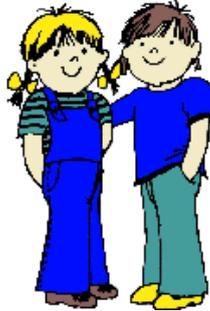


Grundschule Blomberg-Neuschoo

Standort Blomberg

Hauptstr. 36

26487 Blomberg



Standort Neuschoo

Schaftrift 36

26487 Neuschoo

Medienbildungskonzept

Stand Mai 2023

Beschluss der Gesamtkonferenz vom: 24.05.2023

Der Schulöffentlichkeit bekanntgemacht durch Veröffentlichung auf der Schulhomepage. Zusätzlich ist das Konzept im Sekretariat einsehbar.

Inhalt

Vorwort	2
1. Allgemeine Aussagen	3
1.1 Anforderungen an Bildung und Unterricht, die durch die Digitalisierung gestellt werden.....	3
1.2 Bezüge zum Leitbild der Schule.....	3
1.3. Aktueller Ist-Zustand	4
1.3.1. ... mit Bezug auf die Medienbildung	4
1.3.2. ... mit Bezug auf die Technische Ausstattung	6
2. Vorgaben des DigitalPakt Schule	8
2.1. Umsetzungszeitplan und Verantwortungszuweisung	8
2.2. Verantwortlichkeiten	9
2.3. Aussagen zur geplanten Internetanbindung der Schule.....	9
2.4. Aussagen zur Ausstattungsplanung	9
2.5. Aussagen zum pädagogischen Einsatz von Medien im Unterricht, zur Einbindung der Medienkompetenz in die schuleigenen Arbeitspläne und Bezüge zum Orientierungsrahmen Medienbildung	10
2.6. Aussagen zur Fortbildungsplanung der Lehrkräfte	23
3. Aussagen zur Weiterentwicklung des Schulverwaltungsnetzes	29
4. Aussagen zur Umsetzung des Datenschutzes	29
5. Aussagen zur Evaluation und zur kontinuierlichen Weiterentwicklung des Medienkonzeptes	29
6. Beschlussfassung und Bekanntgabe innerhalb der verantwortlichen Gremien und in der Schulöffentlichkeit	30
Literaturverzeichnis	30
Anhang	31
A1: Pflegeanleitung Displays	31
A2: Einweisung / Leitfaden / „Erste-Hilfe“ am Board.....	32

Vorwort

Lehren und Lernen an und mit digitalen Medien sind ein zentraler Punkt des digitalen Wandels und ein Muss im schulischen Bildungs- und Erziehungsauftrag.¹ „Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche führt zu einem stetigen Wandel des Alltags der Menschen. Der Prozess betrifft nicht nur die sich zum Teil in hoher Dynamik verändernden beruflichen Anforderungen, sondern prägt in zunehmendem Maße auch den privaten Lebensbereich: Smartphones und Tablets sind mit ihrer jederzeitigen Verfügbarkeit des Internets und mobiler Anwendungssoftware zum allgegenwärtigen Begleiter geworden. Sie ermöglichen nahezu allorts und jederzeit den Zugriff auf unerschöpfliche Informationen und eröffnen immer neue Kommunikationsmöglichkeiten in unterschiedlichen Kontexten.“²

„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“³ Der Erwerb grundlegender Kompetenzen für das Lernen in einer Kultur der Digitalität beginnt für alle Schülerinnen und Schüler mit Beginn der Primarstufe. Schulen sind verpflichtet, Schülerinnen und Schüler auf deren Zukunft und deren Berufsleben vorzubereiten. Dabei ist es wichtig, die Kinder und Jugendlichen so auszubilden, dass diese gesellschaftsfähig sind. Zu diesem Zweck hat die KMK die Herausforderungen des digitalen Wandels in der Bildung angenommen und im Dezember 2016 mit der Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ ein Handlungskonzept für die zukünftige Entwicklung in Deutschland vorgelegt.

Der Erwerb grundlegender Kompetenzen für das Lernen in einer Kultur der Digitalität beginnt für alle Schülerinnen und Schüler jeweils bereits mit Beginn der Primarstufe mit einem [...] Lernsetting, welches nicht nur auf die Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen vorbereitet, sondern diese im Alltag einbindet.⁴

Mit diesem Medienkonzept soll eine Bestandsaufnahme und ein Konzept über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht aufgezeigt werden. Daraus werden Ausstattungs- und Fortbildungsbedarfe für die nächsten Jahre abgeleitet sowie die Verknüpfungen innerhalb der schuleigenen Arbeitspläne der einzelnen Fächer aufgezeigt. Es ist wichtig, dass in jedem Fach ein Einbezug bzw. eine Auseinandersetzung mit der sich stetig verändernden Kultur der Digitalität stattfindet und der Kompetenzerwerb darauf ausgerichtet ist.⁵

¹ Vgl. KMK Berlin (2016): S. 9

² KMK Berlin (2016): S. 8

³ KMK Berlin (2016): S. 11

⁴ Vgl. KMK Berlin (2021): S. 9

⁵ Vgl. KMK Berlin (2021): S. 9

1. Allgemeine Aussagen

1.1 Anforderungen an Bildung und Unterricht, die durch die Digitalisierung gestellt werden

Die Digitalisierung ist die Zukunft unserer Gesellschaft und schreitet in rasantem Tempo voran. Diese gesellschaftliche Entwicklung macht auch vor dem System Schule nicht halt. Als Grundschule sehen wir uns zunehmend mit der Aufgabe konfrontiert, einen sicheren und bewussten Umgang mit Medien und deren Nutzung zu thematisieren und diesen in den täglichen Unterricht zu integrieren. Dies führt zu einer „Transformation“ des Unterrichts, die die Lehrkräfte ebenso wie die Schülerinnen und Schüler vor neue Herausforderungen stellt und gleichzeitig eine Vielzahl neuer Möglichkeiten bietet. Eltern erwarten von uns, dass wir ihren Kindern vermitteln, wie mit moderner Technik umzugehen ist, wie diese gewinnbringend eingesetzt und genutzt wird aber gleichzeitig auch, welche Gefahren darin lauern.

Die Veränderungen, die mit der Digitalisierung einhergehen sind vielfältig und zeigen sich bereits in frühester Kindheit. Hier sind u. a. der merklich gesteigerte Medienkonsum sowie der inzwischen, auch von Schule oft vorausgesetzte, stetige Zugriff auf Medien, Endgeräte oder das Internet zu nennen. Dadurch befinden wir uns heute oft in einer „Reizüberflutung“ an digitalen Möglichkeiten, die bereits in frühester Kindheit einsetzt und nachgewiesenermaßen Einfluss auf die Entwicklung der Kinder nimmt. Schule muss hier Schritt halten, diese gesellschaftlichen Veränderungen aufgreifen und neben den sich bietenden Möglichkeiten auch die Risiken thematisieren. Hierbei sollte es idealerweise gelingen, durch Elternarbeit stetigen Austausch die Schülerinnen und Schüler sowie die zugehörigen Elternhäuser zu sensibilisieren und in die schulischen Arbeitsprozesse zu integrieren. So ist ein qualitativ hochwertiger Umgang mit der Digitalisierung und ein gewinnbringendes Nutzen der neuen Möglichkeiten vorstellbar. Gleichzeitig wird auf Schule auch weiterhin eine essenzielle Beratungsfunktion zukommen, um auch dem schulischen Erziehungsauftrag weiterhin vollumfänglich gerecht werden zu können.

Schule sollte es gelingen, den Spagat zwischen traditionell erfolgreichen didaktischen und methodischen Ansätzen und der rasanten Entwicklung und Integration moderner, digitaler Möglichkeiten und Ressourcen zu meistern. Dies kann zukünftig nur gelingen, wenn alle an Schule beteiligte Personengruppen (Schüler*innen, Erziehungsberechtigte, Lehrkräfte, weiteres Personal, Schulträger, ...) gemeinsam in eine Richtung denken und arbeiten, sodass die essenziellen Voraussetzungen auf didaktischer, materieller und personeller Ebene gegeben sind.

1.2 Bezüge zum Leitbild der Schule

In der Grundschule Blomberg-Neuschoo lernen zurzeit ca. 140 Schülerinnen und Schüler in neun Klassen. Elf Lehrkräfte, eine Lehrkraft im Vorbereitungsdienst sowie häufiger auch einzelne Abordnungen anderer Schulen oder Vertretungslehrkräfte unterrichten an dieser Schule. Das Einzugsgebiet ist ländlich geprägt, sehr gemischt und äußerst heterogen. Neben zunehmenden Sprachauffälligkeiten bei den Kindergartenkindern vor der Einschulung weist zusätzlich ein kleiner Anteil der Schülerinnen und Schüler einen Migrationshintergrund auf, sodass auch das Sprachlernen an der Schule einen großen Schwerpunkt bildet. Entsprechend

heterogen sind auch die Voraussetzungen in Bezug auf die Kenntnisse und die Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien.

In den vergangenen Jahren wurde die Medienbildung zunehmend und im Rahmen der Möglichkeiten vor Ort in den Blick genommen, um somit als Schule die gesellschaftlichen Anforderungen und Einflüsse aufzugreifen und zu „verarbeiten“. Medien spielen eine immer zentralere Rolle im Leben der Schülerinnen und Schüler und entsprechend versteht sich die GS Blomberg-Neuschoo im Rahmen ihres Bildungs- und Erziehungsauftrages als dafür verantwortlich, im Rahmen ihrer Möglichkeiten ihre Schülerinnen und Schüler u.a. im Umgang und der Verwendung von Medien und Anwendungen sowie im Bezug auf Nutzen und Gefahren zu schulen und vorzubereiten.

Die Schule ist seit vielen Jahren Mitglied im Kooperationsverbund Hochbegabung des Landkreises Wittmund und legt auch durch die im Leitbild formulierten Leitsätze im Bereich Fördern und Fordern („Dar wu du steihst, halen wi di of.“) sowie im Bereich Umgang miteinander („An uns School is jede wat besünners.“) gezielt Schwerpunkte, die der Individualität und Einzigartigkeit jedes einzelnen Rechnung tragen sollen. Diese gilt es in der Zukunft auch auf das Lehren und Lernen in der Digitalität zu übertragen und anzuwenden. Hier seien unter anderem die umgesetzten und geplanten Möglichkeiten der Binnendifferenzierung und Sprachförderung mittels geeigneter Apps sowie die Vielzahl an Möglichkeiten für die weitere Ausgestaltung der Individualisierung der Lernprozesse genannt. Gleichzeitig wird die gegenseitige Rücksichtnahme in Bezug auf Nutzung (z.B. Schließen von Apps) und Material bzw. Inventar eine große Rolle spielen. Hier sind für den Umgang miteinander klare Medienregeln und ein eingeübtes Medienverhalten (z.B. durch einen Tabletführerschein in Jg. 1) unterstützende Möglichkeiten.

Die bereits geschilderten heterogenen Lernvoraussetzungen sowie Anforderungen im Alltag stellen hier weitere Herausforderungen, denen sich die Schule gemeinsam mit den Erziehungsberechtigten sowie außerschulischen Kooperationspartnern stellen muss. Auch hierin spiegelt sich das schulische Leitbild wieder, das die Zusammenarbeit besonders hervorhebt („Tosammen maken wi dat.“). Dies ist und wird im Bereich Zusammenarbeit unter anderem sichtbar durch vernetzten und digitalisierten Austausch mit Eltern und innerhalb des Kollegiums per E-Mail sowie Austausch von Arbeitsmaterialien, Unterrichtsvorbereitungen o.ä. durch eine schuleigene Netzwerkfestplatte sowie die Niedersächsische Bildungscloud.

Gemeinsam gilt es in der Zukunft die sich ergebenden Möglichkeiten der Digitalisierung weiterhin zu erkennen und zu nutzen sowie gleichzeitig den Schülerinnen und Schülern auch Grenzen und Gefahren darzustellen und sie für diese zu sensibilisieren.

1.3. Aktueller Ist-Zustand ...

1.3.1. ... mit Bezug auf die Medienbildung

Medienbildung ist seit einigen Jahren ein stetig bedeutsamer werdendes Thema an der Grundschule Blomberg-Neuschoo. So wurden u.a. im Rahmen des Kompetenzbereiches „Lesen“ im Fach Deutsch der im Schulprogramm fixierte „Lesespaß“ in den vergangenen Jahren digitalisiert. Hierbei übernimmt nun die Plattform „Antolin“ die Unterstützung der Abfrage von erlesenen Inhalten aus Kinder- und Jugendliteratur sowie aus Lesetexten aus den schulischen Lehrwerken. Dadurch ist es gelungen, das Angebot an zu erlesender Literatur auf

ca. 80.000 Bücher zu erweitern. Gleichzeitig ist es Ziel der Fachkonferenz Deutsch, einen verbindlichen Besuch in einer Bücherei zu implementieren, durch den die Schülerinnen und Schüler angeleitet an die Nutzung dieser öffentlichen Einrichtungen herangeführt werden.

Des Weiteren wurden digitale Inhalte verschiedenster Lernsoftware (u.a. Lernwerkstatt) über die bislang genutzten Netbooks bzw. Notebooks genutzt und den Schülerinnen und Schülern zugänglich gemacht und im Unterricht überwiegend im Rahmen der Differenzierung und als zusätzliches Lernangebot eingesetzt. Im Jahr 2021 wurde das digitale Angebot um den Bereich „Robotic“ (hier: Einsatz von LEGO Spike) ergänzt, der zunächst im Rahmen des Ganztagsangebotes erprobt wird. Dies zeigt, dass die Verzahnung der schulischen Angebote auch über den Regelunterricht hinausgeht. Darauf wird an der Schule großer Wert gelegt.

Ziel ist es jeweils, dass die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass ihr Lernprozess durch digitale Medien zusätzlich gestützt werden und ihnen weitere Zugänge zu Lerninhalten ermöglichen kann. Hierbei spielt es keine Rolle, ob dies das Abspielen eines Lehrvideos (u.a. im Sachunterricht), die Verwendung einer Audiodatei/CD (u.a. im Englischunterricht) oder das Lesen eines (Sach-)Buches ist. Diese Vielseitigkeit gilt es seit Jahren auszubauen und gewinnbringend miteinander zu verzahnen. Hierbei werden auch die Rahmenangebote des Landes Niedersachsen (u.a. Merlin) zum Einsatz gebracht.

Neben den Angeboten für Schülerinnen und Schüler wurden in den vergangenen Jahren auch die digitalen Möglichkeiten zum Ausbau des Lehrens der Lehrkräfte sowie für deren Verwaltung erweitert bzw. modernisiert. So wurden u.a. Lehrerendgeräte in den Lehrerzimmer vorgehalten, moderne Dokumentenkameras zur schnellen Visualisierung von Materialien und Schülerergebnissen angeschafft und eine modernere Zeugnissoftware angeschafft, die die Lehrkräfte beim Erstellen der Zeugnisse unterstützt und die vorherige Serienbrieffunktion abgelöst hat. Hierbei wurde schulisch stets darauf geachtet, dass insbesondere die Technik simple in der Handhabung und schnell verfügbar ist. Gleichzeitig gingen mit der Einführung neuer Hard- und Software schulinterne Mikrofortbildungen einher, um die Lehrkräfte vorzubereiten und zu schulen.

Dies soll aufzeigen, dass die Digitalisierung bereits Einzug in den Unterrichts- und Arbeitsalltag an der Grundschule Blomberg-Neuschoo gehalten hat. Gleichzeitig konnten dabei jedoch auch Bedarfe aufgedeckt werden, die es in der Zukunft aufzuarbeiten gilt. Ebenso ist schulintern bewusst geworden, wie schnelllebig die digitale Welt und die Medienbildung, insbesondere im vergangenen Jahrzehnt geworden ist und welche Möglichkeiten sich dadurch ergeben. Hier gilt es anzusetzen und die Medienbildung innerhalb der Schule auf ein neues Niveau zu bringen.

1.3.2. ... mit Bezug auf die Technische Ausstattung

Standort	Blomberg	Anmerkungen
Klassen(-räume)	5	
Internetanbindung	50Mbit (Kupfer)	
Firewall	-	
Router	Fritz-Box	
Switch	16 Port unmanaged	
WLAN	10x Zyxel	
Netzwerk für WLAN	Vorhanden	
Tablets	10x I pads	
Verwaltung	Lehrerendgeräte (IPad)	
	1x Notebook Schulsozialarbeit	
	2x Verwaltungsarbeitsplatz	
	2x NAS-HDD	
Drucker	Brother MFC	
	Kopierer	
Telefonie	2x DECT	
	2x Analog (Verwaltung)	

Standort	Neuschoo	Anmerkungen
Klassen(-räume)	4	
Internetanbindung	25 Mbit (Kupfer)	
Firewall	-	
Router	Fritz-Box	
Switch	16 Port unmanaged	
WLAN	6x Zyxel	
Netzwerk für WLAN	Vorhanden	
Tablets	8x IPads	
Verwaltung	Lehrerendgeräte (IPad)	
Drucker	Kopierer	
Telefonie	2x DECT	

Die Computer und Tablets sind mit folgenden Programmen / Apps ausgestattet:

Schulverwaltung und Schulsozialarbeit
<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft 365 (A3-Lizenz) • Internet Explorer (Chrome oder Mozilla Firefox) • DaNiS Verwaltungssoftware (nur Schulverwaltung) • 7zip (zur Verschlüsselung vertraulicher Dateien)

Schüler- und Lehrer iPads		
Kostenpflichtige Apps	Kostenfrei Apps	weitere Apps (nur Lehrerdienstgeräte)
Ordner „Deutsch“ Lesen lernen Teil 1 (Sternchen) Lesen lernen Teil 2 (Sternchen) Sätze lesen (Sternchen) Niko Schulversion (Klett) Schreiben lernen 1 (Sternchen) Schreiben lernen 2 (Sternchen) Ordner „Mathe“ Blitzrechnen 1 – 4 (Klett) Richtig Rechnen 1 – 4 (Klett) Zahlenbuch Schulversion	Google Chrome Ordner „Allgemein“ ANTON-App Classroom (Apple) fragFinn QR Scanner Pages (Apple) Duolingo Kahoot! NBC (Verknüpfung) Ordner „Deutsch“ Zabulo Wörterjagd (LegaKids) Antolin (Verknüpfung) Ordner „Englisch“ Playway Media App (Klett) Playway Online (Verknüpfung) Ordner „Mathe“ Kopfrechnen Fiete Math Geoboard Zahlenjagd (LegaKids) Ordner „Sachunterricht“ Die Maus Der Elefant Schlaukopf Wo liegt das? Dierke Atlas Ordner „Musik“ GarageBand Ordner „Weitere“ Scratch Jr Spike (LEGO Education) Lightbot:Hour Ordner „Diagnose“ Grundschuldiagnose (Westermann)	<u>Microsoft 365 (A1-Lizenz)</u> Outlook Word Excel PowerPoint OneNote Teams Adobe Acrobat Reader (PDF) Adobe Scan Lupe (Apple) Lehrmeister.eu Klett Lernen GoodNotes GoogleHome Skype SayHi (Übersetzer) Kyocera Print

2. Vorgaben des DigitalPakt Schule

2.1. Umsetzungszeitplan und Verantwortungszuweisung

Stufen gem. Richtlinien über die Gewährung von Zuwendungen zur Verbesserung der IT-Infrastruktur und der IT-Ausstattung in Schulen (RdErl. d. MK v. 8. 8. 2019 – 54-80009-01-1.1 -

Maßnahmen zum Aufbau und zur Verbesserung der digitalen Vernetzung	Bis Ende 2021 Verantwortung: Schulträger
Einrichtung von schulischem WLAN	Bis 08/2022 Verantwortung: Schulträger
Aufbau und Weiterentwicklung digitaler Lehr-/Lern-Infrastrukturen (z.B. Lernplattformen, pädagogische Kommunikations- und Arbeitsplattformen, Portale, Cloud-Angebote)	Bis Ende 2022 Verantwortung: Schule und Schulträger
Anzeige- und Interaktionsgeräte	Bis Ende 2022 Verantwortung: Schulträger (u.a. Ausschreibung, Auswahl und Beschaffung technischer Lösungen (in Abstimmung mit der Schule) Schule benennt fachliche und pädagogische Ziele, um Bedarfe ermitteln zu können
Digitale Arbeitsgeräte	Bis Ende 2022 Verantwortung: Schulträger (u.a. Ausschreibung, Auswahl und Beschaffung technischer Lösungen (in Abstimmung mit der Schule) Schule benennt fachliche und pädagogische Ziele, um Bedarfe ermitteln zu können
Mobile Endgeräte inkl. Lade- und Aufbewahrungszubehör	Bis 04/ 2023 (Ostern) Verantwortung: Schulträger (u.a. Ausschreibung, Auswahl und Beschaffung technischer Lösungen (in Abstimmung mit der Schule) Schule benennt fachliche und pädagogische Ziele, um Bedarfe ermitteln zu können

2.2. Verantwortlichkeiten

Medienbeauftragte: Janna Schoon (Lehrerin) und Alexander Kraft (Rektor)

Diese sind Ansprechpartner für die Lehrkräfte in Fragen der Anwendung und Ausweitung der Softwareangebote und beraten die Lehrkräfte (sowie die Schulleitung) in Fortbildungsfragen. Sie tragen die Verantwortung für die inhaltliche Aktualisierung des Medienbildungskonzeptes (u.a. bei neuen Apps oder Endgeräten).

Support: Fa. C-Consulting GmbH, Aurich

Die Fa. C-Consulting Aurich ist für den technischen Support (Wartung, Pflege, Einrichtung, Installation, Verwaltung des MDM-Systems, ...) verantwortlich.

Baumaßnahmen, Medienentwicklungsplan und ...: Samtgemeinde Holtriem

Für etwaige bauliche Maßnahmen und deren Durchführung sowie in Fragen des Ersatzes und der Aktualisierung, insbesondere der schulischen Hardware und Infrastruktur, ist der Schulträger verantwortlich. Dieser hält die entsprechenden Maßnahmenplanungen in einem verbindlichen Medienentwicklungsplan fest. Hierzu findet ein regelmäßiger Austausch des Schulträgers mit der Schule statt, um die Bedarfe abzustimmen und berücksichtigen zu können.

Fachliche und pädagogische Ausgestaltung:

Für die fachliche und pädagogische Ausgestaltung sind die Fachkonferenzen der einzelnen Fächer, vertreten durch ihre jeweiligen Fachkonferenzleitungen, verantwortlich.

2.3. Aussagen zur geplanten Internetanbindung der Schule

Die Grundschule Blomberg-Neuschoo strebt an beiden Standorten den Anschluss an das Glasfasernetz an, um eine moderne und schnelle Internetverbindung gewährleisten zu können. Der Schulträger ist diesbezüglich in Kenntnis gesetzt und in Gesprächen mit dem für den Ausbau des Netzes verantwortlichen Landkreis Wittmund.

Aktuell nutzt der Standort Blomberg eine DSL50 und der Standort Neuschoo eine DSL25 Leitung.

2.4. Aussagen zur Ausstattungsplanung

Die derzeitige Planung der Schule sieht ein digitales Display in jedem Klassenraum zzgl. einer Dokumentenkamera sowie das Vorhalten von mind. 27 Ipad's je Standort, verteilt auf zwei Ladekoffer vor. Weitere Absprachen diesbezüglich sind mit dem Schulträger zu treffen. Ein deutliches Aufstocken der Kapazitäten an Endgeräten bis hin zur Nutzung von BYOD sind schulisch weitere Möglichkeiten, um die Zukunftsfähigkeit zu sichern und jedem Schüler die Nutzung eines digitalen Endgerätes zu ermöglichen.

2.5. Aussagen zum pädagogischen Einsatz von Medien im Unterricht, zur Einbindung der Medienkompetenz in die schuleigenen Arbeitspläne und Bezüge zum Orientierungsrahmen Medienbildung

Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	Mathematik	Deutsch	Sachunterricht	Musik	Religion	Englisch	KU GW TG	Sport
<i>... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche nach Rechenverfahren - schauen sich Erklärvideos zur Vertiefung an 	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung eines online Wörterbuchs - Recherche zu Themen z.B. Buchvorstellungen 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Themen für z.B. Plakate (Haustiere etc.) - themenbezogene Kurzfilme, Sachfilme - nutzen digitale Pinnwände, um sich über Themen im Sachunterricht zu informieren - nutzen Greenscreen um sich 3D Modelle vom Körper und Tieren anzusehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Themen für z.B. Plakate (Lieblingssmusiker etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kirche-entdecken.de (Vater unser, Ostern, Weihnachten, Luther Jg. 3/4, Osterbräuche Jg. 3/4) - entnehmen Informationen aus digitalem Kamishibai - Internetrecherche zu den Gleichnissen 		<ul style="list-style-type: none"> - Videoanleitungen zum Flechten, Weben, Nähen (Jg. 3/4) 	<ul style="list-style-type: none"> - Schauen sich Videos zu Sportübungen an
<i>... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Suchmaschinen zur Recherche von Rechenverfahren nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Suchmaschinen nutzen, um Wörter nachzuschlagen - Möglich: Einheit zum 	<ul style="list-style-type: none"> - Verwendung von fragFinn.de, BlindeKuh.de - Möglich: Einheit zum Thema Internetrecherche mit fragFINN 	<ul style="list-style-type: none"> - Suchen Musikkünstler, um Musik zu hören oder Tänze zu schauen 				

		Thema Internetrecherche mit fragFINN z.B. https://bit.ly/ 3CSz3p2	z.B. https://bit.ly/3CSz3 p2					
<i>... entwickeln erste Suchstrategien.</i>	- angeleitete Suche durch QR-Codes							
		- Suche von Büchern bei Antolin		- Treffen Auswahl bzgl. verschiede ner Suchportal e, um für Musik geeignete auszuwähle n				
<i>... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.</i>	- Entfernungen und Zeitzonen recherchieren - Recherche von Rechenverfahren n - schauen sich Erklärvideos als Vertiefung an - Lego-Spiele - Toggolino	-Recherche zu Themen für z.B. Buchvorstellu ngen - Lesido (digitale Kinderbuch Bibliothek- Vorlese-App) - Antonwelt (Geschichten	(siehe Punkt 1) -Wikipedia - Löwenzahn - Greenpeace - Jolinchen von der AOK (Gesundheit für Kinder) - Was ist was? - Die Maus - Der Elefant - Kidsweb - Helles Köpfchen	- Referate zu Komponist en, Künstlern , Lieblingsm usiker - Youtube	- Referate zu wichtigen Persönlichkeiten - Informationen zu Weihnachten in anderen Ländern - entnehmen Informationen aus digitalem Kamishibai	- Recherche über London	- Recherche zu berühmten Künstlern - Wikipedia - siehe SU	

		werkstatt) - Zebra	- Blinde Kuh - Käpt'n Blaubär - Frag Finn - Geolino - Meine Forscherwelt - (Forschergarten) - News4kids - Hamsterkiste					
<i>... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - gemeinsame Besprechung und Erarbeitung von Kriterien, passende Internetseiten/ -quellen herausarbeiten - Einheit zum Thema Quellen im Sachunterricht z.B. https://bit.ly/3FDbHaL 							
<i>... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Speichern von Dateien zu Referaten und Arbeitsergebnissen (z.B. Gedicht, Aufsatz) auf dem iPad, Nutzung der Bildungscloud als Speichermedium - Methodentag 							

<i>Kommunizieren und Kooperieren</i>	<i>Mathematik</i>	<i>Deutsch</i>	<i>Sachunterricht</i>	<i>Musik</i>	<i>Religion</i>	<i>Englisch</i>	<i>KU GW TG</i>	<i>Sport</i>
<i>... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen Erklärungen zu dem Bau von Würfelgebäuden/Tangrambil der - Veranschaulichen z.B. 1x1 Aufgaben mit dem Bookcreator - Geoboard - Sachrechnen - Blitzrechnen - Zahlenjagd - Anton - Klett 	<ul style="list-style-type: none"> - Anton - Antolin - Niko - Wörterjagd - Schreiben lernen - Lesen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> - Filmen einen Versuch und erstellen mit Bookcreator ein Protokoll 	<ul style="list-style-type: none"> - Senden von Musikdateien 	<ul style="list-style-type: none"> - Bibelverse aufnehmen und sich gegenseitig vorspielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Playway online - Duolingo 	<ul style="list-style-type: none"> Erstellen ein Buch mit ihren Kunstwerken und erläutern diese (Bookcreator) - Show me 	
<i>... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.</i>				<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Musik-Videos zur Wiederholung bzw. Umsetzung von Tänzen -> Wirkung von unterschiedlicher Qualität der Filme wird untersucht und 				

				besprochen				
... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.			- Erlangen einen Tabletführerschein					
	- Methodentag (z.B. Klasse 1: Umgang mit dem Tablet, Bestandteile)							
... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	- z.B. gemeinsam Plakate erstellen (auch digital mit Padlet o.ä.)							
	- Nutzung von Pages und Word zur Vorbereitung von Referaten in Partner- und Gruppenarbeiten - gemeinsame Nutzung von Suchmaschinen							
			- Erstellen Protokolle mit Bookcreator, Filmen Versuche	- Anwendung von Garage-Band zur Erstellung eigener Kompositionen mit Hilfe der zur Verfügung stehenden digitalen Instrumente - Spielen Musikstücke mit SongbookPro				
... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	- Erstellen QR-codes für eine Rallye/Wegbeschreibung - Erstellen eine		- Erstellen eine Pinnwand zu einem Thema	- Teilen der Ergebnisse über Airdrop mit der Klasse über das Tablet				

	Pinnwand zu einem Mathematisch en Thema							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

<i>Produzieren und Präsentieren</i>	<i>Mathematik</i>	<i>Deutsch</i>	<i>Sachunterricht</i>	<i>Musik</i>	<i>Religion</i>	<i>Englisch</i>	<i>KU GW TG</i>	<i>Sport</i>
<i>... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.</i>	- Erstellen Pinnwände zu Themen Erklären eine Rechnung in einem Comic oder per BookCreator	- Stellen eine Geschichte mit StopMotion nach Bringen Bilder zu einer Geschichte in die richtige Reihenfolge (LearningApps, Taskcards, Edomaps)		- digitale Aufnahme eigener Lieder und instrumentalischer Begleitung und anschließende Zusammenführung z.B. über Garage-Band	- Stellen das Krippenspiel o. A. Mit Legomännchen o.A. In StopMotion dar		- Stellen gemalte Bilder zu einem Buch zusammen und nehmen eine Erläuterung als Audiodatei auf und setzen diese im Bookcreator zusammen.	
<i>... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.</i>	- Erstellen ein Planquadrat für den Schulhof mit Geogebra.	- Erlernen das Programmieren mit der App ScratchJr	- Eine eigene Jahresuhr gestalten https://bit.ly/3JamNoh - Erstellen QR Codes für eine Rallye	- Planung in Kleingruppen die Aufnahme eines Liedes und verteilen Rollen zur digitalen Aufnahme		- z.B. das Erstellen eines Vokabelquiz mit Kahoot o.Ä.	- Kunstprojekt mit „Drawing for children“ https://bit.ly/3l94esU	
<i>... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.</i>	- z.B. digitale Plakate etc. mit QR Codes teilen, Präsentationen mit Hilfe der Smartboards							
	- Erstellen Fotos von erstellten Würfelgebäuden,	- Teilen erstellte Programme mit ScratchJr z.B. per Airdrop	- Nutzen GreenScreen zur Präsentation von		- Veröffentlichung eigener Stücke und			- Erstellen Fotos von einem Tanz, Sprung,

	Figuren - Erstellen PDFs von Ergebnissen,		Schuhkartons, Quadramas (Jahreszeiten,		Präsentation im Forum über das Tablet und die Lautsprecherbo x			o.A. Bewegun gen und stellen es mit StopMoti on zu einem Video zusamme n, so dass andere SuS es nachmac hen können
<i>... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Vergleich eigener Aufnahmen mit öffentlichen Aufnahmen und Klärung der Unterschiede (Vielfalt an Medien, die Profis zur Verfügung steht vs. Schulmedien); Bewusstwerdung von Urheberrechten - Vergleich eigener und fremder Produkte (z.B. Textdokumente) 							

<i>Schützen und sicher Agieren</i>	<i>Mathematik</i>	<i>Deutsch</i>	<i>Sach- unterricht</i>	<i>Musik</i>	<i>Religion</i>	<i>Englisch</i>	<i>KU GW TG</i>	<i>Sport</i>
<i>... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Beispiele für Einheiten zum Thema „Risiken des Internets“ https://bit.ly/3LhAapw - Ausblenden von Werbung, die einigen Videos vorgeschaltet ist; Konsumwunsch der Herausgeber beachten 							
<i>... wenden einfache Strategien zum Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts).</i>		- Nutzung von Antolin				- Playway online		
	<ul style="list-style-type: none"> - Bildungscloud - Nutzung der Anton-App - Nutzung eigener Accounts und sichere Verwahrung in der Postmappe, damit nur der persönliche Zugriff möglich ist 							
<i>... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).</i>	<ul style="list-style-type: none"> - SuS erlernen Möglichkeiten Daten zu sichern und Passwörter sicher auszuwählen 							
<i>... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler</i>				- Schärfung des Bewusstseins dafür, dass beispielsweise Musikstücke nicht einfach				

<i>Umgebungen.</i>				bearbeitet /verändert werden dürfen; GEMA-Rechte; finanzielles Risiko				
<i>... beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.</i>			- Thema Müll (Umgang mit Ressourcen)					

Problemlösen und Handeln	Mathematik	Deutsch	Sach- unterricht	Musik	Religion	Englisch	KU GW TG	Sport
<i>... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).</i>	- Methodentage (Kennenlernen unterschiedlicher Apps, Webseiten, Einführung in die Textverarbeitung)							
<i>... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).</i>	- Tabletführerschein - Erlernen Grundfunktionen der digitalen Tafel (z.B. wählen einen Stift aus, passen Farben an (z.B. um Forschermittel für Mathematik zu nutzen)							
<i>... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.</i>	- Nutzen der Anton-App - Nutzen von Antolin - wählen fachlich passende Apps aus - lernen Kriterien für die Auswahl altersgemäßer Apps kennen							
<i>...wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.</i>	- Tabletführerschein - Erlernen Grundfunktionen der digitalen Tafel (z.B. wählen einen Stift aus, passen Farben an (z.B. um Forschermittel für Mathematik zu nutzen)							
<i>... identifizieren technische Probleme.</i>	- durch den praktischen Umgang mit den iPads entstehen technische Herausforderungen, welche von den SuS erkannt werden, sie erlernen Strategien zur Überwindung der technischen Probleme (Neustart der App, Webseite neu laden)							
<i>... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.</i>								

<i>Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</i>	<i>Mathematik</i>	<i>Deutsch</i>	<i>Sachunterricht</i>	<i>Musik</i>	<i>Religion</i>	<i>Englisch</i>	<i>KU GW TG</i>	<i>Sport</i>
<i>... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</i>				- Was stellt bspw. Youtube/Tiktok dar? Was wollen die bei mir erreichen?				
<i>... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.</i>	- Darstellung von Würfelgebäuden/Körpern - Klötzchen (App) - Geogebra		- augmented reality (merge cube)	- Bearbeitung und Verschönerung der Personen durch Filter: Analyse der Wirkung auf den Nutzer und Erkennen der Fiktion des Dargebotenen				
<i>... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.</i>				- Nutzung von z.B. Tiktok, Youtube..., um mich mit Musikdarbietungen zu unterhalten, die Tänze zur Nachahmung zu nutzen				
<i>... setzen sich mit ihrem eigenen</i>	- im Rahmen des Klassenrats - Polizeipuppenbühne							

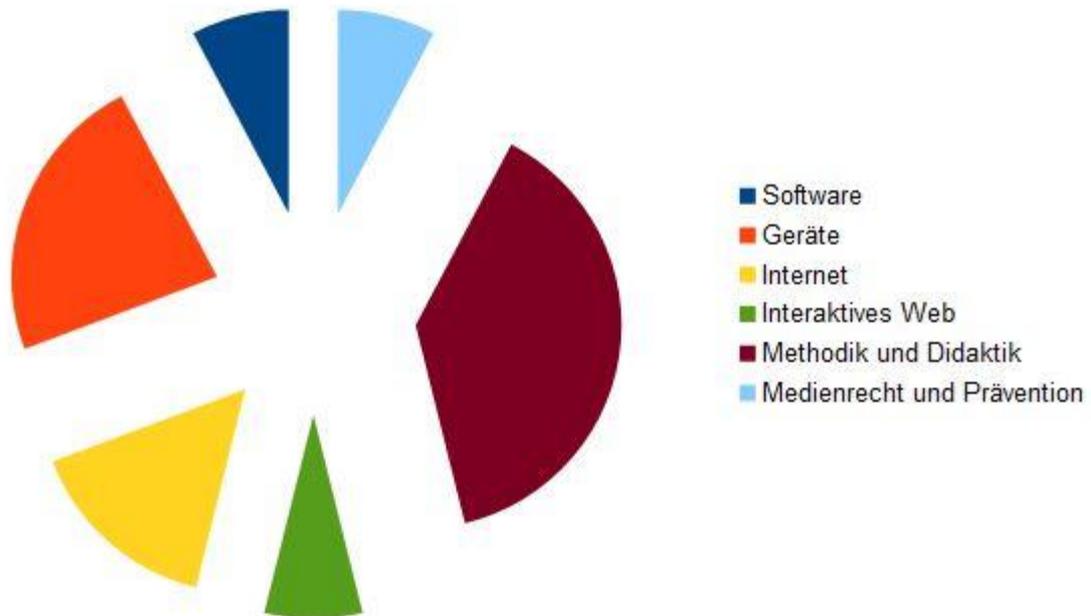
<i>Medienverhalten auseinander.</i>	- Wie oft nutze ich Youtube, Tiktok? Was mache ich mit den gesehenen Darbietungen? Regen diese zur Nachahmung an? Steigert die Vielzahl mein Nutzungsverhalten?
<i>... verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.</i>	- Welche Regeln brauche ich für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien?

Zur Umsetzung benötigte Medien / Ausstattung:

- iPads / Tablets
- Digitale Displays
- Dokumentenkameras
- Bluetooth Tastaturen und ggf. Lautsprecher
- USB-Sticks für die Lehrkräfte (u.a. für Datentransfer, Transfer von Tafelbildern etc.)
- Netzwerkfestplatte (NAS) (hier: Nutzung idealerweise auch aus dem Home-Office via VPN-Tunnel möglich.)

2.6. Aussagen zur Fortbildungsplanung der Lehrkräfte

Sofortiger Fortbildungsbedarf



Software	
Textverarbeitungsprogramm (z.B. Word)	1
Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel)	-
Präsentationsprogramm (z.B. PowerPoint)	-
Bildbearbeitungssoftware	-
Audio-Aufnahme und Audioschnitt	-
Video-Aufnahme und Videoschnitt	-

Medienrecht und Prävention	
Medienrecht im Internet (Urheber- und Lizenzrecht, Persönlichkeitsrecht, verbotene Inhalte, Hasskommentare)	-
Kinder- und Jugendmedienschutz (z.B. Cybermobbing, Grooming, Fake News)	-
Datenschutz als Bildungsaufgabe	-
Datenschutz in der Schulverwaltung	1
Big Data als Bildungsaufgabe	-
Mediensucht	-

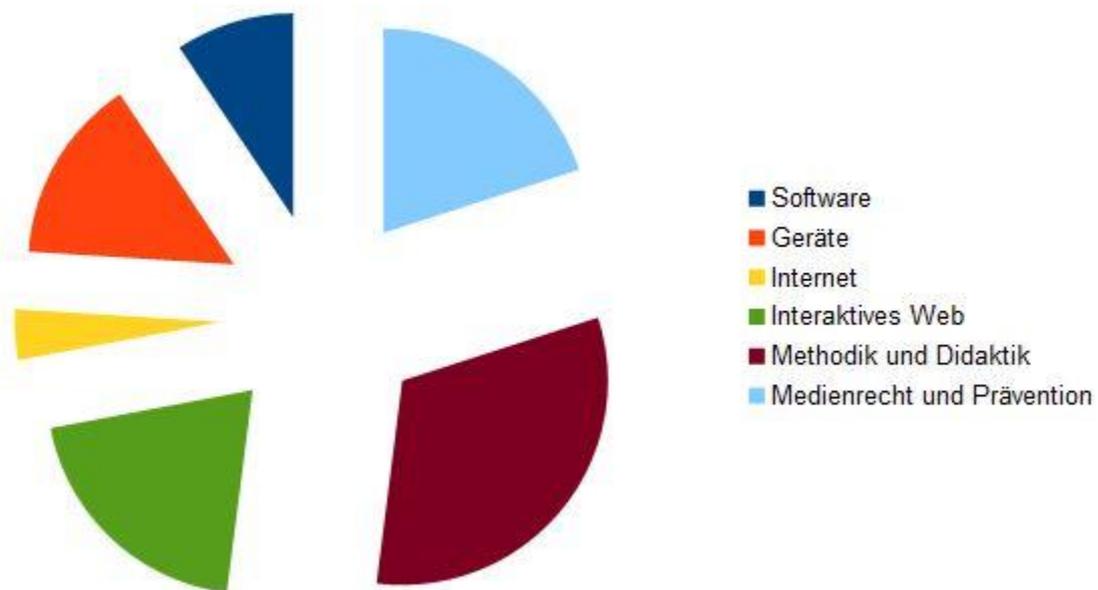
Internet	
Recherchieren mit Browsern	
E-Mail-Account anlegen und nutzen	1
Download und Entpacken von Dateien	1
Homepage/Blog erstellen und pflegen	-
Online-Anwendungen (Banking, Booking,...)	-

Geräte	
Scanner	-
Beamer	-
Digitale/r Videokamera/Fotoapparat	-
Dokumentenkamera	-
Interaktive Tafel und Peripheriegeräte	1
Smartphone und Tablet	2

Methodik und Didaktik	
Filmbildung/Filmkritik	-
Medien und Gesellschaft – Macht der Medien	-
Online-Mediatheken im Fachunterricht	1
Audio- und Videoprojekte	1
Nutzung des Internets als Quelle und Wissensspeicher im Unterricht	-
Lernen und Lehren mit interaktiven Medien	1
Lernen und Lehren mit mobilen Medien	1
Forschendes Lernen mit Medien	-
Medienbasierte Unterrichtsmethoden (WebQuest, Geocaching, Flipped Classroom)	-
Nutzung des Potentials von Medien zur Inklusion und zum Ausgleich von Heterogenität	1

Interaktives Web	
Kommunizieren (Social Networks, Chats, Messenger, Audio-/Videokonferenzen)	-
Freigebend Teilen von Inhalten, Terminen etc. (Clouds, Blogs, Social Networks, ...)	-
Kooperieren und Lehren mit Lernplattformen (Moodle, Leo-net2)	-
Kollaborieren (eTwinning, Wiki, Etherpad,...)	-
Erstellen von onlinebasierte, interaktiven Arbeitsblättern, Fragebögen, Learning Apps	1
Produzieren und Veröffentlichen in Video-, Audio- und Fotoportalen	-

Mittelfristiger Fortbildungsbedarf



Software	
Textverarbeitungsprogramm (z.B. Word)	-
Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel)	1
Präsentationsprogramm (z.B. PowerPoint)	1
Bildbearbeitungssoftware	1
Audio-Aufnahme und Audioschnitt	2
Video-Aufnahme und Videoschnitt	2

Internet	
Recherchieren mit Browsern	1
E-Mail-Account anlegen und nutzen	1
Download und Entpacken von Dateien	1
Homepage/Blog erstellen und pflegen	-
Online-Anwendungen (Banking, Booking,...)	-

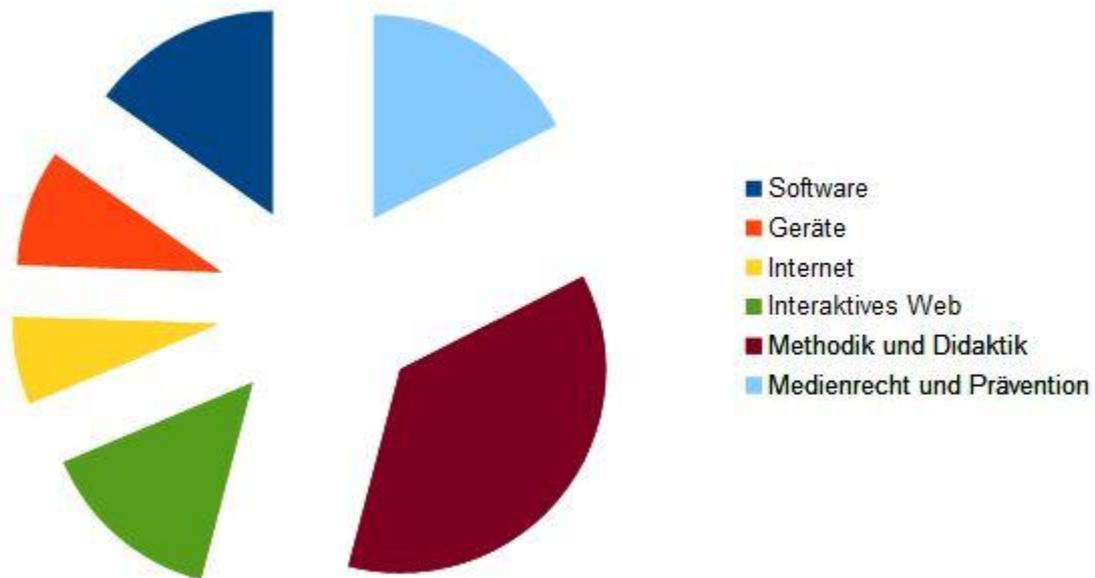
Geräte	
Scanner	1
Beamer	2
Digitale/r Videokamera/Fotoapparat	-
Dokumentenkamera	1
Interaktive Tafel und Peripheriegeräte	5
Smartphone und Tablet	2

Methodik und Didaktik	
Filmbildung/Filmkritik	-
Medien und Gesellschaft – Macht der Medien	1
Online-Mediatheken im Fachunterricht	3
Audio- und Videoprojekte	1
Nutzung des Internets als Quelle und Wissensspeicher im Unterricht	3
Lernen und Lehren mit interaktiven Medien	3
Lernen und Lehren mit mobilen Medien	2
Forschendes Lernen mit Medien	3
Medienbasierte Unterrichtsmethoden (WebQuest, Geocaching, Flipped Classroom)	3
Nutzung des Potentials von Medien zur Inklusion und zum Ausgleich von Heterogenität	5

Interaktives Web	
Kommunizieren (Social Networks, Chats, Messenger, Audio-/Videokonferenzen)	-
Freigebend Teilen von Inhalten, Terminen etc. (Clouds, Blogs, Social Networks, ...)	2
Kooperieren und Lehren mit Lernplattformen (Moodle, Leo-net2)	6
Kollaborieren (eTwinning, Wiki, Etherpad,...)	3
Erstellen von onlinebasierte, interaktiven Arbeitsblättern, Fragebögen, Learning Apps	3
Produzieren und Veröffentlichen in Video-, Audio- und Fotoportalen	1

Medienrecht und Prävention	
Medienrecht im Internet (Urheber- und Lizenzrecht, Persönlichkeitsrecht, verbotene Inhalte, Hasskommentare)	3
Kinder- und Jugendmedienschutz (z.B. Cybermobbing, Grooming, Fake News)	3
Datenschutz als Bildungsaufgabe	4
Datenschutz in der Schulverwaltung	2
Big Data als Bildungsaufgabe	1
Mediensucht	2

Langfristiger Fortbildungsbedarf



Geräte	Anzahl
Scanner	3
Beamer	3
Digitale/r Videokamera/Fotoapparat	2
Dokumentenkamera	2
Interaktive Tafel und Peripheriegeräte	4
Smartphone und Tablet	2

Software	Anzahl
Textverarbeitungsprogramm (z.B. Word)	2
Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel)	5
Präsentationsprogramm (z.B. PowerPoint)	4
Bildbearbeitungssoftware	6
Audio-Aufnahme und Audioschnitt	4
Video-Aufnahme und Videoschnitt	5

Internet	Anzahl
Recherchieren mit Browsern	1
E-Mail-Account anlegen und nutzen	1
Download und Entpacken von Dateien	1
Homepage/Blog erstellen und pflegen	7
Online-Anwendungen (Banking, Booking,...)	2

Methodik und Didaktik	
Filmbildung/Filmkritik	6
Medien und Gesellschaft – Macht der Medien	5
Online-Mediatheken im Fachunterricht	7
Audio- und Videoprojekte	8
Nutzung des Internets als Quelle und Wissensspeicher im Unterricht	6
Lernen und Lehren mit interaktiven Medien	6
Lernen und Lehren mit mobilen Medien	6
Forschendes Lernen mit Medien	7
Medienbasierte Unterrichtsmethoden (WebQuest, Geocaching, Flipped Classroom)	7
Nutzung des Potentials von Medien zur Inklusion und zum Ausgleich von Heterogenität	5

Interaktives Web	
Kommunizieren (Social Networks, Chats, Messenger, Audio-/Videokonferenzen)	2
Freigebend Teilen von Inhalten, Terminen etc. (Clouds, Blogs, Social Networks, ...)	4
Kooperieren und Lehren mit Lernplattformen (Moodle, Leo-net2)	3
Kollaborieren (eTwinning, Wiki, Etherpad,...)	4
Erstellen von onlinebasierte, interaktiven Arbeitsblättern, Fragebögen, Learning Apps	4
Produzieren und Veröffentlichen in Video-, Audio- und Fotoportalen	8

Medienrecht und Prävention	
Medienrecht im Internet (Urheber- und Lizenzrecht, Persönlichkeitsrecht, verbotene Inhalte, Hasskommentare)	4
Kinder- und Jugendmedienschutz (z.B. Cybermobbing, Grooming, Fake News)	4
Datenschutz als Bildungsaufgabe	5
Datenschutz in der Schulverwaltung	5
Big Data als Bildungsaufgabe	7
Mediensucht	5

3. Aussagen zur Weiterentwicklung des Schulverwaltungsnetzes

Das Schulverwaltungsnetz sollte hinsichtlich seiner derzeitigen Ausstattung aktualisiert werden. Hierbei sind sowohl die Hardware, die bereits ein fortgeschrittenes Alter aufweist, als auch die Software in den Blick zu nehmen.

So sollten die Verwaltungsrechner modernisiert werden. Hierbei sind aktuelle Bestimmungen zum Arbeitsschutz (u.a. in Bezug auf Ergonomie und Bildschirmgröße) ebenso zu berücksichtigen wie die Optimierung und Digitalisierung der laufenden Arbeitsprozesse. Der Einsatz eines mobilen Endgerätes würde zusätzlich die modernen Möglichkeiten des HomeOffice für die Schulverwaltungskraft sowie die Schulleitung schaffen. Eine erforderliche technische Ausstattung und Zugriffssteuerung sind hierfür zwingend zu beachten. Ergänzend sollte die Einrichtung einer schuleigenen Cloud- bzw. Speicherlösung anvisiert werden, um einerseits den Austausch von Lehr- und Lernmitteln der Lehrkräfte sowie die Bearbeitung von Schulverwaltungsaufgaben standortübergreifend sowie von Zuhause aus zu ermöglichen. Die Verwendung eines VPN-Tunnels sowie die Anpassung an die vorhandenen Endgeräte ist hierfür zwingend.

Gespräche mit dem Schulträger für entsprechende Umstellungen und Neuanschaffungen laufen. Eine Umsetzung ist für den Winter / Frühjahr 2023 geplant.

Perspektivisch sollten auch die digitale Ordnerstruktur und die analoge Aktenstruktur (Aktenplan) vereinheitlicht und schulische Arbeitsvorgänge (u.a. Elternschreiben, Stammdatenverwaltung, Aktenführung, ...) zunehmend und im Rahmen der gesetzlichen Möglichkeiten, digitalisiert werden. Dies würde zusätzlich zu einer klimafreundlichen und möglichst papierlosen Verwaltung beitragen.

Weiterhin sollte gesichert sein, dass das Schulverwaltungsnetz im Zugriff vom schulischen WLAN unabhängig und getrennt ist. Die technische Sicherstellung obliegt dem Support bzw. fällt in den Zuständigkeitsbereich des Schulträgers.

4. Aussagen zur Umsetzung des Datenschutzes

Für die Einhaltung der datenschutzrechtlichen Vorgaben ist der schuleigene Datenschutzbeauftragte verantwortlich. Dieser weist auf Auffälligkeiten hin und ist über Veränderungen des Konzeptes sowie die Einführung neuer Software umgehend zu unterrichten.

5. Aussagen zur Evaluation und zur kontinuierlichen Weiterentwicklung des Medienkonzeptes

Das vorliegende Medienkonzept soll in regelmäßigen Abständen im Rahmen einer Dienstbesprechung der Lehrkräfte evaluiert und auf seine Aktualität und Wirksamkeit hin aktualisiert werden. Der vorgesehene Zeitraum sollte drei Jahre nicht überschreiten.

Weitgehende Änderungen am grundsätzlichen Konzept bedürfen des Beschlusses der Gesamtkonferenz sowie, soweit zuständig, des Schulvorstandes. Änderungen und Anpassungen innerhalb der einzelnen Fächer bedürfen des Beschlusses der zuständigen Fachkonferenz und sind der Gesamtkonferenz zur Kenntnis zu geben. Hierfür trägt die jeweils zuständige Fachkonferenzleitung die Verantwortung.

Der Bestand von Soft- und Hardware (Neuaufnahme und Aussortierung) sowie ggf. Mängel an der Infrastruktur sind durch die Medienbeauftragten einmal jährlich im Konzept zu erfassen und zu aktualisieren. Hieraus sollen sich ggf. Bedarfe ableiten lassen, die u.a. durch den Schulträger im Medienentwicklungsplan zu berücksichtigen sind (vgl. 2.2.). Die Weiterleitung dieser an den Schulträger obliegt der Schulleitung.

Die Schule richtet eine TaskForce „Digitales“ ein, die mindestens einmal jährlich tagt und aktuelle Belange in puncto Digitalisierung bespricht, Fortbildungsbedarfe beleuchtet und Soft- und Hardwarebedarfe sammelt und gebündelt an die Schulleitung weiterleitet.

6. Beschlussfassung und Bekanntgabe innerhalb der verantwortlichen Gremien und in der Schulöffentlichkeit

Das Medienbildungskonzept wurde in der vorliegenden Fassung am 24.05.2023 der Gesamtkonferenz und dem Schulvorstand zur Beschlussfassung vorgelegt und genehmigt.

Es wird durch Veröffentlichung auf der schuleigenen Homepage sowie durch Auslage im Sekretariat der Schulöffentlichkeit zugänglich gemacht.

Literaturverzeichnis

Kultusministerkonferenz (KMK): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin, 2016.

Kultusministerkonferenz (KMK): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 09.12.2021). Berlin, 2021.

Niedersächsisches Kultusministerium: Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemein bildenden Schule. Hannover, 2020.

Anhang

A1: Pflegeanleitung Displays

A2: Einweisung / Leitfaden / „Erste-Hilfe“ am Board