

Medienbildungskonzept der Hans-Quick-Schule



Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG MIT BEZUG ZUM SCHULPROGRAMM	2
2. BESTANDSAUFNAHME	3
2.1. digitale Medien	3
2.2. Qualifikations- und Fortbildungsstand des Kollegiums	3
2.3. Finanzierungen zusätzlicher Anschaffungen	4
3. PÄDAGOGISCHES NUTZUNGSKONZEPT	5
3.1. Inhalte und Ziele	5
3.2. Einsatzmöglichkeiten der Medien im Unterricht	9
3.3. Medienkompetenzbereiche und beispielhafte Zielformulierungen	10
3.4. Projekte	13
3.5. Förder- und Forderunterricht	14
4. SCHULNETZWERKE UND CLOUD	14
4.1. MNSProCloud und Office365	14
4.2. WLAN	14
5. SOFTWARE	15
5.1. Worksheet-Crafter	15
5.2. Oriolus	15
6. DIGITALE MEDIENNUTZUNG IM DISTANZUNTERRICHT	16
(STAND JANUAR 2022) – EINE ÜBERARBEITUNG ERFOLGT NUR IM FALLE ERNEUTEN AUSFALLS DES PRÄSENZUNTERRICHT.	16
6.1. Digitaler Ersatzunterricht	16
6.2. Nutzung von „Microsoft Teams“ – seit 2023 erfolgt keine Registrierung der Schülerinnen und Schüler bei Microsoft Teams/Office 365 mehr.	17
6.3. Erprobte Online-Anwendungen für den Distanz- und Präsenzunterricht	17
7. SCHRITTE ZUR WEITEREN ENTWICKLUNG	18
7.1. Anschaffung notwendiger Hard- und Software	18
7.2. Ermittlung des Fortbildungsbedarfs für das Kollegium	18
7.3. Organisationsstrukturen und Kommunikation	18
8. AUSBLICK UND EVALUATION	18
9. ANHANG	19

1. Einleitung mit Bezug zum Schulprogramm

Um in der Grundschule an die Lebenswelt der Kinder anzuknüpfen, ist es uns wichtig, die Kinder auf dem Weg zu kommunikationsfreundlichen, medienkompetenten und medienkritischen Menschen zu begleiten. Kinder nutzen Medien, Studien zufolge, immer jünger. Sie sind fest in Alltag und Freizeit integriert, werden aber noch nicht immer sinnvoll und sensibel genutzt. Die stetige Entwicklung medialer Möglichkeiten fordert bereits in der Grundschule die Anbahnung eines kompetenten und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien.

Lerninhalte rund um das Thema digitale Medien (wie z.B. zu Computern, Smartboards, Tablets und Digitalkameras) wurden verbindlich im Schuljahr 2015/2016 in der Hans-Quick-Schule festgelegt. Bei der Erstellung des Medienbildungskonzeptes, dessen Evaluation und Überarbeitung werden viele Ressourcen genutzt. Eltern, Lehrkräfte, Schulleitung, Förderverein und außerschulische Kontakte arbeiten seit der Implementierung 2014/2015 stetig an der Weiterentwicklung des Medienkonzepts. Laut hessischem Kultusministerium ist die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit Medien ein zentraler Bestandteil schulischer Bildungsprozesse. Dazu zählen sowohl der verantwortungsvolle Umgang mit neuen Medien als auch deren didaktisch und pädagogisch sinnvoller Einsatz im Unterricht sowie die Erprobung neuer Lehr- und Lernformen.¹

Zur Förderung und Forderung der überfachlichen sowie fachlichen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler stellen digitale Medien mit ihren vielfältigen Lernmöglichkeiten (Lernprogramme, Internet, Recherche, Schreib- und Präsentationsprogramme, Sicherheit im Netz usw.) einen überaus wichtigen Baustein im Schulalltag dar. Die Bildungsstandards fordern im Bereich der Überfachlichen Kompetenzen: „Der Einsatz unterschiedlicher Medien und elementarer technischer Anwendungen, der Einsatz von Medien zur Information und Präsentation sowie eine kritische Mediennutzung schaffen die Voraussetzung, um in der heutigen Informations- und Mediengesellschaft kompetent und verantwortungsvoll zu handeln.“² Hierzu stehen den Lernenden und Lehrenden sowohl die Computer im Computerraum als auch iPads und Smartboards im Klassen- bzw. Fachraum nutzen als digitale Medien zur Verfügung. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf dem Kompetenzerwerb im Bereich des Lerninhalts „Internet“ mit all seinen Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren. Neben den genannten digitalen Medien spielen analoge Medien wie CDs, Bücher, Zeitschriften/Zeitungen (Zeitungsprojekt im 3./4.Schuljahr) und von den Kindern verfasste Texte eine ebenso bedeutende Rolle und werden verantwortungsvoll von allen Lehrkräften thematisiert und eingesetzt.

Im Schuljahr 2015/2016 wurden die o.g. Schwerpunkte auf einzelne Unterrichtsvorhaben hin konkretisiert und verpflichtend für alle Lehrkräfte in das Schulprogramm aufgenommen. Die Erweiterung des Medienkonzepts, vor allem in Bezug auf die digitalen Medien und die Nutzung dieser, erfolgt stetig.

¹ Vgl. <https://kultusministerium.hessen.de/schule/medienbildung>

² Bildungsstandards Überfachliche Kompetenzen

2. Bestandsaufnahme

2.1. digitale Medien

Die Hans-Quick-Schule verfügt über einen Computerraum mit 22 Computern, inkl. Tastatur, Maus und Kopfhörer und einen Drucker, der den Schülerinnen und Schülern sowie den Lehrkräften zur Verfügung steht. Alle Computer sind mit der Windows 10 Software ausgestattet. Des Weiteren können Klassensätze iPads genutzt werden (je zwei Ladewagen mit 30 iPads im Computerraum in der Deutsch-Insel). Das auditive Lernen kann durch die Nutzung der 40 Kinderkopfhörer und 4 Headsets unterstützt werden. Seit November 2021 verfügt die Hans-Quick-Schule über eine WLAN-Verbindung, seit Ende 2023 über den Anschluss an das Glasfasernetz. Im Computerraum befinden sich außerdem 4 Digitalkameras und 20 Einheiten des digitalen Lernspiels Osmo.

Die 13 Klassenräume sind jeweils mit einem SMART Board 800, einer PC-Einheit, zwei Lautsprechern, zwei beschreibbaren Seitentafeln und einem Beamer von Epson ausgestattet. Ergänzt wurden 2023 die AppleTV zur Verbindung zwischen Beamer und iPads. Zudem steht jedem Jahrgang eine Dokumentenkamera der Firma SMART zur Verfügung. Jede Klasse kann auch bei Bedarf eine Webcam nutzen.

Neben der Verwendung als herkömmliche Tafel (Schreibprogramm – Smart Notebook) bietet das Smartboard eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Visualisierung und interaktiven Arbeit und ermöglicht damit im Besonderen die Förderung der Medienkompetenz. Durch den Anschluss an den zentralen Schulserver und an das Internet ist es möglich, Lernprogramme und Lernplattformen³ mit der ganzen Klasse zu nutzen und partizipativen Unterricht digital zu gestalten. Außerdem kann die Recherchekompetenz gefördert und erweitert werden. Zusätzlich können Lern- und Bewegungsfilme oder interaktive Übungen im Unterricht integriert werden.

Im Bewegungszentrum der Schule können zwei fest installierte Lautsprecher, eine Anlage mit Mikrofon und CD-Player, ein fest installierter Beamer mit Projektionsfläche und ein Laptop mit Netzwerkzugang für Schülerversammlungen, Vorführungen oder Themenelternabenden genutzt werden.

In der Schülerbücherei „Lesenest“ kann mit einem Computer und einem Drucker die Ausleihe, Inventarisierung und Recherche digital vorgenommen werden. Zusätzlich ermöglicht dies Listenerstellung, Etiketten-, Ausweis- und Mahnbriefdruck.

Das Lehrerzimmer ist mit zwei Computern mit Internetzugang und Anschluss an das Schulnetzwerk sowie mit zwei Druckern ausgestattet.

Eine Auflistung zu den Einzelheiten der Grundausrüstung der Hard- und Software befindet sich im Anhang

2.2. Qualifikations- und Fortbildungsstand des Kollegiums

Seit dem Schuljahr 2015/2016 fanden verschiedene Fortbildungen für das Kollegium intern sowie extern statt. Die Themenauswahl entstand aus aktuellen Wünschen und

³ Z.B. Kahoot, learningapps, Onco, etc.

Bedürfnissen, die das Kollegium formulierte und wurde jeweils in Teamsitzungen oder der Gesamtkonferenz festgelegt. Der schulische und persönliche Fortbildungsbedarf zum Schwerpunkt Medienbildung wird im schuleigenen Fortbildungskonzept jährlich berücksichtigt. Schulintern wurde jährlich mindestens eine Fortbildung/Weiterbildungsmöglichkeit zum Smartboard selbst oder dem Smartboard-Notebook-Programm sowie zu Erklärvideos⁴ ermöglicht.

2015 fand für die Kunstlehrerinnen eine interne Fortbildung im Rahmen der jährlichen Kunstfachkonferenz der Schule statt. Hierbei wurden die Kolleginnen in die Arbeit mit kostenlosen Apps am Tablet für die Nutzung im Kunstunterricht eingeführt (Comicgestaltung und Stopmotion-Trickfilm z.B. PicPac).

Später wurde das Kollegium in die Bedienung, Arbeitsweisen und Unterrichtstipps im Computerraum eingeführt. Eine Materialsammlung mit Unterrichtsideen und Lehrerhandreichungen steht im Lehrerzimmer zur Ausleihe zur Verfügung. Perspektivisch werden fortlaufend weitere Unterrichtsmaterialien angeschafft. Ein weiterer Weiterbildungsschwerpunkt war die Auseinandersetzung mit Lernprogrammen für den Unterricht sowie Diagnoseverfahren (Antolin, Quop, Grundschuldiagnose, Ferdi/Londi).

Kolleginnen und Kollegen sind nach dem Besuch einer Fortbildung angehalten, spannende Inhalte als Multiplikatorin oder Multiplikator in einer Teamsitzung an das Kollegium weiterzugeben. 2024 ist eine interne Fortbildung zum Thema „Trickfilme mit der Stopp-Motion App“ geplant.

Das Kollegium hat sich dafür ausgesprochen, Internet-ABC-Schule zu werden. Hierfür sind neben der Implementierung der Unterrichtseinheit zum Internet-ABC in Klasse 3 auch die jährliche Fortbildung zweier Kolleginnen oder Kollegen, die entsprechende Informationsweitergabe an das Kollegium und die jährliche Gestaltung eines Schulelternabends bzw. Eltern-Kind-Nachmittages, erforderlich. Die Übergabe des ersten Zertifikats „Internet-ABC-Schule“ erfolgte im Dezember 2016. Auch 2019 und 2021 konnte das Zertifikat durch Basis- und Zusatzqualifizierungen erhalten werden. Nach dem Besuch der fachbezogenen Qualifizierungsveranstaltung (Deutsch) 2024 wird noch in diesem Schuljahr die Beantragung des „Goldenen Siegels“ angestrebt.

2.3. Finanzierungen zusätzlicher Anschaffungen

Medienvorhaben, die den finanziellen Rahmen von Schulträger- bzw. Landesmitteln überschreiten, konnten bislang mit der finanziellen Unterstützung des Fördervereins realisiert werden. Des Weiteren nimmt die Hans-Quick-Schule bei externen Ausschreibungen und Wettbewerben teil, um die Ausstattung im Bereich digitaler Medien fortlaufend erweitern können.

⁴ In Form von Erklärvideos

3. Pädagogisches Nutzungskonzept

3.1. Inhalte und Ziele

Die Ziele wurden in Anlehnung zum Bildungs- und Erziehungsplan (vgl. S. 69) sowie dem Praxisleitfaden Medienkompetenz⁵ formuliert.

Die Schülerinnen und Schüler lernen...

- sich durch Medien, Informations- und Kommunikationsmittel (IuK) zu bilden (Medien als primär informelle Orientierungs-, Wissens- und Kompetenzquellen)
- Medienerlebnisse emotional und verbal zu verarbeiten und zu reflektieren sowie Medieninhalte mit anderen zu diskutieren
- mit Medien bewusst und kontrolliert umzugehen, deren Verwendungs- und Funktionsweisen zu erfahren und Alternativen zur Mediennutzung kennenzulernen (z.B. Mediennutzung zeitlich limitieren und sinnvoll in diverse Freizeitaktivitäten einbetten)
- ihr Wissen über Medien zu erweitern (z.B. Kenntnisse über Medienformate und -genres) Medienbotschaften und -tätigkeiten zu durchschauen und kritisch zu reflektieren (z.B. Trennen von Realität, Fiktion und Virtualität, Erkennen von Wirkung der Werbung, Reflektieren der Bedeutung von Rollenklischees)
- sich über Medien bzw. IuK bilden (Medien als eigenständiger Bildungsinhalt)
- Medientechnik zu verstehen und Medienbetriebe kennenzulernen (Kino, lokale Radiostation)

Die hierzu formulierten sechs Kompetenzbereiche⁶ medialer Bildung sind als zentrale Bestandteile des Bildungsprozesses zu verstehen und integrativ in allen Unterrichtsfächern zu fördern.

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

⁵ HKM.2019.Praxisleitfaden Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt. Wiesbaden.

⁶ HKM.2019.Praxisleitfaden Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt. Wiesbaden. Seite 8

3.1.1 Erwerb der Grundlagen und Grundtechniken

Die nachfolgenden Inhalte werden verpflichtend für alle Schülerinnen und Schüler im jeweiligen Jahrgang angeboten und im Unterricht integriert werden. Die Auswahl entstand durch die fortlaufende Evaluation des Medienkonzeptes und wird regelmäßig überarbeitet.

Klassenstufe	Verbindliche Inhalte	Verantwortlichkeit	Optionale Inhalte1
1	Kennenlernen und Einführung Teile und Bedienung des Computers	Klassenlehrkraft	Einführung Antolin Lernprogramm Oriolus
	ANTON APP	Klassenlehrkraft	
2	Einführung des Textverarbeitungsprogramms „Word“	Fachlehrkraft Deutsch	Lernprogramm Oriolus Play-Osmo Einführung Internetrecherche
	Einführung Antolin	Fachlehrkraft Deutsch	
	Nutzung ANTON APP	Fachlehrkräfte Deutsch, Sachunterricht, Mathematik	
	iPad Einführung – iPad-Führerschein	Klassenlehrkraft	
3	Textgestaltung mit dem Textverarbeitungsprogramm „Word“	Fachlehrkraft Deutsch	Lernprogramm Oriolus Play Osmo Stop-Motion-Filme
	Dateien speichern	Fachlehrkraft Deutsch	
	Nutzung Antolin	Fachlehrkraft Deutsch	
	Nutzung ANTON APP	Fachlehrkräfte Deutsch, Sachunterricht, Mathematik	
	Unterrichtssequenz zu Cool and Safe 3. oder 4. Schuljahr	Fachlehrkraft Sachunterricht	
	Unterrichtssequenz mit Lernmodulen des Internet-ABCs 3. oder 4. Schuljahr	Fachlehrkraft Sachunterricht	
	Einführung Internetrecherche (angeleitet und begleitet)	Fachlehrkraft Sachunterricht	
4	Zielgerichtete Internetrecherche zu festgelegten Themen	Fachlehrkraft Sachunterricht/Englisch	Lernprogramm Oriolus Play Osmo

	Einführung Programm PowerPoint	Fachlehrkraft Sachunterricht/Englisch	Stop-Motion-Filme
	Nutzung ANTON APP	Fachlehrkräfte Deutsch, Sachunterricht, Mathematik	
	Nutzung Antolin	Fachlehrkräfte Deutsch	
	Unterrichtssequenz zu Cool and Safe 3. oder 4. Schuljahr	Fachlehrkraft Sachunterricht	
	Unterrichtssequenz mit Lernmodulen des Internet-ABCs 3. oder 4. Schuljahr	Fachlehrkraft Sachunterricht	

3.1.2 Anwendung von Lern- und Diagnosesoftware

In allen Klassen sowie in den Fördergruppen sollten die Lern- und Diagnoseverfahren genutzt werden. 2020 wurde das Lernprogramm Oriolus installiert.

Die Schule verfügt aktuell über Lizenzen für Programme wie z.B. Grundschuldiagnose online, Antolin, ANTON APP-Schullizenz und Oriolus.⁷

3.1.3 Erstellen, Bearbeiten und Drucken von Texten

Im Schuljahr 2015/2016 wurde verbindlich vereinbart, dass in Klasse 2 die Schülerinnen und Schüler der Hans-Quick-Schule in das Schreibprogramm Word eingeführt werden (vgl.: 3.1.1). Es wird empfohlen hierfür den Computerraum, nicht die iPads zu nutzen. Ab Klasse 3 sollen Texte gestaltet und evtl. mit Bildern ergänzt werden.

3.1.4 Umgang mit Internet und Internetplattformen

Schülerinnen und Schüler der dritten und vierten Klasse sollen die Computer im Computerraum auch als Informationsmedium (vgl. Punkt 3.1.1). nutzen und ebenso die Smartboards im Klassenraum als Informationsmedium erfahren. Ein kritischer Umgang mit digitalen Medien und Inhalten muss thematisiert werden, um Kinder für Risiken im Netz zu sensibilisieren.

Mit der Durchführung der Lernmodule des Internet-ABCs (in den 3. und 4. Klassen), lernen die Kinder mit 15 interaktiven und vertonten Lernmodulen, sich sicher im Netz zu bewegen. Eine Auswahl aus den folgenden Themenbereichen werden verbindlich unterrichtet und mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam kritisch aufgearbeitet (vgl. www.internet-abc.de Stand: Januar 2024):

1. Surfen und Internet - So funktioniert das Internet
 - Unterwegs im Internet – so geht’s
 - Suchen und finden im Internet
 - So funktioniert das Internet – die Technik
 - Mobil im Internet – Tablets und Smartphones
2. Mitreden & Mitmachen - Selbst aktiv werden!
 - E-Mail– Post für dich
 - Chatten und Texten – WhatsApp und mehr
 - Soziale Medien – TikTok, Instagram und mehr
 - Online-Spiele – sicher spielen im Internet
3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich
 - Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet
 - Viren und andere Computerkrankheiten
 - Werbung, Influencer und Gewinnspiele
 - Cybermobbing – kein Spaß!
 - Datenschutz – das bleibt privat!
4. Lesen, Hören, Sehen - Medien im Internet
 - Text und Bild – kopieren und weitergeben
 - YouTube, Streaming und Bildschirmzeiten

⁷ Der Ist-Zustand der Software in der Schule ist im Anhang tabellarisch aufgelistet.

Auch das webbasierte Training zur Gewaltprävention „Cool and Safe“ beschäftigt sich mit Gefahrensituationen im analogen und digitalen Leben der Kinder. „Cool and Safe ist ein internetbasiertes Trainingsprogramm, das mit vielen Filmen und Beispielen Kinder aktiv einbezieht. Die Teilnahme an „Cool and Safe“ zeigt Kindern ihre Rechte auf und stärkt ihre Kompetenzen im Umgang mit riskanten Situationen.“⁸ Dies lässt sich gut mit uns als Modellschule für Kinderrechte verbinden, da sich hier die Kinder, durch ein anderes Medium unterstützt, aktiv mit ihren Rechten und Gefahren auseinandersetzen. Die Festschreibung und der verbindliche Einsatz von Cool-and-safe wurde im Schuljahr 2016/2017 für alle dritten bzw. vierten Klassen vereinbart. Das Lernprogramm besteht aus den folgenden sechs Modulen, die das Soziale Lernen, die Kinderrechte und die Medienbildung miteinander verzahnen:

- Einstieg in das Training
- Außer Haus
- Internet
- Zuhause
- Zusammenfassung und Wiederholung

3.2. Einsatzmöglichkeiten der Medien im Unterricht

Die Kinder werden im Unterricht an die Arbeit mit Medien herangeführt. Im Klassenverband oder in Kleingruppen werden neue Arbeitsweisen, Methoden und Programme eingeführt und kennengelernt (z.B. Technische Merkmale, Lernprogramme, Internetrecherche, Tablet, Arbeit mit Digitalkameras). Ziel ist es, dass die Kinder immer eigenständiger arbeiten und eine kritische Haltung in Auseinandersetzung mit den digitalen Medien entwickeln.

Durch interne sowie externe Fortbildung des Kollegiums und dem regelmäßigen Austausch zwischen Eltern, Experten (z.B. des MuK) und allen Lehrkräften, wird eine permanente Entwicklung im Bereich Medienbildung angestrebt und gewährleistet.

Die Bereitstellung der iPads schafft eine Vielzahl neuer Möglichkeiten. Die interaktive Arbeit in Kleingruppen oder im Klassenverband kann nun mediengestützt auch im Klassenraum erfolgen. Für die interaktive Arbeit wurde uns im Herbst 2021 eine stabile WLAN-Verbindung eingerichtet. So können neben Rechercheaufgaben, Lernvideoangeboten, unterschiedlichen Höraufgaben (Podcast, Sprachunterricht, Diktate, etc.) auch interaktive Quiz, Mindmaps oder Reflexionen stattfinden.⁹

Im Unterricht können neben der Nutzung von Schreib- und Lernprogrammen auch webbasierte Übungen herangezogen werden. In allen Fächern bieten sich Computer, iPads und das Smartboard zur Recherche oder Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten (z.B. Fotos, Audioaufnahmen, Videos) an und sollten verbindlich ab dem ersten Schuljahr einmal monatlich genutzt werden. Die Verantwortlichkeit für Einführungen sowie Grundlagenvermittlung sind festgelegt.¹⁰

Mit der Internet-Plattform Antolin soll die Lesemotivation der Schülerinnen und Schüler erhöht werden sowie das Leseverständnis gestärkt werden. Dabei wird eine gewinnbringende Verknüpfung von analogen und digitalen Medien (Buch und PC/iPad) generiert.

⁸ www.coolandsafe.eu

⁹ Z.B. mit digitalen Angeboten wie kahoot!, oncoo oder padlet

¹⁰ Vgl. Kapitel 3.1.1

Seit dem Schuljahr 2021/2022 verfügt die HQS über eine Schullizenz der ANTON App. Dies ermöglicht den Lehrkräften, den Lernfortschritt der Lernenden zu analysieren. Die Lern-App bietet vielfältige Themen der Fächer Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Englisch, Musik und DAZ (Deutsch als Zweitsprache) für u.a. alle Jahrgangsstufen der Grundschule. Die interaktiven Aufgaben dienen der Übung, Vertiefung und Festigung der Unterrichtsinhalte und kann von allen Kindern kostenfrei genutzt werden.

3.3. Medienkompetenzbereiche und beispielhafte Zielformulierungen

Bedienen und Anwenden

Klasse	Inhalt
1	<ul style="list-style-type: none"> • Kennen und Benennen digitaler Geräte
2	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständige Bedienung der Geräte (auch Apps und Programme)
3	<ul style="list-style-type: none"> • Dateien speichern und wiederfinden
4	<ul style="list-style-type: none"> • Datenschutz

Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Klasse	Ziele – Die Lernenden...
1	<ul style="list-style-type: none"> • ... suchen, finden und öffnen Programme und Applikationen (Apps). • ... geben Internetseiten im Browser ein und öffnen diese. • ... scannen QR-Codes. • ... geben Benutzerdaten ein. • ... sehen sich Lernvideos an, verstehen und nutzen den Inhalt. • ... machen sich mit der Schulbücherei Lesenest vertraut. • ... hören und verstehen Hörspiele/Geschichten bspw. während der Frühstückszeit.
2	<ul style="list-style-type: none"> • ... erstellen und speichern Dateien/Fotos. • ... erarbeiten sich den Tablet-Führerschein. • ... sehen sich Lernvideos an, verstehen, nutzen und merken sich den Inhalt. • ... finden sich im Lesenest zurecht. • ... hören und verstehen Hörspiele/Geschichten bspw. in der Frühstückszeit. • ... kennen Suchmaschinen und wissen was sie dort eingeben können.
3	<ul style="list-style-type: none"> • ... wählen Suchergebnisse passend aus und unterscheiden zwischen Werbung und Information. • ... recherchieren angeleitet zu eingegrenzten Themenbereichen auf kindgerechten Seiten (z.B. als Unterrichtseinstieg oder für Referate). • ... wählen Bücher zu Recherchezwecken anlassbezogen aus. • ... können gezielt Bilder in einer Bilddatenbank suchen. • ... hören und verstehen Hörspiele/Geschichten bspw. in der Frühstückszeit.
4	<ul style="list-style-type: none"> • ... überprüfen gefundene Informationen.

	<ul style="list-style-type: none"> • ... recherchieren selbstständig zu einem Referatsthema. • ... lernen Google-Maps kennen. • ... wählen Bücher zu Recherchezwecken anlassbezogen aus und filtern Informationen. • ... Interviews als Informationsquelle nutzen. • ... hören und verstehen Hörspiele/Geschichten bspw. in der Frühstückszeit. • ... wissen wann und wo sie sich Hilfe holen sollten, wenn ihnen im Internet etwas komisch vorkommt. • ... lernen das Medium Zeitung kennen und nehmen optional an einem Zeitungsprojekt teil.
--	--

Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

Klasse	Ziele – Die Lernenden...
1	<ul style="list-style-type: none"> • ... unterstützen sich gegenseitig beim Kennenlernen der digitalen Medien und tauschen sich aus. • ... lernen digitale Medien als Kommunikationsmittel kennen.
2	<ul style="list-style-type: none"> • ... lernen die Nachrichtenfunktion bei Antolin kennen. • ... wissen, dass sie sich mit digitalen Geräten mit anderen austauschen können. • ... wissen, dass sie sich anderen gegenüber so verhalten sollten, wie sie auch selbst behandelt werden möchten. • ... lernen digitale Umfragen kennen und erstellen angeleitet interaktive Stimmungsbilder oder Mind-Maps (z.B. mit Onco und Mentimeter)
3	<ul style="list-style-type: none"> • ... kennen Funktionen einer E-Mail. • ... beachten die Netiquette bei der Kommunikation im Netz. • ... kennen die Gefahren von Kommunikation im Netz. • ... wissen welche Daten sie weitergeben dürfen und welche nicht. • ... wissen, wie sie sich bei Gewalt, Beleidigung oder Bedrohung im Internet verhalten sollten. • ... nutzen nach Anleitung kooperative und interaktive Online-Tools. • ... lernen beim Medienprojekttag wichtige Aspekte der Kommunikation im Netz kennen.
4	<ul style="list-style-type: none"> • ... festigen und erweitern die erworbenen Kompetenzen.

Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

Klasse	Ziele – Die Lernenden...
1	<ul style="list-style-type: none"> • ... fotografieren nach Anleitung mit der Digitalkamera oder dem iPad.
2	<ul style="list-style-type: none"> • ... fotografieren selbstständig mit der Digitalkamera oder den iPads. • ... bearbeiten die Fotos nach Vorgaben, speichern und übertragen diese. • ... produzieren eigene Texte im Programm „Word“.

	<ul style="list-style-type: none"> ... produzieren eigene Sprachaufnahmen und/oder spielen diese ab. ... lernen das Zeichenprogramm „Paint oder Tux Paint“ kennen.
3	<ul style="list-style-type: none"> ... lernen Grundzüge des Urheberrechts kennen. ... lernen Schriftarten, das Einfügen von Bildern oder Tönen als gestalterische Mittel kennen und umzusetzen. ... lernen das Programm PowerPoint kennen. ... gestalten eine Sprachaufnahme (z.B. Podcast, Hörspiel) ... gestalten Trickfilme nach vorgegebenen Themen/Kriterien und präsentieren diese.
4	<ul style="list-style-type: none"> ... gestalten selbstständig Präsentationen mit dem Programm Power Point und präsentieren dies. ... gestalten Trickfilme, Lernvideos oder Werbeclips nach vorgegeben Kriterien und präsentieren diese. ... wissen, dass Bilder/Videos von anderen nicht ohne Erlaubnis gemacht und veröffentlicht werden dürfen.

Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren

Klasse	Ziele – Die Lernenden...
1	<ul style="list-style-type: none"> ... lernen die Funktion von Benutzernamen und Passwörtern kennen.
2	<ul style="list-style-type: none"> ... lernen einen sicheren Umgang mit persönlichen Daten im Netz. ... geben ihre Benutzerdaten selbstständig ein.
3	<ul style="list-style-type: none"> ... gehen sicher mit ihren persönlichen Daten um. ... lernen Risiken und Gefahren im Netz kennen. (→ Cool & Safe/Internet-ABC)
4	<ul style="list-style-type: none"> ... wissen, welche Bedeutung die Altersfreigabe hat. ... kennen Auszüge aus dem Urheberrecht und wissen, welche Rechte sie im Internet beachten müssen. ... lernen Kriterien für sichere Passwörter kennen. ... erfahren, dass Medien ihre Meinung beeinflussen können. ... lernen, wie Computerspiele und soziale Medien wirken und beeinflussen können. → Cool & Safe/Internet-ABC ... lernen Gesundheitsgefahren der Medien kennen (Sucht). → Cool & Safe/Internet-ABC ... kennen Möglichkeiten, die Häufigkeit und Art der Mediennutzung zu kontrollieren.

Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

Klasse	Ziel – Die Lernenden ...
1	<ul style="list-style-type: none"> ... sprechen mögliche technische Schwierigkeiten an und bitten um Unterstützung

2	<ul style="list-style-type: none"> • ... sprechen Schwierigkeiten an und probieren diese eigenständig zu lösen. • ... wissen, dass digitale Geräte durch „Befehle“ funktionieren. • ... lernen Lexika und Wörterbücher als Informationsquellen und Nachschlagewerke kennen.
3	<ul style="list-style-type: none"> • ... finden eigene Lösungen für techn. Schwierigkeiten. • ... vergleichen Informationen und hinterfragen den Wahrheitsgehalt kritisch. • ... nutzen selbstständig Lexika und Wörterbücher als Informationsquellen und Nachschlagewerke • ... lernen Möglichkeiten kennen, Befehle zu gestalten.
4	<ul style="list-style-type: none"> • ... kennen Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer unser Leben beeinflussen. • ... programmieren. (z.B. mit dem Programm scratch)

Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

Klasse	Ziel – Die Lernenden ...
1	<ul style="list-style-type: none"> • ... lernen unterschiedliche digitale Medien kennen.
2	<ul style="list-style-type: none"> • ... können kritisch über das Medienverhalten nachdenken. • ... kennen Beispiele dafür, wie Medien Meinungen beeinflussen können.
3	<ul style="list-style-type: none"> • ...reflektieren Wirkung, Handeln und Erfahrungen im Netz. → Cool and safe, Internet-ABC • ... kennen verschiedene altersgerechte Medienangebote. • ... analysieren und reflektieren die eigene Mediennutzung.
4	<ul style="list-style-type: none"> • ... kennen die Wirkung von Werbung und deren Absicht. • ... wissen was Fake News sind und wie sie damit umgehen können.

3.4. Projekte

Die Hans-Quick-Schule führt regelmäßig Projekte im Bereich der digitalen Bildung durch. Dies waren in der Vergangenheit z.B.

- Kurzfilm „Ganztag an der Hans-Quick-Schule“
- Kinderrechte-Videos (YouTube)
- Aufnahme des Schulsongs
- Zeitungsprojekt der 3. oder 4.Klassen
- Hörspiel und Podcast-Projekte mit dem MuK
- Digitale Schülerzeitung (Arbeitsgemeinschaft 2017/2018)
- Kooperation mit dem Radiosender „Antenne Bergstraße“
- Nutzung des Kommunikationssystems Microsoft Teams 2019-2023
- Schulkinowoche

- Padlet-Nutzung während des Homeschoolings
- Erklärvideos während des Homeschoolings
- Podcastaufnahmen während des Homeschoolings
- Medientage in den 3. Klassen mit MuK
- Stop-Motion-Filme erstellen in der Projektwoche 2023
- Eltern-Kind-Nachmittage (Internet-ABC)

3.5. Förder- und Forderunterricht

Schülerinnen und Schüler mit besonderen Schwierigkeiten bzw. Begabungen beim Lernen können unterschiedlichste Software für gezielte, individuelle Übungen im Rahmen ihrer Förder- und Forderkurse nutzen. Dafür verfügen die iPads über verschiedene Apps, die die Kinder nutzen können. Insbesondere im Bereich DAZ bieten sowohl die Lernwerkstatt, Oriolus als auch ANTON eine Vielzahl von audiovisuellen Angeboten, die das Erlernen der deutschen Sprache fördern und unterstützen.

4. Schulnetzwerke und Cloud

4.1. MNSProCloud und Office365

Seit Ende des zweiten Schulhalbjahres 2019/2020 ist die Hans-Quick-Schule bei MNSProCloud angemeldet. Damit einhergehend besteht die Möglichkeit eine dienstliche E-Mailadresse für Lehrkräfte(v.nachname@hqs-bickenbach.de) zur Kommunikation zu nutzen. Außer der E-Mailadresse für Lehrkräfte wird Teams seit Ende 2023 nicht mehr genutzt.

4.2. WLAN

Seit November 2021 steht dem Kollegium sowie den Schülerinnen und Schülern der Hans-Quick-Schule eine gesicherte WLAN-Verbindung zur Verfügung. Unter Beachtung der Nutzungsregeln¹¹ können alle Schülerinnen und Schüler diese nutzen. Der Anschluss ans Glasfasernetz ist Anfang 2024 erfolgt. Alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die einen Zugang für das MNSpro-Netz haben, können diese Daten für die WLAN-Verbindung für schulische/dienstliche Zwecke nutzen.

¹¹ Siehe Nutzungsvereinbarung.-

5. Software

5.1. Worksheet-Crafter

Die Hans-Quick-Schule verfügt über eine Lizenz für die Software „Worksheet-Crafter“ der Schoolcraft-GmbH. Der Worksheet-Crafter steht seit Beginn des Schuljahres 2019/2020 allen Kolleginnen zur Verfügung. Die Software kann an den PCs im Lehrerzimmer für den Unterrichtseinsatz aufgerufen und verwendet werden. Alle Lehrkräfte haben eine Lizenz und einen Download-Code für die Verwendung auf ihren individuellen Arbeitsgerät erhalten. Eine zentrale Installation im Schulnetzwerk ist nicht erfolgt, das heißt der Worksheet-Crafter kann in den Klassenräumen nicht genutzt werden.

Mit dem Worksheet—Crafter lassen sich vor allem Arbeitsblätter erstellen. Die Software ist in einer Art vereinfachtem Word-Interface aufgebaut, das an die Bedürfnisse von Grundschulen angepasst ist.

Im Fach Deutsch können laut Hersteller z.B. Lückentexte, Silbeneinfärbung, Silbenbögen, Schreiblineaturen, Schreibschriften, Grundschrift, Wörterschlangen, Schülertexte, Sach- und Lesetexte in verschiedenen Schwierigkeitsgraden sowie ein Wörterbuch für den Angangsunterricht gestaltet werden.

Im Fach Mathematik sind Aufgabenformate wie Rechenpyramiden, Zahlenhäuser, schriftliche Rechenverfahren, Hundertertafeln, Zahlenstrahlen, Zahlenketten, magische Quadrate, Pfeilbilder, Operatorenfelder, Rechenpäckchen, Rechenkästchen, Rechenräder, Uhrzeiten, Zehnerfelder, Zwanzigerfelder der Geobretter vereinfacht möglich.

Weiterhin sind Differenzierungen oder Selbstkontrolle vereinfacht möglich, sowie das Erstellen von Lineaturen oder von Ausfüll-Kästchen zum direkten Reinschreiben innerhalb des Arbeitsblattes.

Eine Online-Tauschbörse mit kostenlosen Arbeitsblättern, Bildern, Symbolen (ca. 4000 Illustrationen zu Mathematik- und Sachunterrichtsthemen) rundet das Angebot ab.

5.2. Oriolus

Es besteht für die Hauptfächer Mathematik, Deutsch und Englisch (sowie für „Deutsch als neue Sprache lernen“ und „Deutsche Grammatik intensiv“) eine Schullizenz für „Oriolus“ von der Oriolus Lernprogramme GmbH. Die optisch ansprechende, kindgerechte Software bietet für die Jahrgänge 1-4 die Möglichkeit in vielen Themenbereichen der Fächer Deutsch, Mathematik und Englisch Übungsformate zu bearbeiten, um Wissen aus dem Unterricht zu sichern oder zu vertiefen. Technisch ist es möglich, den Lernfortschritt der Lernenden zu dokumentieren. Eine Internetverbindung ist für die Nutzung dieser Software nicht erforderlich.

In der aktuellen Deutsch-Version sind ca. 8000 Aufgabenseiten vorhanden. Sie enthalten Übungen zum Buchstaben-Erkennen, Bilderrätsel, Geschichten für Leseanfänger mit Text und Bild, Lückentexte zur Rechtschreibübung des Grundwortschatzes, Satzteile, Grammatik, Sätze sinnvoll ergänzen, Übungen zur Wortbildung, Übungen zum Sprachgebrauch und vieles mehr. In den Deutsch-Förderbereichen von Oriolus werden Artikel, Nomen, Pronomen, Deklination von

Nomen, Adjektive und Pronomen, Verben und ihre Besonderheiten, Präpositionen, Konjunktionen, Zeitformen, aktiv/passiv und Satzstellung thematisiert.

Der Programmteil „Mathematik“ enthält: die Ziffern, Begriffe und Symbole, Zahlenraum, Zahlenstrahl, Hundertertafel, größer-kleiner, Nachbarzahl, Grundrechenarten Schritt für Schritt, Zusammenzählen, Abziehen, Malnehmen und Teilen in allen Variationen, Merkwahlen, Rechnen mit Geld, Längenmaße, Rauminhalte, Gewichte, Zeit, Kommazahlen, Textaufgaben, mathematische Fachbegriffe, Geometrie und andere mehr.

In Englisch stehen 400 Aufgabenseiten und Lehrtexte zum englischen Grundwortschatz zur Verfügung. Das Programm verwendet eine Sprachausgabe, außerdem kann die Schreibweise der Wörter geübt werden. Folgende Themen werden bearbeitet: Anrede, Zahlen, Haustiere, Farben, Zeit, Schulsachen, Familie, Geschirr, Körperteile, Tätigkeiten, Möbel, Lebensmittel, Kleidung und Eigenschaften.

6. Digitale Mediennutzung im Distanzunterricht

(Stand Januar 2022) – Eine Überarbeitung erfolgt nur im Falle erneuten Ausfalls des Präsenzunterrichts.

6.1. Digitaler Ersatzunterricht

Eine professionellere Gestaltung des Distanzunterrichts in Form digitalen Ersatzunterrichts ist nur unter der Voraussetzung möglich, dass personelle Ressourcen ausreichen und alle notwendigen Aspekte zur Nutzung digitaler Medien für Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler im häuslichen sowie schulischen Rahmen vorhanden sind. Dies bezieht sowohl das Bereitstellen der digitalen Medien als auch der zielgerichteten und kompetenten Anwendung aller Beteiligten mit ein. Der Zeitaufwand der Nutzung digitaler Medien im Unterricht kann sehr hoch sein. Wir müssen uns im Vorfeld gut überlegen, wann sich dieser Mehraufwand für das Nutzen digitaler Technologien bei Grundschulern auch zur Wahrung einheitlicher Bildungschancen lohnt. An dieser Stelle wird das vorliegende Konzept eng mit dem Medien- und Methodenkonzept der Hans-Quick-Schule verknüpft und bezieht die Kernkompetenzen der einzelnen Unterrichtsfächer mit ein. Zum augenblicklichen Zeitpunkt ist es uns besonders wichtig, digitale Medien im Distanzunterricht für ein Aufrechterhalten und Pflegen der Beziehungen zwischen Schülerinnen, Schülern und Lehrkräften zu nutzen. Hierzu erhält jedes Kind mindestens einmal in der Woche ein maximal 45-minütiges Zeitfenster für individuelle Gespräche oder Gesprächskreise in Kleingruppen und/oder dem Klassenverband mit der jeweiligen Klassenlehrerin. Zusätzlich können die Kinder täglich Fragen zu Unterrichtsinhalten in den Chat bei >>Microsoft Teams<< schreiben. Die jeweilige Lehrkraft wird diese Fragen im Laufe des Tages beantworten. Darüber hinaus bietet die Sozialpädagogin und Leiterin des Sozialen Lernens an der HansQuick-Schule eine freiwillige, digitale Kindersprechstunde über >>Microsoft Teams<< an, in der die Kinder über ihren Kummer sprechen, Fragen stellen oder sich angenehm unterhalten können. Digitale Zusatzangebote in den Lernpaketen der Kinder sowie Erklärvideos oder Audio-Aufnahmen können in den einzelnen Klassenstufen situativ und ergänzend genutzt werden. Darüber hinaus werden Links auf >>Microsoft Teams<< eingestellt, die die Schüler*innen aller Jahrgänge zur Bearbeitung ihren Lernpakete oder freiwilligen Zusatzarbeit nutzen können.

6.2. Nutzung von „Microsoft Teams“ – seit 2023 erfolgt keine Registrierung der Schülerinnen und Schüler bei Microsoft Teams/Office 365 mehr.

Allen Lernenden der Hans-Quick-Schule wurde durch den Landkreis Darmstadt-Dieburg als Schulträger ermöglicht, >>Microsoft Teams<< als digitale Plattform im Unterricht kennen zu lernen und das >>Office-Paket 365<< auch an die Eltern weiterzugeben. Durch die Bereitstellung des OfficePakets nutzen die Lernenden die Software kostenfrei. Das Herunterladen ist unter www.office.com mit dem individuellen Zugang der Kinder möglich. Die Apps sind für alle digitalen Endgeräte (Smartphone, Tablet, Laptop und Computer) geeignet. >>Microsoft Teams<< ermöglicht die notwendige Kommunikation zwischen den Lernenden und allen Lehrkräften und versorgt sie mit digitalen Unterrichtsmaterialien. Es können virtuelle Treffen einzelner Kinder, kleiner Lerngruppen oder des ganzen Klassenverbandes in Form von Videokonferenzen angeboten werden. Sollten die Kinder >>Microsoft Teams<< auch für die Kommunikation untereinander nutzen, so darf dies nur im schulischen Kontext geschehen. Für einen rein persönlichen Austausch müssen private Systeme genutzt werden. Die Nutzung der >>Microsoft Teams<< - App und des Office-Pakets ist freiwillig und kann nach Einwilligung jederzeit widerrufen werden. Sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte nicht mit der Nutzung einverstanden sein, so ist die Teilnahme an Veranstaltungen über diesen Kanal sowie das Beziehen der kostenfreien Office-365- Apps nicht möglich.

6.3. Erprobte Online-Anwendungen für den Distanz- und Präsenzunterricht

- Internet-ABC
- Cool and Safe
- Selbstlernplattform Mauswiesel
- Grundschul-Suchmaschinen
- Sofatutor (kostenpflichtig)
- Quiz (Kahoot, GoogleFormular, etc.)
- llern.ch
- Youtube.de (nur eingeschränkt gestattet)
- Religionen-entdecken.de / Kircheentdecken.de
- Dict.leo.org
- Schlaukopf.de
- Kidsweb.de
- Junge-Klassik.de
- learnenglishkids.britishcouncil.org
- einmaleins.de
- padlet.com
- mathebasteln.de
- pikas.de
- kakadu.de
- notenmax.de
- quop.de

- learningapps.org
- mathe-im-netz.de
- quizlet.de
- Worksheetcrafter App
- Erklärvideos
- Onilo
- Antolin (App)
- ANTON (App)
- Grundschuldiagnose
- URL-Kürzungsmöglichkeit

7. Schritte zur weiteren Entwicklung

7.1. Anschaffung notwendiger Hard- und Software

Um der stetigen Entwicklung der digitalen Welt und der Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf die Teilhabe an dieser Welt gerecht werden zu können, muss auch die Hard- und Software stetig aktualisiert werden.

Außerdem wird eine Erweiterung des App-Angebots auf den Schüler-iPads angestrebt. Hierzu werden in diesem Schuljahr Wünsche der Lehrpersonen gesammelt und an die Medienbeauftragten des Landkreises weitergegeben.

7.2. Ermittlung des Fortbildungsbedarfs für das Kollegium

Folgende Fortbildungen werden im Schuljahr 2023/2024 für laut Fortbildungsplan vom Kollegium als notwendig erachtet:

- Kompetenzerweiterung im Bereich der Smartboard-Nutzung
- Mediennutzung im Fachunterricht

7.3. Organisationsstrukturen und Kommunikation

Die IT-Beauftragte, Lena Tauber, wird vom Kollegen Florian Nisse, dem Hausmeister, der Schulleitung sowie weiteren Kolleginnen und Kollegen in der Medienarbeit unterstützt. Herr Nisse und Frau Tauber stehen in ständigem Kontakt mit dem Support des Landkreises und der Firma AIXConcept.

8. Ausblick und Evaluation

Die Inhalte des Medienkonzepts werden an Elternabenden, in Elterninformationen und in weiteren Gremien (Elternbeiratssitzung, Schulkonferenz, Teamsitzung, Gesamtkonferenz) mit Eltern und den Lehrkräften stetig evaluiert und weiterentwickelt. Ganz nach dem Motto „Neue Wege entstehen beim Gehen“ steht die HQS kritischen Fragen und innovativen Ideen zur Weiterentwicklung aufgeschlossen gegenüber. Das Kollegium bildet sich regelmäßig im Bereich Medienbildung fort.

9. Anhang

9.1. Grundausrüstung der Hard- und Software

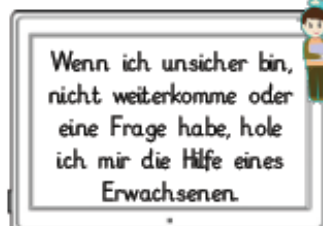
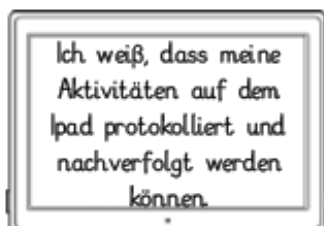
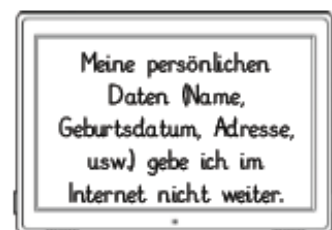
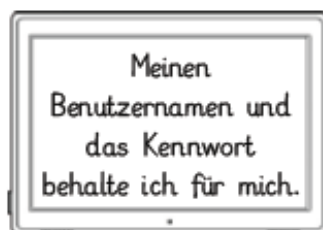
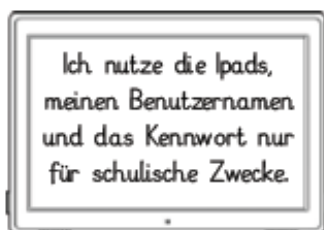
Hardware	Standort
<p>SMART Board 800:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit zwei angehängten Whiteboards (analog beschreibbar mit Whiteboardmarkern) - PC-Einheit (von Fujitsu, Prozessor Intel Core i5, 8GB Arbeitsspeicher, 737 GB Netzwerkspeicher, mit Dvd/Cd-Player, USB- und SD-Karten Slot, Netzwerkzugang) - zwei Lautsprecher - Eingabeeinheit mit zwei Eingabestiften und Schwamm - Beamer von Epson (EB-575W) 	sämtliche Klassenräume
<p>SMART Dokumentenkameras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vier Dokumentenkameras mit USB-Anschluss am SMART Board einsetzbar 	jeweils 1 in einem Klassenraum des Jahrgangs
<ul style="list-style-type: none"> - zwei fest installierte Lautsprecher - Anlage mit Mikrofon und CD Player - fest installierter Beamer mit Projektionsfläche, (Anschlussmöglichkeit an Laptop) - Laptop: HP ProBook (Win8, Intel Core i3, Netzwerkzugang) 	Bewegungszentrum
<ul style="list-style-type: none"> - 65 iPads - 22x PC (HP, ProDesk 600 G1 TWR mit Windows 10, Prozessor Intel Core i3, 737GB Speicher, 4GB Arbeitsspeicher, inkl. Tastatur und Maus, Dvd-Laufwerk, Netzwerkzugang) - 22x Samsung Monitor (S24C650) - 40x Kinderkopfhörer von Philipps - 4 Headsets 	Computerraum

<ul style="list-style-type: none"> - Laserdrucker HP Laserjet Pro 400 - Digitalkameras für Kinder: 4x (Nikon Coolpix S33, 13,2 Megapixel, 3-fach opt. Zoom, 6,9 cm (2,7 Zoll) LCD-Display, USB 2.0, bildstabilisiert) 	
<ul style="list-style-type: none"> - Schulnetzwerk über LAN/WLAN - zentraler Server 	

Software	Standort und Lizenz
Betriebssystem Windows 10 inkl. office-paketen	Lizenzen: alle Computer,
System/Administrations-Software: <ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtszentrale (von AIXConcept) - MNSpro 2012 (von AIXConcept) 	Lizenzen: alle Computer
Smartboardsoftware-Paket: <ul style="list-style-type: none"> - SMARTInk Document Viewer - SMART Notebook14 	Lizenzen: alle Smartboards, außer Forscherwerkstatt
ANTON	Schullizenz
oriolus	alle Computer

Unsere Ipad-Regeln

Name: _____



Ich habe unsere Ipad-Regeln verstanden und werde sie einhalten.

Unterschrift Schüler/in _____

I-Pad-Führerschein anhängen