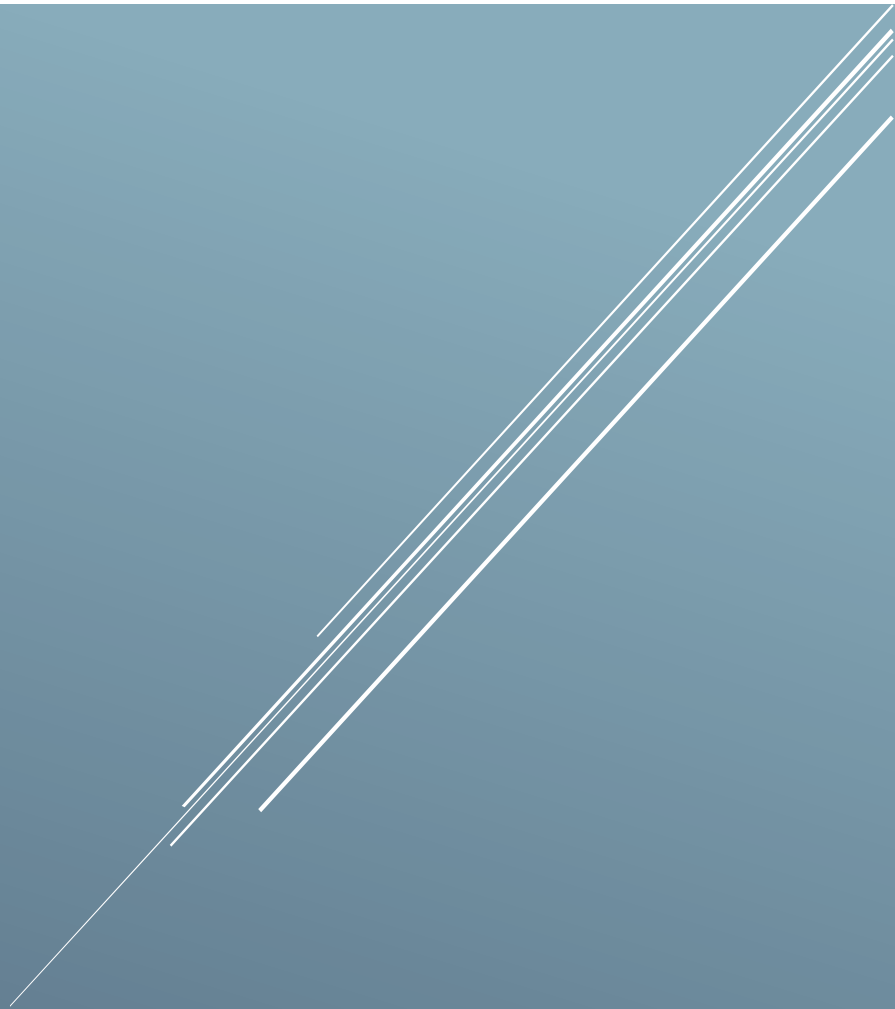




MEDIENBILDUNGSKONZEPT

der 76. Grundschule Dresden

Inhalt

1. Einleitung.....	2
2. Zielstellungen	4
3. Medienbildung im Unterricht.....	6
4. Außerunterrichtliche Maßnahmen zur Medienbildung	14
5. Fortbildungsplanung.....	14
6. Ausstattungsplanung.....	15
7. Zeitschiene.....	16

1. Einleitung

1.1 Schulprofil

Die 76. Grundschule Dresden befindet sich seit dem Schuljahr 2017/2018 am Lehmberg 28a im Stadtteil Briesnitz. Im Schuljahr 2021/2022 wurden hier 212 von 13 unterrichtet. Schwerpunkte des Schulprogramms sind das ISL Französisch, die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler durch ein Ganztagsangebot, das in Zusammenarbeit mit dem Hort betreut wird, sowie der Anspruch einer umweltfreundlichen Schule.

1.2 Ist-Stand-Analyse

1.2.1 Medienbildung im Unterricht

Medienbildung an der 76. Grundschule ist bereits seit geraumer Zeit ein fester Bestandteil des Schulalltags. Sowohl im Unterricht als auch im Ganztagsbereich kommen zahlreiche Medien zum Einsatz, in deren Umgang die Schüler eingeführt werden und deren Gebrauch stetig geübt wird. In der Vergangenheit standen dabei vor allem Printmedien im Vordergrund. In jedem Schuljahr werden die bereits vorhandenen Lehrbücher und Arbeitshefte durchgesehen und auf ihre Nutzbarkeit hin überprüft. Daneben stehen zahlreiche Materialien zur Nutzung als Lehr- und Lernmittel für die Lehrkräfte zur Verfügung. Besondere Aufmerksamkeit wird der Förderung der Lesemotivation zuteil: Zu jedem Klassenzimmer gehört eine eigene Lesecke, in der eine klassenstufenabhängige Literaturlauswahl verschiedener Textgattungen bereitgestellt wird. Ergänzend existiert in einem Ganztagsraum eine Bibliothek mit Sachbüchern, die die Kinder jederzeit nutzen können, und die von den Bibliotheken der Stadt Dresden personell betreut und jährlich aufgestockt werden.

Im Bereich der digitalen Bildung steht den Kindern und Lehrkräften ein PC-Raum zur Verfügung, der vor allem für Recherche- und Übungszwecke genutzt wird. Hierfür werden verschiedene Lernprogramme (Lernwerkstatt, Anton) angeboten. Die Begegnung mit dem Computer als Arbeitsmittel wird etwa durch die Vermittlung von Basiskenntnissen der Textverarbeitung und -präsentation gefördert. Darüber hinaus wird von den Lehrkräften der Worksheet-Crafter vor allem zum Erstellen von Arbeitsblättern verwendet.

Die Möglichkeiten der Präsentation werden vor allem durch Kreidetafeln, aber auch Overheadprojektoren, Beamer und eine interaktive Tafel von den Lehrkräften genutzt. Für die Kinder existieren im Schulhaus sowie in den Klassenzimmern zahlreiche Präsentations- und Ausstellungsflächen.

1.2.2 Außerunterrichtliche Medienbildung

Außerhalb des Unterrichts wird der Bereich Medienbildung vorrangig durch das Ganztagsangebot abgedeckt. Im Projekt „Computermäuse“ werden jede Woche PC-Kenntnisse auf spielerische Art erworben und vertieft. Daneben entwickeln die Kinder beim Erstellen einer Hortzeitung Kompetenzen im Bereich der Präsentation.

1.2.3 Raumausstattung

Die technische Medienausstattung der 76. Grundschule findet sich nachfolgend aufgelistet:

- 8 Klassenräume mit je:
 - 1 Tafel
 - 1 Display
 - 1 transportables Audiogerät (CD-, MC-Funktion)
 - 1 PC-Arbeitsplatz (Tower) mit Internetanschluss (Pädagogisches Netz)
 - 1 Lesecke
- PC-Raum:
 - 14 Schüler-PCs, 1 Lehrer-PC (Tower) mit Internetanschluss (Pädagogisches Netz)
 - Beamer
 - Kopfhörer
 - 1 Drucker
- Kunst- und Musikraum:
 - Stereoanlage
 - Whiteboard
 - 1 Display
- Werkraum:
 - 1 Tafel
 - 1 Display
- Lehrerzimmer:
 - 1 Laptop-Arbeitsplatz mit Internetanschluss (Verwaltungsnetz)
 - 1 Kopierer mit Druckfunktion
- Therapieraum:
 - 2 PC-Arbeitsplätze (Tower) mit Internetanschluss (Pädagogisches Netz)
 - 1 PC-Arbeitsplatz (Tower) mit Internetanschluss (Verwaltungsnetz)
- Arztzimmer:
 - 1 PC-Arbeitsplatz (Tower) mit Internetanschluss (Pädagogisches Netz)
- Schulleiterbüro:
 - 1 PC-Arbeitsplatz (Tower) mit Internetanschluss (Verwaltungsnetz)
- Sekretariat:
 - 1 PC-Arbeitsplatz (Tower) mit Internetanschluss (Verwaltungsnetz)
 - 1 Drucker
- Büro stellv. Schulleitung:
 - 1 PC-Arbeitsplatz (Tower) mit Internetanschluss (Verwaltungsnetz)
- Sonstiges:
 - Tablet-/Laptopenheit für alle Lehrkräfte
 - 3 Leihlaptops für Schüler
 - 1 transportabler Beamer
 - 2 Overhead-Projektoren
 - 2 Klassensätze (48 Geräte) programmierbarer Lerneinheiten (Calliope)

2. Zielstellungen

In Zusammenarbeit mit dem Lehrerkollegium und in Absprache mit allen Beteiligten entstanden drei Hauptziele, die für die Arbeit mit Medien an der 76. Grundschule Dresden in den Fokus gerückt werden sollen.

Ziel 1: Ausbildung erster Medienkompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler der 76. Grundschule erlernen bis zum Ende der Grundschulzeit den Umgang mit verschiedenen Medien. Sie entwickeln Basisfähigkeiten in deren Nutzung bezüglich der Informationsbeschaffung, -verarbeitung und -präsentation.

Kinder kommen bereits frühzeitig in ihrer Entwicklung mit Medien in Kontakt. Der Umgang mit ihnen wird dabei intuitiv und meist ungeleitet erlernt. Vor allem in dem Bereich der digitalen Medien, deren vielfältige Einsatzmöglichkeiten oft unüberschaubar sind, beschränkt sich die Nutzung auf wenige Bereiche und Potenziale bleiben häufig ungenutzt. Die 76. Grundschule Dresden macht es sich deshalb zur Aufgabe, Schülerinnen und Schüler durch Anleitung und Beratung sowie einen praxisorientierten Unterricht an analoge und digitale Medien heranzuführen und die Möglichkeiten deren Nutzung aufzuzeigen sowie einen sicheren Umgang anzubahnen. Hierbei sollen die Beschaffung, Verarbeitung und Präsentation von Informationen im Vordergrund stehen.

Maßnahmen: Einbindung von PC und Tablet in den Fach- und Förderunterricht, GTA Calliope (Robotik und Programmieren), Nutzung der Lernplattform Minticity für den DaZ-Unterricht, Nutzung von Lernsoftware wie Lernwerkstatt, Anton-App und Antolin

Ziel 2: Kommunikation und Sicherheit

Die Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen digitale Kommunikationsmöglichkeiten unter Beachtung von gesellschaftlichen Umgangsregeln, persönlichen Daten sowie der eigenen Privatsphäre und bahnen ein Bewusstsein für die Konsequenzen des eigenen Handelns an.

Durch eine wesentlich höhere Verbreitungsgeschwindigkeit ersetzen E-Mails und Kurznachrichten zunehmend traditionelle Verfahren der schriftlichen Kommunikation. Dies ermöglicht einen gezielten und effektiven Gedankenaustausch sowie eine Vernetzung von größeren Gruppen. Daneben birgt es jedoch zahlreiche Gefahren im Hinblick auf Datenschutz, Anonymität und Umgang mit eigenen und fremden Informationen. Für diese möchte die 76. Grundschule Dresden ihre Schülerinnen und Schüler sensibilisieren, gemeinsam rechtliche, ethische und gesellschaftliche Fragestellungen erörtern sowie den Umgang mit persönlichen Gefahrensituationen wie Cybermobbing schulen.

Maßnahmen: Teilnahme am Projekt „Social Web macht Schule“ in der 3. bzw. 4. Klasse

Ziel 3: Nutzung von Tablets

Die Schülerinnen und Schüler werden schrittweise an die Arbeit mit Tablets herangeführt. Dafür werden im Rahmen des Medienbildungskonzepts für jede Klassenstufe Maßnahmen und Lernziele erarbeitet.

Mit der Verschiebung des Nutzungsschwerpunktes hin zu Smartphones und Tablets in der Gesellschaft, wird diesen Medien auch in der Grundschule eine höhere Aufmerksamkeit zuteil. Damit einher gehen jedoch auch neue Herausforderungen hinsichtlich der Nutzung als Arbeitsmittel sowie dem grundlegenden Verständnis eines Computers. Gleichzeitig eröffnen Tablets durch ihren einfachen Aufbau einen schnelleren Einsatz im Unterricht. In den kommenden Jahren sollen diese somit vermehrt im Unterricht genutzt werden.

Die Ziele des Medienbildungskonzepts der 76. Grundschule sollen bei jeder Überarbeitung auf Nutzung und Umsetzbarkeit hin überprüft werden.

3. Medienbildung im Unterricht

Die Medienbildung im Unterricht soll zukünftig in allen Fächern zu jeder Zeit Bestandteil des Unterrichts sein. Nachfolgend werden die aus den sächsischen Lehrplänen geforderten Ziele in einer Bildungsmatrix für die einzelnen Klassenstufen zusammengefasst.

Medienbildungsmatrix, Klasse 1 / 2

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen / Pädagogische Ziele	Einführendes Fach
Kompetenz	Ableitungen aus den Lehrplänen	Lernbereiche
1 <u>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	• Formen des Informierens unter Einbeziehung vielfältigen Medien, • Umgang mit dem elektronischen Wörterbuch • Altersgerechte Suchmaschinen und Lernprogramme nutzen • Medien als Informationsquelle • Annäherung an ausgewählte Werke der Kunst unter Einsatz traditioneller und digitaler Medien • Internetrecherche	• DE (LB Sprechen & Zuhören) • DE (LB Richtig schreiben) • DE (LB Mit digitalen Medien umgehen) • SU (LB 1, 3, 5) • KU (LB 3) • WK (WB 1)
2 <u>Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	• Schreiben von Texten • Medienerfahrung kommunizieren	• DE (LB Mit digitalen Medien umgehen) • MU (LB 4)
3 <u>Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	• Druckschrift am PC oder digitalen Endgeräten schreiben • Schreiben von Texten • Präsentation erstellen • Dokumentation des 1. SJ's unter Einbeziehung traditioneller und digitaler Medien	• DE (LB Schriftspracherwerb) • DE (LB Mit digitalen Medien umgehen) • MA (W 1) • SU (LB 6)

	· digitales Malen und Zeichnen (Grafik, Gestaltungspraktiken kombinieren) · Schriftelemente als bildnerisches Gestaltungsmittel · Einfache digitale Fotostory mit plastischen Körpern	· KU (LB 1) · KU (LB 2)
4 <u>Schützen und Sicheres Agieren</u> 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen		
5 <u>Problemlösen und Handeln</u> 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	· Bedienhandlungen an PC und digitalen Endgeräten (Starten, Herunterfahren, Programm starten und beenden, Ausdrucken, Umgang mit der Maus, Tastaturbedienung) · Altersgerechte Suchmaschinen und Lernprogramme nutzen · Lern- und Übungssoftware nutzen	· DE (LB Mit digitalen Medien umgehen) · MA (LB 2)
6 <u>Analysieren und Reflektieren</u> 6.1 Medien analysieren und bewerten	· Textarten (auditiv, audiovisuell, digital) · Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien · Dauer von Tätigkeiten messen (z.B. Mediennutzung)	· DE (LB Lesen/ Mit Medien umgehen) · DE (LB Mit digitalen Medien umgehen) · MA (LB 3) · SU (LB 2)

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Werbung kritisch bewerten (→ gesunde Ernährung)	WK (LB 1)
6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	Zweck und Funktionsweise eines ausgewählten technischen Objekts	

Medienbildungsmatrix, Klasse 3 / 4

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen / Pädagogische Ziele	Einführendes Fach
Kompetenz	Ableitungen aus den Lehrplänen	Lernbereiche
1 <u>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	- Formen des Informierens (aus verschiedenen Medien) - Bedienhandlungen an PC oder digitalen Endgeräten (Speichern und wiederfinden von Texten) - Altersgerechte Suchmaschinen und Lernprogramme nutzen - Umgang mit dem elektronischen Wörterbuch - Informationen aus traditionellen und digitalen Medien entnehmen/ Recherche - Digitale Medien als Informationsquelle - Nutzung traditioneller und digitaler Medien für Recherche und Präsentation - Recherche von einfachen fremdsprachlichen Begriffen in traditionellen und digitalen Medien	- DE 3 & 4 (LB Sprechen und Zuhören, LB Für sich und andere schreiben) - DE 3 (LB Mit digitalen Medien umgehen) - DE 4 (LB Richtig schreiben) - MA 3 (W 1), MA 4 (LB 2, W 1, W 2) - SU 3 (LB 1, 4, 5, W 3), SU 4 (LB 1, 2, 3, 5, W 5) - MU 3 & 4 - ENG 3 (LB Me, my family and friends) - ENG 3 & 4 (LB At home)

	· Fotos, Prospekte aus Zielsprachenländern, Nutzen traditioneller und digitaler Medien · Nutzung zur Recherche · Internetrecherche	· ENG 3 & 4 (alle LB) · WK 3 (LB 1, WB 1)
2 <u>Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	· Gebrauchsformen, z.B. Email · Eigene Texte und Medienbeiträge (s. Produzieren und Präsentieren) · Emails mit Fragen an Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens schreiben · Kommunikationsmöglichkeiten digitaler Medien · Anwendung vielfältiger Gestaltungsmittel: Computer als Instrument, Interaktive Medien · Einblick gewinnen in Englisch als zunächst fremde Sprache: thematisches Spracherlebnis (Einsatz von Tonträgern, Postern und Videos) · Onlineauftritte von Grundschulen in englischsprachigen Ländern) · Einblick gewinnen in die Möglichkeiten, über Medien mit Schülern im Zielland zu kommunizieren	· DE 3 (LB Für sich und andere schreiben) · SU 3 (LB5 - Landkreis) · SU 4 (LB 1) · MU 4 (LB 4) · ENG 3 (LB Me, my family and friends) · ENG 3 & 4 (LB At school) · ENG 4 (LB My hobbies)
3 <u>Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	· Schreibstrategien · Text als Hörbuch gestalten · Wirkung akustischer Gestaltungsmittel (digitale Abspielgeräte), Hörbeitrag gestalten · Gestaltung eines Medienbeitrags · Textarten (auditiv, audiovisuell, digital) → eigene Medienbeiträge erstellen · Bedienhandlungen und Grundregeln zur Verwendung von Formatierungen in Texten · Einen eigenen Werbebeitrag gestalten	· DE 3 & 4 (LB Mit digitalen Medien umgehen) · DE 3 (W 1 Rund ums Buch) · DE 3 (W 3 Ganz Ohr sein) · DE 3 (W 4 Medienvielfalt im Kinderzimmer) · DE 4 (LB Lesen/ Mit Medien umgehen) · DE 4 (LB Mit digitalen Medien umgehen) · DE 4 (W 3 Werbung)

	• Digitale Dokumentation/ Präsentation (Fotos) • Präsentation von Arbeitsergebnissen • Fotoprojekt • Eigene Medienbeiträge erstellen • Präsentation zu einem Thema (Nutzen digitaler Medien) • Schrift als bildnerisches Gestaltungsmittel • Gestaltungselemente der Fotografie → Bildbearbeitung • Dokumentation durch geeignete digitale Medien • Kunstrezeption • Eigene Medienbeiträge erstellen • Experimentieren mit Klängen und Geräuschen • Thematisches Programm gestalten • Aufnahme musikalisch gestalten • Hörspielszenen gestalten • Sprechen über Musik: Informationen unter Nutzung verschiedener Medien einholen und präsentieren • Tonträger, Musik- und Videoplattformen und Wiedergabegeräte (Sensibilisierung für rechtliche Vorgaben) • Aufführung eines Kindermusicals gestalten • Nutzen digitaler Medien zur Aufnahme und Analyse mündlicher Schülerbeiträge • Übertragen von Hör-und Hör-/Seherfahrungen auf kommunikative Situationen beim Einkaufen • Differenzierungsmöglichkeiten durch Einsatz digitaler Medien bei der Gestaltung von Texten • Glückwunschkarten zu bestimmten Anlässen am Computer und digitalen Endgeräten erstellen	• MA 3 (LB W 3 Ornamente) • MA 4 (LB 2, W 1) • SU 3 (LB 1) • SU 4 (LB 5 – Sachsen) • SU 4 (LB 6) • KU 3 (LB 1) • KU 3 (LB 3) • KU 3 & 4 (alle LB) • KU 4 (LB 1) • MU 3 (LB 2) • MU 3 (WB 1) • MU 3 & 4 (WB 2) • MU 3 & 4 (WB 4) • MU 4 (LB 4) • MU 4 (LB 4) • MU 4 (WB 5) • ENG 3 (LB Foot and drink) • ENG 3 (LB Let's go shopping) • ENG 4 (LB Foot and drink) • ENG 4 (LB Around the year)
--	---	--

	· Begegnung mit Robotern und Automaten	· WK 4 (LB 3)
4 <u>Schützen und Sicheres Agieren</u> 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	· Altersgerechte Suchmaschinen und Lernprogramme nutzen · Informationen aufbereiten → Sensibilisierung für rechtliche Vorgaben · Bildbearbeitung → Persönlichkeitsrechte, Privatsphäre, Urheberrecht, Umgang mit Bildern im Internet	· DE 3 (LB Mit digitalen Medien umgehen) · DE 4 (LB Mit digitalen Medien umgehen) · KU 3 (LB 1)
5 <u>Problemlösen und Handeln</u> 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	· Bedienhandlungen an PC oder digitalen Endgeräten (Markieren von Wörtern und Texten) · Lern- und Übungssoftware nutzen (zum selbstständigen und effektiven Üben), interaktive Knobelaufgaben · Einsatz von Medien auch in ungewohnten Zusammenhängen · Planen und Realisieren einer Aktion → Dokumentation durch geeignete Medien · Begegnung mit Robotern und Automaten	· DE 3 (LB Mit digitalen Medien umgehen) · MA 3 (LB 1, 2, W 2) MA 4 (LB 1, 2) · KU 4 (LB 1) · KU 4 (LB 3) · WK 4 (LB 3)
6 <u>Analysieren und Reflektieren</u> 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	· Formen des Informierens aus verschiedenen Medien → kritischer Umgang mit Medieninhalten · Textarten (auditiv, audiovisuell, digital) → Medienverbund: Hörbuch, Film, Buch · Chancen und Risiken bei der Nutzung digitaler Medien · Positionierung zu Angeboten aus traditionellen und digitalen Medien · Nutzungsverhalten reflektieren (Alternativen finden)	· DE 3 (LB Sprechen und Zuhören, LB Für sich und andere schreiben) · DE 3 (LB Lesen/ Mit Medien umgehen) · DE 3 & 4 (LB Mit digitalen Medien umgehen) · DE 3 (W 4 Medienvielfalt im Kinderzimmer)

6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	· Informationen auswählen und werten · Rolle von Presseerzeugnissen in Bezug auf Meinungsbildung · zur Werbung positionieren (Einfluss von Werbung) · Längen schätzen, messen, vergleichen (digitale Schritt- und Kilometerzähler) · Einfluss der Medien auf Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensweisen · Bildsprache in Informationsmedien und Werbung · Einblick gewinnen in die Historie eines technischen Objekts · Begegnung mit Robotern und Automaten · Zweck und Funktionsweise von Einrichtungen zur Kraft- und Bewegungsübertragung: Simulationssoftware)	· DE 4 (LB Mit digitalen Medien umgehen) · DE 4 (W 1: Rund um Presseerzeugnisse) · DE 4 (W 3 Werbung) · MA 3 (LB 3) · SU 4 (LB 1) · KU 4 (LB 1) · WK 3 (WB 2) · WK 4 (LB 3) · WK 4 (WB 2)
---	--	---

4. Außerunterrichtliche Maßnahmen zur Medienbildung

Neben dem unterrichtlichen Einsatz digitaler Medien sollen auch die Ganztagsangebote unser Medienangebot nutzen. Leider erschwert die finanzielle Situation des Freistaates die Umsetzung dieses Wunsches, so dass derzeit keine Computer-GTA stattfinden.

Einzelne Schüler der Klasse 3 und alle Kinder der Klasse 4 erhalten die Möglichkeit, am jährlich ausgerichteten Sächsischen Informatikwettbewerb teilzunehmen. Die Verantwortung für die Organisation und die Vorbereitung der interessierten Schüler liegt beim PITKo.

5. Fortbildungsplanung

Der umfangreiche Einsatz digitaler Medien in unserer Schule erfordert eine intensive Vorbereitung des Kollegiums auf deren Einsatz. Gerade im Zuge der Corona-Pandemie wurden einerseits Wissenslücken im Bereich Medienkompetenz offenbart, andererseits gelang es durch den intensiven Austausch und einem bereits vorhandenen Netzwerk innerhalb der Lehrerschaft, schnell und kompetent Lösungen für aufkommende Probleme zu finden. Interne Fortbildungsmöglichkeiten werden bei kleineren Themen vom PITKo angeboten. Dennoch sollte langfristig auf professionelle Weiterbildungen im Bereich der digitalen Medien gesetzt werden.

Vom Kollegium gewünschte Fortbildungsthemen sind:

- Lernsoftware
- Nutzung und Bedienung von Tablets im Unterricht
- Problembehandlung Technik
- Datenschutz
- Digital unterrichten

Der Bereich digitaler Medien wird zukünftig verstärkt in der allgemeinen schulischen Planung berücksichtigt werden.

6. Ausstattungsplanung

Mit der bisherigen Umsetzung des Digitalpakts betrachten wir uns im Moment als grundlegend ausgestattet. Eine Verbesserung hinsichtlich der Arbeit mit den Displays sollte aus unserer Sicht vor allem die kabellose Verbindung und Übertragung von Videos betreffen, da es hier teilweise zu starken Darstellungsfehlern kommt.

Weitere von uns gewünschte Ausstattung umfasst vor allem Zubehör: Kopfhörer, Bluetooth-Boxen, Stifte für die Tablets.

Des Weiteren wäre eine Erhöhung der Anzahl unserer Tablets wünschenswert.

Einige Calliope-Geräte sind bereits nicht mehr funktionsfähig. Diese müssen mittelfristig ersetzt werden.

7. Zeitschiene

Das Medienbildungskonzept der 76. Grundschule Dresden bildet eine wichtige Grundlage für die Arbeit unserer Bildungseinrichtung. Mit dem Schuljahr 2024/2025 sind unsere Ausstattungswünsche umgesetzt worden. Somit folgt eine Phase, in der wir die neuen Geräte in den Unterricht verstärkt einbeziehen. Zudem steht für das folgende Schuljahr eine Überarbeitung der Lehrpläne in Deutsch und Mathematik aus. Spätestens mit dieser wird auch unser Medienbildungskonzept weiterentwickelt.

2024:

- Überarbeitung des gesamten Medienbildungskonzepts im Hinblick auf Zielstellung und Umsetzbarkeit
- Weiterentwicklung Wartungsplanung und Fortbildungsmaßnahmen
- Vorbereitung Evaluation

2025:

- Einarbeitung der Inhalte der neuen Lehrpläne
- Weiterentwicklung der Zeitschiene bis 2027

Das Medienbildungskonzept wurde durch den PITKo in Absprache mit der Schulleitung im Schuljahr 2024/2025 überarbeitet. Die Ziele des Konzepts wurden durch die Schulkonferenz am 3.12.2024 verabschiedet.