

Medienkonzept

DER GRUNDSCHULE NEIßEWEG

Grundschule Neißeweg
NEIßEWEG 3 | 33339 GÜTERSLOH

Inhalt

1. Leitbild	2
2. Rahmenbedingungen	2
3. Medienkompetenz – und Unterrichtsentwicklung	3
3.1 Ziele der Unterrichtsentwicklung	3
3.1.1 Lernen mit Medien	4
3.1.2 Leben mit Medien	5
3.2 Unterricht Konkret	5
3.3 Kooperationspartner	0
4 Ausstattung – Organisationsentwicklung	0
4.1 IST-Zustand	0
4.1.1 Standort Neißeweg	0
4.1.2 Standort Austernbreite	2
4.2 Mittelfristige Planung	2
4.3 Wartungskonzept	3
4.3.1 First -Level-Support	3
4.3.2 Second-Level-Support	3
5. Personalentwicklung	4
5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung	4
5.1.1 Digitalisierungsbeauftragte	4
5.2 Ausbildung in der Schule	5
5.3 Kooperationspartner	5
6. Prozessplanung und Organisationsentwicklung	5
7. Ansprechpartner	6

1. Leitbild

In einer Gesellschaft, die sich im digitalen Wandel befindet, ist es unerlässlich, Schülerinnen und Schüler zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und eine umfassende Medienkompetenz zu vermitteln. Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist damit eine wichtige Bildungsaufgabe unserer Zeit.

Die im Jahr 2016 veröffentlichte Strategie der Kultusministerkonferenz zur „Bildung in der digitalen Welt“¹ zeigt die zentralen Handlungsfelder auf, um eine selbstbestimmte Teilhabe von allen Schülerinnen und Schülern an der digital geprägten Gesellschaft zu ermöglichen sowie Unterrichts- und Schulentwicklung aktiv und zukunftsorientiert gemeinsam zu gestalten. Digitalisierung wird dort verstanden „als Prozess, in dem digitale Medien und digitale Werkzeuge zunehmend an die Stelle analoger Verfahren treten und diese nicht nur ablösen, sondern neue Perspektiven [...] mit sich bringen.“ Seit ein paar Jahren wird in der Schule deutlich, dass es nicht mehr nur noch um das „Lehren und Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen“, sondern zunehmend um das "Lernen und Lehren in einer sich stetig verändernden digitalen Realität" geht. Die KMK² beschreibt dies in ihrer Ergänzung 2021 als Kultur der Digitalität, die insbesondere in kulturellen, sozialen und beruflichen Handlungsweisen deutlich wird und wiederum Digitalisierungsprozesse auslöst.

Die Grundschule Neißeweg hat das Ziel, ihre Schülerinnen und Schüler in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs- sowie des Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich.

Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Kindern zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern bei den Schulübergängen und bildet im Sinne der Chancengleichheit Netzwerke mit anderen Schulen in der Region. Unsere Schule bemüht sich um die Schaffung schulübergreifender Standards im Bereich des Arbeitens mit digitalen Medien.

2. Rahmenbedingungen

¹ KMK (2016): Bildung in der digitalen Welt, Strategie der Kultusministerkonferenz, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf, abgerufen am 23.07.2023

² KMK (2021): Lehren und Lernen in der digitalen Welt, Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf, abgerufen am 16.07.2023

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW³ ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „„„„„Schule in der digitalen Welt“““““⁴ verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW⁵ ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW durch eine Schulmail vom 26.06.2018⁶ für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern.

Für die Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich. Ihre Aufgabe wird es sein, die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen.

3. Medienkompetenz – und Unterrichtsentwicklung

3.1 Ziele der Unterrichtsentwicklung

Digitalisierung fördert und fordert eine Veränderung, Erweiterung und Neugestaltung von Aufgaben sowie des Unterrichts. Ziel ist, die Schulentwicklungsarbeit sowohl an die Anforderungen als auch an die Chancen der Digitalisierung anzupassen und ein am Schulprogramm orientiertes Medienkonzept im Sinne eines pädagogischen Leitbilds⁷ zu verankern, zu gestalten und umzusetzen.

- Der in der Grundschule Neißeweg erstellte Medienkompetenzrahmen soll alle Schülerinnen und Schüler im notwendigen Kompetenzerwerb für einen verantwortungsvollen, kreativen und sachgerechten Einsatz digitaler Medien unterstützen sowie eine informatorische Grundbildung vermitteln.

- Die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen wird zunehmend mit dem Ziel der individuellen Förderung auf selbstständiges und selbstreguliertes Lernen ausgerichtet. –

³ QUA-LIS NRW - Lehrplannavigator. <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

⁴ „Schule in der digitalen Welt“ – Gemeinsame Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW zur Umsetzung des Programms „Gute Schule 2020“.

https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016_12_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

⁵ Medienkompetenzrahmen NRW. <https://www.medienpass.nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

⁶ Schulmail: Medienkompetenzrahmen NRW (26.06.2018).

<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Schulverwaltung/Schulmail/Archiv-2018/180626/index.html>. Aufgerufen am 26. Sep. 2018

⁷ https://grundschule-neisseweg.de/?page_id=670

- Die Schülerinnen und Schüler werden mit den vielfältigen Einsatzmöglichkeiten moderner Medien vertraut gemacht. Chancen und Risiken dieser neuen Technologien in ausgewogener Form werden ihnen nahegebracht.
- Wir möchten allen Schülerinnen und Schülern eine digitale Souveränität und Teilhabe in der späteren Lebens- und Arbeitswelt ermöglichen.

3.1.1 Lernen mit Medien

Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- die Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate (online SLS)
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate (Edkimo)
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Onlineübungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um

- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge (z.B. iServ) darüber hinaus, um

- sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
- die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.

Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).

So soll es ermöglicht werden, dass möglichst viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn dieses pädagogisch sinnvoll ist.

Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:2 (ein Gerät auf zwei Schüler je Heimat), um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen.

Je nach Szenario sollte es möglich sein, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung nutzen zu können.

In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.

Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher verfügbar zu machen.

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler wie Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel oder DVD Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

3.1.2 Leben mit Medien

Wir möchten unsere Schülerinnen und Schüler auf die digitalisierte Lebenswelt vorbereiten. Daher nutzen wir digitale Medien in zahlreichen Kontexten ab der Klasse 1 und thematisieren innerhalb des Unterrichts Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen.

- Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteils Kompetenzen
- Themengebiete: Medienfunktionen, Medienbedienung, Medientechnik, Mediennutzung
Information und Manipulation, soziale Netzwerke, Unterhaltung und Spiel, Werbung und Konsum, Steuerung und Automatisierung, Informatik, Gesundheit und Sicherheit
 - Internetsicherheit (Datenschutz / Recht am eigenen Bild / Urheberrecht, ...)
 - Cybermobbing

3.2 Unterricht Konkret

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen.

- 1) "Bedienen und Anwenden beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- 2) Informieren und Recherchieren umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- 3) Kommunizieren und Kooperieren heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete

Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

- 4) Produzieren und Präsentieren bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- 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.
- 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.“⁸

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden.

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel und langfristig weiterentwickelt wird. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt. Überfachliche Projekte werden verantwortlichen Personen zugeordnet.

⁸ Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

3.2.1 Kompetenzrahmen und verbindliche Absprachen

BEDIENEN UND ANWENDEN	INFORMIEREN UND RECHERSCHIEREN	KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations – und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Verankert in allen Einheiten Tablet – AG (2-4) Kennenlernen der Apps in Themenblöcken (Pages, Book Creator, Comic life, Lern-Apps)	Wir werden Experten für eine Kindersuchmaschine- im Anschluss UE z.B. Haustiere Wir sind kleine Reporter	Wir sind kleine Reporter	Die Torte ist weg – Erzählen am roten Faden (Book creator) Mein eigenes Märchen (Stopp Motion)	Videospiele-ausstellung Leben früher und heute	Internet-ABC -online Lexikon kennenlernen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations - Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Medienbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Interaktives Anlautbuch (Book creator) Wimmelbild-Kino ANTON/Antolin	Interaktives Jahreszeitenbuch	Festhalten von Regeln im Umgang mit dem Tablet (z.B. Fotos)	Schulzeitungsartikel schreiben Wir drehen unsere eigenen Werbespots Referate (Keynotes)	Wir werden Experten für Werbung und drehen unsere eigenen Werbespots Was sind Fakenews – Wir schreiben	sh. 6.3

				eigene Zeitungsartikel	
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Wie speichere ich meine Projekte sich ab - Verankerung in den verschiedenen Unterrichtsvorhaben	Werbespots drehen Kindernachrichten vergleichen		-Influencer für einen Tag		Programmieren von Beebots(Lagebeziehungen) Wir werden Ozobots Experten (Epoche) Apps, z.B Ronjas Roboter
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung der Algorithmen
Tablet -Regeln einführen	Thema „Altersfreigabe“ – Bevorzugte Nutzung kind- und altersgerechter Internetseiten	Cybermobbing -Wie kann ich mich im Internet schützen	-Fotorätsel	Die eigene Mediennutzung reflektieren (Stress-Alarm)- Mediensucht	Wir werden Ozobots Experten (Epoche)

3.3 Kooperationspartner

Im Laufe des 3. und 4. Schuljahres kommt Frau Bijelic von der Stadt Gütersloh und bietet einen offenen Elternabend zu Thema Umgang mit Meiden und zum Thema Cybermobbing an.

Zum Thema Cybermobbing kommt Frau Bijelic auch in das Bildungshaus grün und arbeitet mit den Schüler*innen zu diesem Thema.

4 Ausstattung – Organisationsentwicklung

4.1 IST-Zustand

Zur Sicherung einer verlässlichen WLAN-Ausstattung ist die Schule an das Glasfasernetz der Stadt Gütersloh angeschlossen. An beiden Standorten ist das WLAN verfügbar.

In allen Heimaten und allen Mehrzweckräumen findet der Unterricht in moderner Lernumgebung statt. Alle Räume sind mit interaktiven Tafeln ausgestattet.

Die iPads sind den jeweiligen Bildungshäusern zugeordnet und können bei Bedarf genutzt werden. Die iPads sind jeweils auf der Hülle und auf den iPads selbst mit einer Nummer versehen. Dadurch können die iPads immer wieder dem richtigen Ladekoffer und Bildungshaus zugeordnet werden. Um den Schülern und Schülerinnen das Arbeiten mit den iPads zu erleichtern, sind die Nummern seitlich an den Hüllen angebracht, so dass das passende iPad herausgenommen werden kann, um an gespeicherten Projekten weiterzuarbeiten.

Mit dem eingeführten Schulserverssystem IServ kann unabhängig von Ort und Zeit und unabhängig vom Betriebssystem jederzeit in einem Single Sign-On auf die Dateien zugegriffen werden. Damit trägt es zur Kultur des Teilens und zur Möglichkeit der Unterrichtsplanung im Team bei. Neben der Kollaboration und Kooperation ist die Kommunikation über Kommunikationstools ein weiterer wichtiger Funktionsbereich.

4.1.1 Standort Neißeweg

Wo	Was	Wie viele
Mitarbeiterzimmer (Neißeweg) - Medienschrank	Reserve -iPads	2 x iPads zur allgemeinen Ausleihe
Mitarbeiterzimmer	Legamaster Screen	
Mitarbeiterzimmer	PC mit Drucker	
Bildungshaus blau	Ladekoffer (blau A)	15 iPads (A1-15)

	Ladekoffer (blau B) Ladekoffer (blau C)	15 iPads (B1-15) 15 iPads (C1-15) <u>Insgesamt 45 iPads</u> zur allgemeinen Nutzung der SchülerInnen
Bildungshaus blau	Legamaster Screen	3 Legamaster Screens in den Heimaten 3 Lagamaster Screens in den Mehrzweckräumen
Bildungshaus blau	IPad- Halterungen	3 IPad-Halterungen zur allgemeinen Nutzung in den Heimaten
Bildungshaus rot	Ladekoffer (rot A) Ladekoffer (rot B) Ladekoffer (rot C)	15 iPads (A1-15) 15 iPads (B1-15) 15 iPads (C1-15) <u>Insgesamt 45 iPads</u> zur allgemeinen Nutzung der SchülerInnen
Bildungshaus rot	Legamaster Screen	3 Legamaster Screens (Heimaten) 1 Lagamaster Screens (Mehrzweckraum)
Bildungshaus rot	iPad- Halterungen	3 iPad-Halterungen zur allgemeinen Nutzung in den Heimaten
Gemeinschaftsräume	Legamaster Screen	1 Legamaster Screen (Bibliothek) 1 Legamaster Screen (Bewegungsraum)
Medienschrank	Beamer	4 inklusive AppleTV, Fernbedienung, Anschlusskabel und Adapter
Medienschrank	Kopfhörer	in der jeweiligen Anzahl in den Klassen, Ersatzkopfhörer und Ersatzohrmuscheln im Mitarbeiterzimmer (Schrank)
Medienschrank	Y-Adapter	in der Anzahl der Ipads in den jeweiligen Ladekoffern (50 Stück) Restanzahl im Lehrerzimmer
Medienschrank	Ozobots	12 Stück mit Zubehör

Medienschrank	Beebots	14 Stück mit Zubehör
Mitarbeiterzimmer	Lego Education Spike	6 Kisten

4.1.2 Standort Austernbrede

Wo	Was	Wie viele
Bildungshaus gelb	Ladekoffer (gelb A) Ladekoffer (gelb B) Ladekoffer (gelb C)	15 iPads (A1-15) 15 iPads (B1-15) 15 iPads (B1-15) <u>Insgesamt 45 iPads</u> zur allgemeinen Nutzung der SchülerInnen
Bildungshaus gelb	Legamaster Screen	3 Legamaster Screens in den Heimaten 3 Lagamaster Screens in den Mehrzweckräumen
Bildungshaus gelb	Lehrer-Laptops	3 Laptops (3a,3b,3c)
Bildungshaus gelb	iPad-Halterungen	5 iPad-Halterungen als Dokumentenkamera zur allgemeinen Nutzung
Mitarbeiterzimmer gelb	PC mit Drucker	
Bildungshaus grün	Ladekoffer (grün A) Ladekoffer (grün B) Ladekoffer (grün C)	15 iPads (A1-15) 15 iPads (B1-15) 15 iPads (B1-15) <u>Insgesamt 45 iPads</u> zur allgemeinen Nutzung der SchülerInnen
Bildungshaus grün	Legamaster Screen	3 Legamaster Screens (Heimaten) 1 Lagamaster Screens (Mehrzweckraum)
Bildungshaus grün	Lehrer -Laptops	3 Laptops (4a,4b,4c)
Bildungshaus grün	iPad-Halterungen	5 iPad-Halterungen als Dokumentenkamera zur allgemeinen Nutzung
Mitarbeiterzimmer	Lego Education	6 Kisten

4.2 Mittelfristige Planung

Bedarf an sachlicher Ausstattung der Grundschule Neißeweg.

Die folgenden Materialien sind durch den DigitalPakts NRW angefordert:

- 14 Calliope-Mini Computer & dazugehöriges Zubehör (Sensoren + Ausgabeelemente)
- 2 VR Brillen (Oculus Quest)
- 5 Klimakoffer nach Prof. Harald Lesch + 5 x Wärmebildkamera für die –
- Durchführung der Experimente

4.3 Wartungskonzept

4.3.1 First -Level-Support

Der technische Support wird als First-Level Support von der Schule wahrgenommen, während der Second-Level Support Aufgabe des Schulträgers ist. Der First Level Support umfasst administrative Tätigkeiten wie den jährlichen Benutzerimport, die laufende Benutzer- und Gruppenverwaltung, die Geräteverwaltung, die Ressourcenverwaltung oder die einfache Fehlerbehebung.

Die Medienbeauftragte verwaltet die iPads der iPad-Koffer, die Leih-iPads der Lehrkräfte, weist Programme zu und stellt iPads bei Bedarf wieder her.

Die Medienbeauftragte übernimmt Teile des First-Level-Supports wie die Behebung kleiner Probleme vor Ort sowie die Betreuung der iPad-Koffer der Bildungshäuser. Sie berät Kolleginnen und Kollegen bei der Handhabung und Integration von digitalen Medien in Lehr- und Lernprozessen. Sie leitet Mikrofortbildungen oder gibt Fortbildungsbedarfe an die didaktische Leitung und/oder die Koordinatorin für Medienpädagogik weiter. Innovative Ideen werden gesammelt und in Bildungs- und Fachkonferenzen zur Diskussion gestellt.

4.3.2 Second-Level-Support

Im Wesentlichen ist der Schulträger für den Second Level Support zuständig. Dank einer guten Kooperation und Kommunikation steht die Schul-IT der Stadt zur Verfügung. Sie löst Probleme und beantwortet Fragen der Schulleitung, des Sekretariats und der Digitalisierungsbeauftragten. Es werden Updates gefahren, Programme installiert, Einstellungen an den digitalen Tafeln vorgenommen, neue Firmware installiert, das Netzwerk überwacht.

5. Personalentwicklung

5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung

Die verbindlichen Vorgaben des Medienkompetenzrahmens NRW sowie die fortschreitende Entwicklung der Hardware und das immer größer werdende Angebot an Software, Apps und browserbasierten Anwendungen erfordern umfangreiche Fortbildungsmaßnahmen der Lehrkräfte, um Sicherheit in der Bedienung der Geräte und Anwendungen zu erreichen sowie deren Möglichkeiten zur unterrichtlichen Nutzung kennenzulernen. Die Erweiterung der schulischen Curricula sowie das fortlaufende Füllen der Kriterien des Medienkompetenzrahmens mit unterrichtlichen Inhalten benötigen zeitliche Ressourcen, die durch das Land NRW zur Verfügung gestellt werden müssen. Bei der Qualifizierung sollten auch Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Offenen Ganztagsgrundschule mitberücksichtigt werden, damit diese in Absprache und Kooperation mit den Lehrkräften Unterrichtsprojekte entwickeln und umsetzen oder eigene Anwendungen realisieren können.

Die Fortbildungsplanung geschieht kontinuierlich im Rahmen der Lehrer- und Schulkonferenzen. Koordinierende und weiterführende Aufgaben übernehmen die Mitglieder der Arbeitsgruppe Digitalisierung, die Digitalisierungsbeauftragte sowie die mit Administrationsrechten ausgestatteten Lehrkräfte.

Die Fortbildungsmaßnahmen werden im Rahmen ganztägiger, schulinterner Fortbildungen durchzuführen sein, je nach Qualifikationsstand aber auch als Angebote für Teilgruppen des Kollegiums. Je nach Bedarf können auch Fortbildungen für Bildungshausteam oder im Rahmen schulübergreifender Kooperationen realisiert werden.

Da die Nutzung digitaler Medien nur eines von vielen zu bearbeitenden Themenfeldern im Fortbildungsbereich ist, sind unter den aktuellen Rahmenbedingungen folgende Zeitfenster denkbar:

- Alle 12 – 24 Monate: Eine ganztägige, kollegiumsinterne Fortbildung
- Pro Schulhalbjahr: Ein Fortbildungsangebot für Teilgruppen des Kollegiums oder für Jahrgangsteams
- Variabel: Nutzung von Fortbildungsangeboten des Medienzentrums des Kreises Gütersloh, des Zentrums für digitale Bildung Gütersloh oder Organisation von schulübergreifenden Maßnahmen für interessierte Lehrkräfte

5.1.1 Digitalisierungsbeauftragte

Zur Qualitätssicherung müssen Absprachen zu Grundsätzen und Regeln beim Lernen mit digitaler Medienunterstützung getroffen werden.

Die Digitalisierungsbeauftragte der Schule initiiert in Fachkonferenzen Diskussionen zu Möglichkeiten der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien.

Digitalisierungsbeauftragte der Schule nimmt regelmäßig an der Dienstbesprechung der Digitalisierungsbeauftragten und am „Runden“-Tisch der Stadt Gütersloh teil und treibt Vernetzungsprozesse aktiv voran.

5.2 Ausbildung in der Schule

Die an der Schule tätigen Lehramtsanwärterinnen und Lehramtsanwärter (LAA) erhalten eine Einweisung in die an der Schule vorhandenen technischen Möglichkeiten durch die Digitalisierungsbeauftragte.

In Hospitationsstunden erfahren die LAA praktisch, wie ein zeitgemäßer Unterricht u. a. mit digitalen Medien umgesetzt werden kann. Die LAA erhalten Einsicht in den schulinternen Kompetenzrahmen, der verbindliche Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht aufzeigt.

Eigene Erfahrungen mit und neue Anregungen zu digitalen Medien können die LAA durch die aktive Mitarbeit in Fachkonferenzen und durch praktische Unterrichtsvorhaben oder bei der Gestaltung des Schullebens einbringen.

Der Unterricht der LAA wird mit den zuständigen Mentoren u. a. auch unter dem Aspekt der Medienkompetenz und des lernfördernden Einsatzes von modernen Informations- und Kommunikationstechniken reflektiert.

5.3 Kooperationspartner

Das Kollegium nutzt die Angebote der Medienberatung des Kreis Gütersloh für schulinterne und individuelle Fortbildungsveranstaltungen. Zudem ist die Schule Projektpartner des Zentrums für digitale Bildung (ZdB) und nimmt die dort angebotenen Leistungen in Anspruch (Schulleiterqualifizierung, Steuerungsgruppenqualifizierung, etc.).

Im Laufe des 3. und 4. Schuljahres kommt Frau Bijelic von der Stadt Gütersloh und bietet einen offenen Elternabend zu Thema Umgang mit Medien und zum Thema Cybermobbing an.

6. Prozessplanung und Organisationsentwicklung

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe.

Die Gesamtkoordination wurde durch die Digitalisierungsbeauftragte sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Diese beriefen für die schulweite Koordination des Prozesses eine Arbeitsgruppe ein, der aus drei interessierten Lehrkräften, der Schulleitung sowie der

Digitalisierungsbeauftragten besteht. Phasenweise wurden die Leiter der Fachkonferenzen hinzugezogen.

Das Gesamtkollegium wurde regelmäßig über die Entwicklungen der Arbeitsgruppe informiert und konnte sich durch Rückmeldungen und Abstimmungen am Prozess beteiligen.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmen NRW zu erweitern.

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen in der Arbeitsgruppe-Digitalisierung zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung.

Das Medienkonzept wird durch die Arbeitsgruppe-Digitalisierung regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

7. Ansprechpartner

Medienbeauftragte*r: Frau Schell

Digitalisierungsbeauftragte*r: Frau Schell

Homepagekoordinator*in: Frau Külzer

Mitglieder der Arbeitsgruppe Digitalisierung: Frau Barthold, Frau Biermann, Frau Celic und Frau Schell

Schulleitung: Herr Ködding, Frau Strüwer