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatzerweiterung (Fachbegriffe zur Hardware, z.B. Rechner, Bildschirm, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Computer als Thema • Internet ABC
...können verschiedene Hardware anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoch- und Herunterfahren des Rechners • Ein- und Ausschalten des Bildschirms und Druckers • Maus richtig halten und bewegen • Maustasten, Scroller richtig bedienen • Wichtige Tasten auf der Tastatur kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatzerweiterung (Fachbegriffe zur Hardware, z.B. Maustasten, Tasten, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Computer als Thema • Internet ABC

... können verantwortungsbewusst mit verschiedener Hardware umgehen.	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln zum Umgang kennenlernen und einhalten • Unterschreiben der Nutzungsbedingungen 	• /	• /	<ul style="list-style-type: none"> • Computer als Thema • Internet ABC
1.2 Digitale Werkzeuge Die SuS...				
...kennen verschiedene digitale Werkzeuge.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie App kennenlernen • Programm Word kennenlernen • Programm Powerpoint kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen: Zahlenzorro, Lernwerkstatt, Anton, Onlinediagnose 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen: Antolin, Onilo, Lernwerkstatt, Anton, Onlinediagnose 	•
...können verschiedene digitale Werkzeuge anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografieren mit dem Tablet 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie zu geometrischen Formen, Mustern und Strukturen 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie zu (Bild-)Geschichten 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie zu Sachunterrichtsthemen
... setzen digitale Werkzeuge zielorientiert ein.	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie App zielorientiert einsetzen (fotografieren, filmen, abrufen und löschen) 	•	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung einer Bildergeschichte, Fotostory 	•
1.3 Datenorganisation Die SuS...				
...können Informationen und Daten sicher speichern.	<ul style="list-style-type: none"> • Dateien speichern 	• /	• /	• /
...können Informationen und Daten abrufen.	<ul style="list-style-type: none"> • Dateien öffnen und finden 	• /	• /	• /
... können Informationen und Daten strukturieren.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordner anlegen 	• /	• /	• /

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Die SuS...				
...gehen verantwortlich mit persönlichen Daten um.	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln kennenlernen und einhalten • An- und Abmeldung am Computer Account 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • /
...gehen verantwortlich mit fremden Daten um.	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln kennenlernen und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • /

2. Informieren und Recherchieren

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	Medien / Allgemein / Internet ABC	Mathe	Deutsch	SU
2.1 Informationsrecherche Die SuS...				
...kennen verschiedene Suchmaschinen.	<ul style="list-style-type: none"> • Blinde Kuh, Frag Finn, Google 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge
...können verschiedene Suchmaschinen reflektiert nutzen.	<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über verschiedene Suchmaschinen geben • Vor- und Nachteilereflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge
... können Suchstrategien anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • Stichwortartige Suche • Quellenorientierte Suche 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachbezogene Suchaufträge
2.2 Informationsauswertung Die SuS...				
...können relevante Informationen filtern und auswählen.	<ul style="list-style-type: none"> • Inhaltliche Erfassung digitaler Texte • Relevante Informationen auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •
2.3 Informationsbewertung Die SuS...				
...können Informationen und Daten kritisch bewerten.	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder / Fotos / Montagen • Künstliche Intelligenz 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •
...können Quellen kritisch bewerten.	<ul style="list-style-type: none"> • Wikipedia 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •

2.4 Informationskritik				
...können unangemessene und gefährdende Inhalte erkennen.	<ul style="list-style-type: none"> • Inhalte kritisch betrachten und reflektieren • Bewusstsein für Cookies und Spam, AGBs 	•	•	• Werbung

3. Kommunizieren und Kooperieren

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	Medien / Allgemein / Internet ABC	Mathe	Deutsch	SU
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Die SuS...				
...kennen verschiedene digitale Kommunikationstools.	<ul style="list-style-type: none"> • Chatfunktionen in Antolin • Mail 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Briefe schreiben / Mails schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationstools früher und heute
...können verschiedene digitale Kommunikationstools anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • Chatfunktionen in Antolin • Mails schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationstools früher und heute anwenden
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Die SuS...				
...kennen Regeln für die digitale Kommunikation.	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsregeln erarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Bausteine eines Briefes/einer Mail/einer Postkarte (Anrede, Grußformel,...) kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> • /
...können Regeln für die digitale Kommunikation einhalten.	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsregeln einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Briefe / Postkarte / Mails schreiben • zu besonderen Anlässen schreiben • Einladungen schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • /

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Die SuS...				
...können gesellschaftliche Normen in der digitalen Kommunikation einhalten.	<ul style="list-style-type: none"> • Lernen gesellschaftliche Normen kennen und halten diese ein 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Briefe/ Mails unter Einhaltung der gesellschaftlichen Normen schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • /
3.4 Cybergewalt und -kriminalität Die SuS...				
...können Cybergewalt und -kriminalität erkennen.	<ul style="list-style-type: none"> • Aufklärung zu Cybergewalt und -kriminalität • Kooperationen nutzen (z.B. Polizei) 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Einheit zum Thema Cybergewalt und -kriminalität
...kennen und nutzen Unterstützungsangebote.	<ul style="list-style-type: none"> • Transparenz über Unterstützungsangebote geben 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • /

4. Produzieren und Präsentieren

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	Medien / Allgemein / Internet ABC	Mathe	Deutsch	SU
4.1 Medienproduktion und -präsentation Die SuS...				
...können Medienprodukte planen und gestalten.	<ul style="list-style-type: none"> • App „Bookcreator“: Bilderbücher selbst erstellen • Mindmap erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotoalbum zum Thema Geometrie 	<ul style="list-style-type: none"> • Klasse 4: Abschlussbuch in Word erstellen • Hörbuch aufnehmen • Podcast 	<ul style="list-style-type: none"> • Planen und Gestalten von Referaten (PowerPoint, Word, Paint)
...können Medienprodukte adressatengerecht präsentieren.	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Präsentation via Beamer 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Schülerprodukte 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Referaten
4.2 Gestaltungsmittel Die SuS...				
...kennen verschiedene Gestaltungsmittel.	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Plakaten, Powerpoint-Präsentationen oder Handouts, zu Referaten 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • /
...können verschiedene Gestaltungsmittel reflektiert anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen die Ziele verschiedener Gestaltungsmittel • Reflexion und Feedback zu den Schülerprodukten 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • /

4.3 Quelldokumentation Die SuS...				
...kennen Regeln zu Quellenangaben.	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln zu Quellenangaben besprechen 	• /	• /	• /
...können Regeln zu Quellenangaben anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • Quellenangaben finden, nutzen und richtig angeben 	• /	• /	• /
4.4 Rechtliche Grundlagen Die SuS...				
...beachten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrecht.	<ul style="list-style-type: none"> • Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrecht besprechen und deren Einhaltung beachten • Text, Film und Musik aus dem Internet – Was ist erlaubt? 	• /	• /	• /

5. Analysieren und Reflektieren

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	Medien / Allgemein / Internet ABC	Mathe	Deutsch	SU
5.1 Medienanalyse Die SuS...				
...kennen vielfältige Medien und können diese reflektiert einsetzen.	<ul style="list-style-type: none"> • Medien (Hard- und Software) zweckorientiert einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung, Einkaufen im Internet
5.2 Meinungsbildung Die SuS...				
...können verschiedene Meinungen in den Medien erkennen und beurteilen.	<ul style="list-style-type: none"> • Lernen, Inhalte kritisch zu betrachten und zu hinterfragen • Kritische Betrachtung von Bildern und Videos (KI) 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung erkennen und kritisch betrachten (Influencer) • Nachrichten kritisch betrachten
5.3 Identitätsbildung Die SuS...				
...können Chancen und Risiken von Medien für die eigene Entwicklung erkennen.	<ul style="list-style-type: none"> • Altersgemäße Nutzung von Programmen und Apps • Reflektierte Veröffentlichung privater Daten 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • /

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Die SuS...				
...können Medien und ihre Wirkung reflektieren.	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzungsmöglichkeit von Filtern • Nutzungsmöglichkeit von künstlicher Intelligenz • Reflektierte Nutzung von sozialen Medien 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • /
...gehen reflektiert mit digitalen Medien um und nutzen diese verantwortungsbewusst.	<ul style="list-style-type: none"> • Bewusstsein über Gefahren und Risiken in sozialen Netzwerken • Altersgemäße Nutzung von Programmen und Apps • Zeitlich angemessene Nutzung von Medien • Erwachsene als Ansprechpartner 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • / 	<ul style="list-style-type: none"> • Einkaufen im Internet

Anhang



Nutzungsvereinbarungen für Schülerinnen und Schüler

Hinweis für das Lehrpersonal

- Die Nutzungsvereinbarung tritt am Tage nach ihrer Bekanntgabe durch Aushang in der Schule und der Veröffentlichung auf der schuleigenen Homepage in Kraft.
- Die Regelung wird allen Schülerinnen und Schülern in geeigneter Weise durch die Klassenlehrkraft bekannt gegeben:
 - o Unterrichtsgespräch: Regeln rund um den Computer besprechen, ausgeben, unterschreiben
 - o Die Version für die Eltern ebenfalls austeilen
 - o Anlage einsammeln und aufbewahren
- Alle Nutzer werden über diese Nutzungsvereinbarung unterrichtet. Die Schülerinnen und Schüler (sowie im Falle der Minderjährigkeit ihre Erziehungsberechtigten) versichern durch ihre Unterschrift (siehe Anlage und Regeln rund um den Computer), dass sie diese Vereinbarung anerkennen.
- Dies ist Voraussetzung für die Nutzung.
- Einmal zu jedem Schuljahresbeginn findet eine Nutzerbelehrung statt:
 - o Kinder: z.B. im Rahmen des Sachunterrichts
 - o Eltern: auf dem ersten Elternabend Nutzungsbedingungen auslegen, erneut darauf hinweisen, Unterschriften in Klasse 1 einholen
- Nutzer, die unbefugt Software von den Arbeitsstationen oder aus dem Internet kopieren oder verbotene Inhalte nutzen, machen sich strafbar und können zivil- oder strafrechtlich verfolgt werden.
- Zuwiderhandlungen gegen diese Nutzungsordnung können neben dem Entzug der Nutzungsberechtigung schulordnungsrechtliche Maßnahmen zur Folge haben.



Unsere Computerregeln

1. Ich habe meine Hände gewaschen.
2. Ich sitze leise am Platz.
3. Ich habe Essen und Trinken im Klassenraum gelassen.
4. Ich gehe sorgsam mit dem Computer um.
5. Ich melde mich und warte leise, wenn ich eine Frage habe.
6. Ich fahre den Computer erst hoch, wenn ich dazu aufgefordert werde.
7. Ich frage, bevor ich ins Internet gehe oder Programme öffne.
8. Ich schließe alle Programme und schalte den Bildschirm aus.
9. Ich verlasse meinen Arbeitsplatz sauber und ordentlich.

Unterschrift