

Medienkonzept der GGS Oberwiehl

1. Einleitung

- 1.1. Leitbild
- 1.2. Landesseitige Vorgaben

2. Pädagogisches Konzept

- 2.1. Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung
- 2.2. Integration des MKRs NRW in schulinterne Lehrpläne

3. Technisches Konzept

- 3.1. Technische Ausstattung (Ist-Stand)
- 3.2. Ausstattungsplanung

4. Fortbildungskonzept

- 4.1. Fortbildungsbedarf
- 4.2. Kooperationspartner
- 4.3. Ansprechpartner

1. Einleitung

1.1. Leitbild

Da digitale Medien unsere Lebens- und Arbeitswelt zunehmend prägen, ist ihre Einbindung in den schulischen Alltag unverzichtbar, um Kinder auf eine zeitgemäße und verantwortungsvolle Zukunft vorzubereiten.

Schon im Grundschulalter werden Kinder ständig mit einer Vielzahl an (digitalen) Medien konfrontiert: Bücher, Hörspiele, Filme und Nachrichtensendungen in Fernsehen und Radio, Computerspiele, Lernprogramme, Handys, Internet, Zeitungen und Zeitschriften bieten vielfältige Anreize zur Auseinandersetzung. Eine kluge Nutzung und kompetente Entscheidungsfindung bei der Auswahl von verschiedenen Medien unterstützen Kinder in ihrer persönlichen Entwicklung und beim Erwerb wichtiger Fähigkeiten. Daher ist es uns ein besonderes Anliegen, unsere Schülerinnen und Schüler frühzeitig an die Verwendung von Medien heranzuführen.

Unser Ziel ist es, Kinder zu fördern, digitale Medien sinnvoll für ihren eigenen Lernprozess zu nutzen und gleichzeitig die Risiken und Gefahren einer einseitigen Mediennutzung zu erkennen und zu vermeiden. Die Digitalisierung hat direkte Auswirkungen auf das Leben der Kinder im privaten und öffentlichen Bereich. Daher ist es wichtig, dass Kinder lernen, bewusst mit Medien umzugehen.

An unserer Schule legen wir Wert auf eine sinnvolle Verknüpfung von traditionellem und digitalem Unterricht, um den Schülerinnen und Schülern ein ausgewogenes Verständnis für Medien zu vermitteln. Wir gehen davon aus, dass durch den Einsatz von Medien im Unterricht nicht nur die Motivation und Begeisterung der Kinder gesteigert, sondern auch ihre Fähigkeiten im Bereich der Medienkompetenz verbessert werden.

Das schulische Medienkonzept soll Kindern mit unterschiedlichen Lernbedürfnissen und -voraussetzungen gerecht werden und gleichzeitig die Chancengleichheit fördern. Es geht dabei nicht um die Medien an sich, sondern um ihre gewinnbringende Nutzung. Das Medienkonzept an unserer Schule soll die Anforderungsbereiche des Landes NRW erfüllen und sich bedingt durch die schulische Ausstattung, die personellen Ressourcen, die Medienkompetenz der Lehrkräfte und die allgemeine Entwicklung digitaler Medien ständig weiterentwickeln.

Die im Folgenden beschriebenen Ausstattungsanforderungen und Unterrichtsinhalte sind aktuell, aber können sich aufgrund der sich entwickelnden Erfahrungen und Technologie ändern.

1.2. Landesseitige Vorgaben

In Nordrhein-Westfalen sind digitale Medien und Werkzeuge bereits fester Bestandteil der Lehrpläne¹. Die Lehrkräfte sind dazu verpflichtet den Unterricht mit digitalen Mitteln zu gestalten. Die Schulträger haben sich in der gemeinsamen Erklärung "Schule in der

¹ Lehrplannavigator - Schulentwicklung NRW

digitalen Welt"² verpflichtet, den Digitalisierungsprozess in den Schulen zu unterstützen.

Der Medienkompetenzrahmen NRW³ dient als Basis für die Entwicklung des Unterrichts mit digitalen Medien. Dieser wurde im Juni 2018 für alle Schulen verpflichtend eingeführt. Die Kernlehrpläne der Fächer werden künftig eine stärkere Verankerung der Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht aufweisen.

In den Grundschulen ist die Schulung der Medienkompetenz nach dem Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich. Die Aufgabe der Lehrer besteht darin, den Schülerinnen und Schülern die grundlegenden Kompetenzen im Bereich Medienkompetenz zu vermitteln.

2. Pädagogisches Konzept

2.1. Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung

Wir fördern die Integration digitaler Medien in allen Fächern, um einen ganzheitlichen und praxisnahen Unterricht zu gewährleisten. Die Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den schulinternen Lehrplänen verankert und entsprechend unterrichtet, insofern die Ausstattung es zulässt. Die Zuordnung der Kompetenzen erfolgt fachspezifisch, wobei die interdisziplinäre Vermittlung eine zentrale Rolle spielt.

2.2. Integration des MKRs NRW in schulinterne Lehrpläne

2.2.1 „Bedienen und Anwenden beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

2.2.2 Informieren und Recherchieren umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

2.2.3 Kommunizieren und Kooperieren heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

2.2.4 Produzieren und Präsentieren bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

2.2.5 Analysieren und Reflektieren ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

² „Schule in der digitalen Welt“ https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016_12_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf

³ Medienpass NRW <https://www.medienpass.nrw.de/>

2.2.6 Problemlösen und Modellieren verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“⁴

Unser langfristiges Ziel besteht darin, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne so zu integrieren, dass eine fortlaufende Entwicklung der Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler gewährleistet wird. Die Förderung von Medienkompetenz ist entscheidend, um erfolgreich und eigenständig am kulturellen und gesellschaftlichen Leben teilzunehmen sowie digitale Medien sinnvoll in den Lernprozess zu integrieren. Bisher wurde die Medienerziehung aufgrund begrenzter digitaler Ressourcen eher fächerübergreifend durchgeführt. Nun streben wir an, diese Bemühungen zu ergänzen, indem wir die noch fehlenden Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW sinnvoll in unsere vorhandenen schulinternen Lehrpläne integrieren. Dabei ist es uns wichtig, die bereits bestehenden Lehrpläne zu bereichern und zu erweitern. Im Folgenden präsentieren wir eine erste Zusammenstellung von bereits umgesetzten und möglichen Unterrichtseinheiten, die den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW entsprechen. Diese Liste stellt lediglich einen Anfang dar und wird kontinuierlich weiterentwickelt und überdacht.

⁴ Medienkompetenzrahmen NRW <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

- Convertibles einschalten und ausschalten (SU)
- Tastatur, Groß- und Kleinschreibung (D, Kl. 3/4)

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

- Anmelden am PC/Convertible (SU)
- Antolin (in häuslicher Arbeit) (D)
- Anton-App (M, D)
- Zebra (Interaktive Übungen) (D)
- Lernspiele (M, D)
- Texte schreiben (D, Kl. 3/4)
- QR-Code mit schuleigenem I-Pad (Edkimo Feedback, Kl. 3/4)
- Filme starten und sehen
- Nutzen von Digitalkameras – Betrachten von Arbeitsergebnissen/Fotos (KU, Kl. 3/4)
- Ton- und Sprachaufnahmen mit Convertible/Smartphone (E, Kl. 3/4)

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

- Internet-ABC: Dateiformate / Speichern / Ordnung halten mit Ordnern auf dem Convertible (SU)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

- Datenschutz, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, ggf. mit Unterstützung durch die Mediencouts (SU, Kl. 3/4)



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- Schulbücherei (D)
- Besuch der Stadtbücherei (D, Kl. 2)
- Nachschlagen im Wörterbuch (D, ab Kl. 2)
- Umgang mit (Kinder-)Suchmaschinen (z.B. Modul „Suchen und finden“ im Internet ABC) (SU, Kl. 3/4)

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

- Logo – Kindernachrichten (z.B. bei Motto des Monats) (SU)
- Vergleich Internet, Zeitung, Fernsehen, Radio - eine Meldung aus verschiedenen Quellen erfassen (SU, Kl. 3/4)
- Informationen für Expertenreferate strukturieren (SU, Kl. 3/4)

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

- Werbung (z.B. Internet –ABC: Modul Werbung) (D, Kl. 3/4)
- Soziale Medien (z.B. Youtube, TikTok oder Instagram) kritisch bewerten (SU, Kl. 3/4)

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

- Fake News (z.B. Internet ABC: Modul Lügner) (SU, Kl. 3/4)
- Aufklärung durch Medienscouts (SU, Kl. 3/4)
- Informationsangebot für Eltern: Landesanstalt für Medien, Kreispolizeibehörde Cybermobbing, Klicksafe, Medienpass



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

- Unterschiede: Brief, Mail und Chat (D, Kl. 3/4)

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

- Gesprächsregeln / Chatregeln / Verhalten im Netz/in sozialen Netzwerken (z.B. durch Medienscouts oder Internet-ABC: Modul Chatten) (SU, Kl. 3/4)

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

- Stille Post (RU)
- Sprachreflexion (D)
- Gesprächs- und Verhaltensregeln (D)
- Schreiben von persönlichen / förmlichen Briefen / Postkarten versus Email/WhatsApp-Nachrichten (D, Kl. 3/4)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

- Internet ABC: Modul Betrüger (SU, Kl. 3/4)
- Wo findet man Hilfe? (SU)
- Empfehlung für Eltern: Landesanstalt für Medien, Kreispolizeibehörde Cybermobbing Klicksafe, Schulpsychologische Beratungsstelle



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

- Vortrag (D)
- Plakat (SU)
- Lapbook (SU)
- Ausstellung (KU)
- Hörspiel (Hörclub-AG)
- Foto- oder Filmaufnahmen (KU, Sport)
- Tonaufnahmen (E, MU): z.B. Bookcreator

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

- Vortrag, Plakat, Lapbook, Ausstellung, Foto-/Film- und Tonaufnahmen (s. 4.1) planen
- Projekt: Hörspiel/Hörbuch (Material vom Hörclub nutzen) (D)
- Vergleich Lektüre und Verfilmung (D)
- Kunstwerke präsentieren (KU)

4.3 Quelldokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

- Internet-ABC: Modul „Text und Bild“, sowie Modul „Filme, Videos und Musik“ (SU, Kl. 3/4)
- Grundlagen schaffen für Quellenangaben (Fotos / Texte) (SU)

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

- Rechtliche Grundlagen (Medienscouts) (SU Kl. 3/4)
- Datenschutzrechtliche Abfrage der Eltern
- Elterninfoabend



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

- Was sind Medien? Welche gibt es? (D)
- Wie funktioniert das Internet / Digitale Medien? (SU)
- Was nutze ich wofür und warum (Vor-/Nachteile)? (D, SU Kl.3/4)
- Zeitung (D, Kl. 3/4)

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

- Werbung, Nachrichten (Zeitung, Social media, Internet, ...) fakenews (D) (auch durch die Medienscouts)
- Internet-ABC: Modul „Lügner“ (SU)

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

- Identifikationsfiguren (z.B. Superhelden) in Medien erkennen (D)

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

- Internet-ABC Modul „Online-Spiele“ (SU)
- Nutzungsdauer messen, in Diagrammen (Tagebuch / Protokoll) darstellen (M)
- Vorschlag/Info an die Eltern: Mediennutzungsvertrag
- Präventionsprogramm „smart kiddies“



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

- Logicals (D)
- Binärsystem (M, Kl. 3/4)
- Wie wäre das Leben ohne Digitalisierung? – Vor- und Nachteile identifizieren (SU)

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

- Bilder nach logischem Ablauf sortieren (D)
- Kombinatorik (M)
- Abläufe beim Backen / Kochen sortieren (D)
- Problemlösestrategien
 - a) Bluebots (M)
 - b) Calliope (SU),
 - c) Lego Robotik (Lego education spike) (wegen begrenzter Ausstattung nur in AG möglich)

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

- leichte Programmierung:
 - a) Scratch (SU)
 - b) Bluebots (M)
 - c) Calliope (SU)
 - d) Lego Robotik (Lego education spike) (wegen begrenzter Ausstattung nur in AG möglich)

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

- Smarthome: Erklärfilm (Sendung mit der Maus)
- Früher und heute: Weiterentwicklung für den Alltag und die Umwelt (SU)

3. Technisches Konzept

3.1. Technische Ausstattung (Ist-Stand: April 2024)

	Anzahl	Beschreibung
Schulisches (W)LAN	-	schnelle Anbindung (Lichtwelle/Glasfaser)
Predia Smartboards	9	in allen Klassenräumen und im Lehrerzimmer, aktuell über WLAN betrieben
mobile Smartboards	2	zwei mobile Smartboards in Gebäude B
mobile Beamer	2	Medienschrank
mobile Dokumentenkamera	2	Medienschrank
Digitalkameras	3	Medienschrank
Lego-Robotik-Kästen	5	Medienschrank
Calliope Mini	8	Medienschrank
BlueBots	6	Medienschrank
Lehrerarbeitsplatz	1	kein Netzwerkanschluss, keine Anbindung an Drucker
Lenovo ThinkPad	9	Dienstlaptops für Lehrer*innen
Multifunktionsgerät	1	Fax, Scanner, Farbdrucker im Verwaltungsbereich
Kopierer	1	Farbdrucke bis DinA3
DeLL-Convertible	1	Dienstrechner Schulleitung
Lenovo ThinkPad+ Dockingstation + 2 Bildschirme	1	Dienstrechner Schulleitung
Lenovo Think Pad	1	Dienstrechner Stellvertretende Schulleitung
Bluetooth-Lautsprecher	8	ein Lautsprecher pro Klasse
Acer Convertibles	30	2 Laptops pro Klasse, 7 im Medienwagen
IPads	6	Medienschrank
IPad Mini	1	Lagerung im Verwaltungsbereich
Logineo LMS (auslaufend)	-	virtuelle Klassenräume, Speichermöglichkeit für Lehrkräfte
Antolin	-	Lernplattform zur Leseförderung
Homepage	-	Verwaltung durch Frau Suhr / Kontek-Koch
Fobizz	-	digitale Fortbildungsplattform
Office 365	-	Allen Lehrkräften steht Office 365 (Teams, OneDrive, Outlook, Word, PowerPoint) zur Verfügung
Schulmanager	-	Der Schulmanager wird als digitales Organisations- und Kommunikationssystem genutzt (z. B. Elternkommunikation, Krankmeldungen, Termine)
First- und Second-Level-Support	-	daub.it (Office 365) / Hellmich EDV (Netzwerk, WLAN)
Ansprechpartner in der Schule	-	Frau Suhr (Frau Doert)

3.2. Ausstattungsplanung

Um die im Medienkompetenzrahmen aufgeführten Kompetenzen im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung. Zum jetzigen Zeitpunkt sehen wir den folgenden Bedarf:

- Die **iPad-Ausstattung** soll schrittweise erweitert werden, mit dem Ziel, ein 3:1-Verhältnis pro Klasse zu erreichen. Diese Ausstattung ermöglicht differenziertes Arbeiten in Partner- und Gruppenphasen, den Einsatz vielfältiger Lern-Apps, die Erstellung und Präsentation digitaler Produkte sowie die gezielte Förderung der Medienkompetenzen gemäß dem Medienkompetenzrahmen NRW.
- Damit die Lehrkräfte den Unterricht vorbereitet und fachgerecht gestalten können, benötigen sie ebenfalls ein **iPad**. Nur so ist es möglich, Apps zu erproben, digitale Lernumgebungen vorzubereiten und die Lernenden kompetent im Umgang mit Tablets anzuleiten.
- Für den Einsatz der iPads im Unterricht werden zusätzliche **Lern-Apps** benötigt, die die Arbeit mit unseren Lehrwerken unterstützen und digitale Lernwege eröffnen. Dazu gehören insbesondere Apps, die passend zu den im Unterricht verwendeten Materialien sind, wie z. B. die Apps zu Zebra (Deutsch) und Minimax (Mathematik).
- Für die Verwaltung der schulgebundenen iPads wird ein **Mobile-Device-Management-System** benötigt. Über ein MDM können die Geräte zentral eingerichtet, verwaltet, aktualisiert und kindgerecht konfiguriert werden (z. B. App-Verteilung, Zugriffsbeschränkungen, Sicherheitsprofile). Der Einsatz eines MDM stellt sicher, dass alle Geräte verlässlich funktionieren, datenschutzkonform genutzt werden und pädagogisch sinnvoll einsetzbar sind.
- Die **Administration** des zukünftigen MDM-Systems sowie die technische Einrichtung der mobilen Endgeräte sollten aus Gründen der Sicherheit, Stabilität und Entlastung des Kollegiums durch **externe Fachkräfte** erfolgen.
- Für die Arbeit in den Klassen 3 und 4 sollen die iPads mit **externen Tastaturen** ausgestattet werden. Dadurch können die Schülerinnen und Schüler längere Texte (z. B. im Deutsch- oder Sachunterricht) effizienter verfassen und grundlegende Schreibfertigkeiten auf digitalen Geräten entwickeln.
- Alle zukünftigen iPads benötigen zudem **robuste Schutzhüllen**, um eine sichere Nutzung im Unterricht, Transport zwischen Räumen und den langfristigen Erhalt der Geräte zu gewährleisten.
- Für die Nutzung der mobilen Endgeräte werden **Kopfhörer** für iPads und Laptops benötigt, um audiobasierte Lernangebote störungsfrei im Unterricht einsetzen zu können.
- Die **Druckgeräte** sollen in das pädagogische Netzwerk integriert werden, sodass Lehrkräfte direkt von ihren Dienstlaptops aus drucken können.
- Der **Schulmanager** soll weiterhin fortlaufend gepflegt und aktiv genutzt werden, um die schulische Organisation, Kommunikation und Verwaltungsabläufe digital zu unterstützen.
- Zur strukturierten Datenhaltung wird eine **Serverlösung** benötigt, die den Zugriff auf zentral abgelegte Daten ermöglicht und die Bereiche Schüler*innen, Lehrkräfte und Verwaltung klar voneinander trennt.

- In der Aula soll ein **stationärer Beamer** installiert werden, um Präsentationen, Veranstaltungen und Unterrichtsformate technisch zuverlässig durchführen zu können.
- Ergänzend wird ein **Bildschirm zur Information und Präsentation** in der Aula benötigt, der für schulische Bekanntmachungen, Veranstaltungen oder Schülerpräsentationen genutzt werden kann.
- Für den Schülerbereich in Haus B wird ein **Laserdrucker** benötigt, der den Kindern ermöglicht, Arbeitsprodukte auszudrucken und medienpraktisch zu arbeiten.
- Für die Lehrkräfte in Haus B soll ein **Kopierer** bereitgestellt werden, um eine zuverlässige Arbeitsorganisation zu gewährleisten.
- Alle Smartboards sollen zukünftig über eine stabile **LAN-Anbindung** verfügen, damit digitale Inhalte zuverlässig geladen und Unterrichtsmedien ohne Unterbrechungen genutzt werden können.
- Die Predia Smartboards benötigen **zusätzliche Lern-Apps**, da bislang nur Notes und Gynzy verfügbar sind. Für zeitgemäßen, interaktiven Unterricht ist eine erweiterte App-Ausstattung notwendig, um vielfältige Unterrichtsformate und Medienkompetenzen zu fördern.

4. Fortbildungskonzept

4.1. Fortbildungsbedarf

Um im Unterricht sinnvoll digitale Medien und Werkzeuge nutzen zu können und auch die Schülerinnen und Schüler erfolgreich beim Medienerwerb zu unterstützen, müssen auch die Lehrkräfte über die nötigen Kompetenzen verfügen. Die Qualifizierung erfolgt in kollegiumsinternen Fortbildungen und Fortbildungen einzelner Lehrkräfte, die ihr Wissen an die anderen Kolleginnen und Kollegen weitergeben.

Die Lehrkräfte bilden sich gegenseitig fort, indem sie in Konferenzen 10-15-minütige Erfahrungsaustausche bzw. Minifortbildungen durchführen, oder hospitieren untereinander im Unterricht. An pädagogischen Tagen unterstützen zudem Experten von außen.

Jede einzelne Lehrkraft erweitert ihr individuelles Können durch digitale Fortbildungen auf der Plattform Fobizz.

Einweisungen in die Nutzung der Predia Smartboards und Office 365 haben bereits stattgefunden. Geplant sind Vertiefungsfortbildungen zu Office 365 (Teams, SharePoint, OneDrive) und zum Einsatz der Smartboards im Unterricht.

Zudem muss eine Einarbeitung in den didaktischen Einsatz von iPads und Lern-Apps stattfinden.

Im Rahmen der Präventionsarbeit wurde von einer Kollegin die Fortbildung „Smart Kiddies“ besucht, um als Multiplikatorin alle Lehrkräfte zum Thema Mediensucht, Medienbalance und selbstregulierter Nutzung digitaler Medien weiterzubilden. Das Präventionsprogramm soll zukünftig in Klasse 4 erprobt werden. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler frühzeitig für eine gesunde Medienbalance zu

sensibilisieren und sie in der Entwicklung einer selbstregulierten, verantwortungsvollen Mediennutzung zu unterstützen.

4.2. Kooperationspartner

- Medienberater des OBK
- Medienscouts des DBG Wiehl
- Fobizz

4.3. Ansprechpartner

Schulleitung: Frau Safarik-Rohr

Digitalisierungsbeauftragte: Frau Doert

Medienbeauftragte: Frau Suhr