



Bülseschule Gelsenkirchen

Medienkonzept

Medienentwicklungsplan Stand 30.06.2020

Erstellt von: Kollegium der Bülseschule

*Bülseschule
Bülsestraße 65
45896 Gelsenkirchen
Schulleitung: Hildegard Lucas*

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
1 Bestandsaufnahme.....	4
1.1 Rahmenbedingungen	4
1.2 Technische Ausstattung (Hard- und Software)	4
1.3 IT-Infrastruktur der Schule.....	5
1.4 Fachliche und didaktische Umsetzung von Medienbildung – IST-Zustand	5
1.5 Technische und fachliche Kompetenzen des Kollegiums	5
1.6 Vernetzung mit außerschulischen Partnern	9
2 Ziele.....	11
3 Maßnahmen in der Unterrichtsentwicklung.....	14
3.1 Allgemein.....	14
3.2 Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulischen Fachcurricula	16
3.3 Mögliche übergreifende Projekt- oder Ganztagsangebote	22
4 Technischer Ausstattungsbedarf	23
4.1 Bedarf für Hardware und Software	23
4.2 Gesamtbedarf	25
4.3 Ausstattungsplanung.....	26
4.4 Supportkosten/Finanzierungsmöglichkeiten.....	30
5 Fortbildungsbedarf.....	31
5.1 Bedarf für Fortbildungen	31
5.2 Umsetzung.....	34
6 Ausblick	36
Quellenverzeichnis.....	39

„Lernen mit digitalen Medien“ ist ein zentraler Punkt im Bildungsauftrag der Schulen und Lehrkräfte. „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.“¹

„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 [...] 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.“²

Schulen sind verpflichtet, Schüler*innen auf deren Zukunft und deren Berufsleben vorzubereiten. Dabei ist es wichtig, die Kinder und Jugendliche so auszubilden, dass diese gesellschaftsfähig sind. Zu diesem Zweck, sind gewisse digitale Kompetenzen erforderlich, die für Nordrhein-Westfalen in einem eigenen Kompetenzrahmen definiert wurden/die im Jahre 2016 von der KMK beschlossen wurden.

Mit diesem Medienkonzept soll eine Bestandsaufnahme und ein Konzept über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht aufgezeigt werden. Daraus werden Ausbildungs- und Fortbildungsbedarfe für die nächsten Jahre abgeleitet.

Vor allem in Krisenzeiten während der Corona-Pandemie 2020 hat sich die in den Schulen so langsam ankommende Digitalisierung als segensreiche Kommunikationsform für Bildung unentbehrlich gemacht. Homeoffice für Kollegien und Homeschooling für die Schüler*innen und auch deren Eltern erforderten akute Auseinandersetzung mit den digitalen Möglichkeiten und Stolpersteinen auf allen Seiten. Die Corona Krise kann man als globale Initialzündung für e-learning-Prozesse, Videokonferenzen und „flipped classroom-Management“ bezeichnen und als außergewöhnlichen Medienkompetenzzuwachs. Wie man diesen Gewinn zukünftig in den normalen Unterricht einbettet, wird sich zeigen.

1 KMK Berlin (2016): S. 8

2 KMK Berlin (2016): S. 11

1 Bestandsaufnahme

1.1 Rahmenbedingungen

In der *Bülseschule* lernen zurzeit 184 Schüler*innen in 8 Klassen. 14 Lehrkräfte unterrichten an dieser Schule. Das Einzugsgebiet kann man als gut bürgerlich mit ländlichem Charakter bezeichnen. Ein Viertel der Schülerschaft weist einen polnischen oder russischen Migrationshintergrund auf. Am Ende der Grundschulzeit wechseln die Schüler*innen meist auf weiterführende Schulen in Gelsenkirchen Buer, Hassel oder auch aufgrund der Nähe nach Gladbeck.

1.2 Technische Ausstattung (Hard- und Software)

Raum	Gerät	Anzahl	Anschaffungsjahr	Betriebssystem/ Hersteller
Klassenräume	Computer	10	2015	Windows 10, Office 2010, Acer
	Interaktive Beamer	10	2015/ 2020	HP
	Drucker	15	2015	HP Lexmark und Brother
	Elmo Kameras	10	2015	
	Access Points	10	2017	
2 Rollwagen	Netbooks	30	2011/ 2014	Windows 10, Office 2007, Lenovo, MSN mit Benutzerkonto für Lehrer und SuS; verschiedene Speicherlaufwerke
2 Rollkoffer	Netbooks	13	2014/2015	Windows 10, Office 2010, Lenovo, MNS+ mit Benutzerkonto für Lehrer und SuS; verschiedene Speicherlaufwerke
Verwaltung und Lehrerzimmer	Computer	5	2018	Windows 10, Office 20010 Acer, MNS+ mit Benutzerkonto für Lehrer und SuS; verschiedene Speicherlaufwerke
Sprechzimmer	Kopierer	1	2017	
Technikraum	Server	1	2015	MNS+
Gebäude	CAT 6A			Verkabelungskategorie
	Glasfaser	überall	2017	
	Internetanbindung	4Gbits/s	2017	

Die Computer im Lehrerzimmer und in den Klassenräumen sind mit folgenden Programmen ausgestattet:

Lernwerkstatt 7 und 9, Hör- und Schreiblabor 2 und 3, Blitzrechnen, Worksheetcrafter, Demat, ELFE, Interaktive Tafelbilder Playway 2 – 4, Flex und Flo 1 – 4, Zahlenbuch Klett: digitale
Unterrichtsassistenten 1 - 3, Bausteine 1 – 4, Easiteach, Pusteblume SU, Verkehrserziehung, BVK Englische Tafelbilder, Mathespiele, Office 2010, ELMO, Kopfrechnen, Master Tool Verkehrserziehung, Pusteblume Tafelbilder und digitale Unterrichtsassistenten 2 – 4, Bumblebee Tafelbilder 1 – 4, Ratten raten, zabulo

Mit den Netbooks arbeiten die Schüler*innen mit folgenden Programmen:

Blitzrechnen, Hör- und Schreiblabor, Lernwerkstatt, Antolin, Paint, Word, PowerPoint, Bookcreator

1.3 IT-Infrastruktur der Schule

Die Bülseschule verfügt über einen Glasfaseranschluss der Verkabelungskategorie CAT 6A mit einer Internetgeschwindigkeit von 4 Gbits/s. Der Server befindet sich in unserem Technikraum, der von einem Klimagerät vor Überhitzung geschützt ist. Unser aktuelles Netzwerk ist MSN /Intranet der Stadt Gelsenkirchen. Die Computer in den Klassenräumen und in der Verwaltung sowie im Lehrerzimmer sind mit LAN versorgt. Die Netbooks werden über die Access Points in den Räumen mit W-LAN ins Netz gebracht.

1.4 Fachliche und didaktische Umsetzung von Medienbildung – IST-Zustand

Seit der Ausstattung der Bülseschule 2011 als „Pilotschule – neue Medien“ (siehe auch unsere Homepage unter: www.buelseschule.de) erwerben die Schüler*innen im Unterricht verschiedener Fächer Medienkompetenzen. Sie erlernen den richtigen Umgang mit dem Netbook und dessen Software/ Übungsprogramme (Bedienen und Anwenden), nutzen das Internet für Recherchen (Informieren und Recherchieren) und erstellen kleine Präsentationen mit Anwenderprogrammen im Sachunterricht und in unserer eTwinning (Erasmus)-AG. Bei der Erstellung von Präsentationen in Partner- oder Gruppenprozessen erwerben sie auch Kompetenzen aus dem Bereich Kommunizieren und Kooperieren. Während Projektwochen oder der eTwinning-AG nutzen die Schüler*innen die Netbooks auch für andere kreative Prozesse, wie Zeichnen nach Tutorials, Experimente durchführen, Lernvideos nutzen, webbasiertes Coding aus dem Bereich Problemlösen und Modellieren.

1.5 Technische und fachliche Kompetenzen des Kollegiums

Das Kollegium der Bülseschule verfügt über eine gute Basis an Medienkompetenzen, einerseits durch persönliche Medienaffinität, aber andererseits durch die zunehmende digitale Ausstattung unserer Schule seit 2011. Die Ausstattung mit den Netbooks förderte den Erwerb von Medienkompetenz auf

Seiten des Kollegiums und der Schüler*innen . Als 2015 fast jede Kollegin einen eigenen Lehrer PC und ein interaktives Whiteboard bekam, war das der Anfang von medialen Chancen und Möglichkeiten. Doch um den vollen Umfang des Medienkompetenzrahmens zu vermitteln, hat das Kollegium in zwei gemeinsamen schulinternen Fortbildungen zum Medienkonzept in einer Abfrage Schulungsbedarf zu den einzelnen Bereichen des Medienkompetenzrahmens angemeldet. *(siehe auch Punkt 5 „Fortbildungsbedarf“)*

Alle Kolleginnen verfügen privat über internetfähige Endgeräte – mobil und /oder fest installiert –, so dass der digitale Austausch gewährleistet ist. Des Weiteren verfügen einige besonders medienaffine Kolleginnen über ein hohes Maß an Medienkompetenz, mit der sie andere Kolleginnen unterstützen oder Konferenzen und den Unterricht bereichern. Im Kollegium der Bülseschule haben wir auch eine Medienberaterin des Kompetenzteams Gelsenkirchen, die das Kollegium weiterbildet, technisch unterstützt und besondere digitale Aktionen mit Schüler*innen n durchführt. In einer Abfrage stellte sich heraus, dass auch alle Mitarbeiterinnen des offenen Ganztags mobil über Internet verfügen, sie aber einen hohen Bedarf an Medienkompetenzschulung aufzeigten. Sobald die Räumlichkeiten der OGS, die auch für Förderunterricht genutzt werden, digital ausgestattet sind, können sich die Mitarbeiterinnen auch im Einsatz digitaler Medien erproben und weiterbilden.

Es folgen nun Abbildungen von der ersten SCHILF aus unserem Zumpad (digitales Arbeitspapier):

Willkommen im ZUMpad!

Auf diesem Pad wird der Text beim Schreiben gesichert und synchronisiert. Das erlaubt den Teilnehmern in Echtzeit (d.h. kollaborativ) zusammenzuarbeiten!

Dieses PAD ist für die kollaborative Zusammenarbeit auf dem Weg zum Medienkonzept gedacht. Hier sollen Fragen, Anmerkungen, Kritik, Lob, gute Ideen u.a. im Laufe des Tages zu jederzeit notiert werden können. Man kann auch zu den Bemerkungen oder Fragen der anderen einen Kommentar dahinter oder darunter schreiben, um sich aufeinander zu beziehen und dies sichtbar zu machen oder man nutzt den Chat, um etwas .

AUFGABE: Lest euch die 5 Zitate, die an der Wand hängen durch. Sucht euch eines aus, was eurer aktuellen Meinung zur Digitalisierung am ehesten entspricht und bleibt davor stehen. Kommt dort miteinander ins Gespräch und schreibt als Gruppe eure Anmerkungen, Fragen, Ergänzungen dazu hierhin. Die Zitate haben Nummern. Nennt diese bitte beim Notieren.

Zu 1:

Technische Voraussetzungen sind nicht immer gegeben. Auch die Wartung der Geräte muss gewährleistet sein.

Zitat 1: Wir fühlen uns überfordert mit den rechtlichen Voraussetzungen (Datenschutz etc.), die mit der Digitalisierung einher gehen. Es macht uns Sorgen, dass wir unserem Erziehungs- und Bildungsauftrag nicht nachkommen können. Wir erhoffen uns mehr Unterstützung, da Medienkompetenzrahmen eine echt große Herausforderung ist.

Abb. 1: Screenshot Seite 1, vom Zumpad zum Medienkonzept vom 5.11.2019

Zitat 2 "Lernfreude":

gesteigerte Lernfreude wird auf keinen Fall in Frage gestellt, ABER:

Voraussetzungen für die Umsetzung in der Grundschule:

- fest integrierte Medienstunde
- Kleingruppen
- z.B. Unterstützung durch Paten / klassenübergreifender Unterricht

Zitat 3: Verschmelzung von Medien und Bildungssystem

- verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien ab Klasse 1
- nicht nur Verschmelzung von Internet und Bildungssystem, sondern von digitalen Medien + Bildungssystem
- Vorbereitung auf gesellschaftliches und berufliches Leben
- digitale Medienkompetenz als Grundkompetenz

Zitat 5: angemessener Umgang mit der Digitalisierung

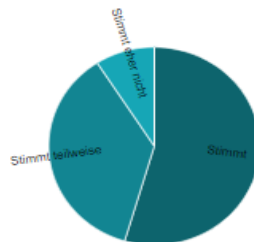
- Lerntypen und Alter beachten
- Bewertungskriterien festlegen
- Lehrer auf den neusten Stand bringen
- Reduktion der Themen

Das brauchen wir: externes Mikrofon to go, Stative, Eine zusätzliche Medienstunde für den Umgang mit dem PC, ggf. digitale Eltern-Schulung, Word-Dokument im Lehreraustausch mit Hinweisen, erstellten Padlets, auf die alle zugreifen können

Abb. 2: Screenshot Seite 2, vom Zumpad zum Medienkonzept vom 5.11.2019

Es folgen nun Ergebnisse aus unserer Edkimo-Abfrage zum IST-Zustand- Medienkompetenz vom 25.03.2020:

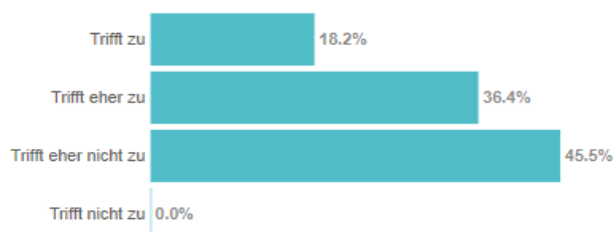
Ich fühle mich sicher im privaten Umgang mit neuen Medien.



Antworten: 11 Missings: 0

Balkendiagramm [Kreisdiagramm](#)

Ich fühle mich sicher im Umgang mit dem Medienkompetenzrahmen.



Antworten: 11 Missings: 0

Abb. 3: Abfrage Medienkompetenz und Fortbildungsbedarfe des Kollegiums vom 25.03.2020

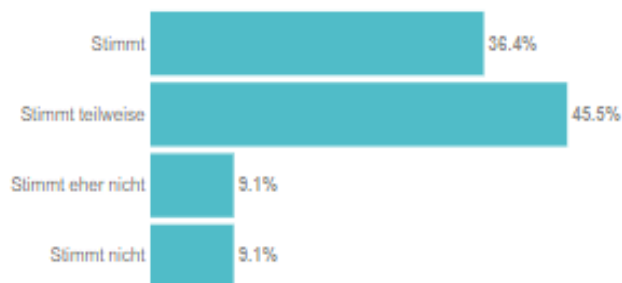
Ich kenne mich aus mit den Möglichkeiten der Dateiablage im Lehreraustausch.



Antworten: 11 Missings: 0

[Balkendiagramm](#) [Kreisdiagramm](#)

Ich kenne mich aus mit den Möglichkeiten der Dateiablage im Schüleraustausch.



Antworten: 11 Missings: 0

[Balkendiagramm](#) [Kreisdiagramm](#)

Ich kenne mich aus mit dem Umgang mit der Owncloud.

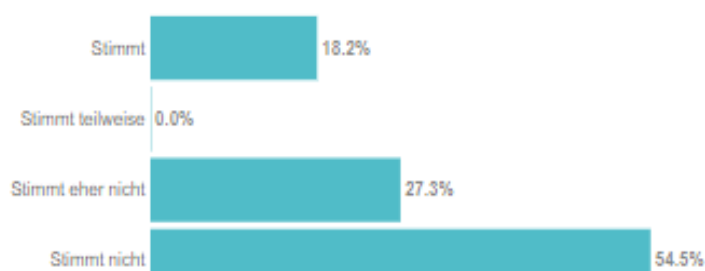
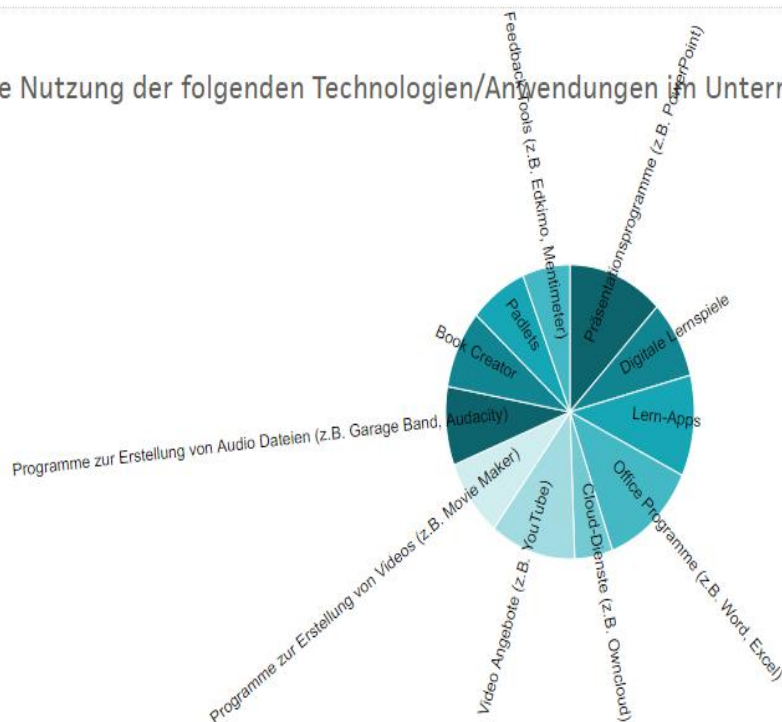


Abb. 4: Abfrage Medienkompetenz und Fortbildungsbedarfe des Kollegiums vom 25.03.2020

Ich finde die Nutzung der folgenden Technologien/Anwendungen im Unterricht sinnvoll und hilfreich:



Antworten: 81

Balkendiagramm

Abb. 5: Abfrage Medienkompetenz und Fortbildungsbedarfe des Kollegiums vom 25.03.2020

1.6 Vernetzung mit außerschulischen Partnern

Die Bülseschule verfügt über Kooperationen mit einigen außerschulischen Bildungs- und Kultureinrichtungen. Diese tragen zur Schul- und Unterrichtsentwicklung bei und unterstützen einerseits das Kollegium in ihrem Lehrauftrag der individuellen Förderung und andererseits die Schüler*innen beim aktiven und selbstgesteuerten Lernen.³ Auch im Bereich des offenen Ganztags finden an der Bülseschule vielfältige Aktionen mit externen Partnern statt.

Externe Bildungspartner der Bülseschule sind die Schulberatungsstelle, der Sozialdienst Schule, das Jugendamt, die Stadtbücherei (Medienmobil) und das Medienzentrum, die Kirchen, die Kitas, das Jugendzentrum Nord, verschiedene Sportvereine, die Bülser Vereine, die Lesementoren, der Förderverein, die Sparkasse und SABIC, die Polizei, die Zahngesundheit, Büchereieltern, die Feuerwehr, das Kunstmuseum in Buer, Fit 4 Future und das Musiktheater. Die OGS kooperiert auch noch mit der Tanzschule (Tanzexpress) und anderen Partnern für außerschulische Bildung.

³ www.bildungspartner.schulministerium.nrw.de

Über die Sparkasse Gelsenkirchen, SABIC Gelsenkirchen und unseren Förderverein bekommen wir regelmäßig finanzielle Unterstützung, die einerseits an nachhaltige Projekte (zum Beispiel Trixitt, Ausstattung der Bücherei, Calliope Ausstattung und andere Medien zum Programmieren) gebunden sind und andererseits für aktuelle Projekte, Materialien und Medien gelten. Des Weiteren konnten wir über eine Elterninitiative Fördergelder über die Nürnberger Versicherung für die Anschaffung von 10 Tablets für den Unterricht und die Lehrerfortbildung beantragen, dessen Ergebnis aber noch aussteht.

Die Bülseschule steht auch in Kontakt mit Sportvereinen (Badminton, Basketball, Tennis...), die zu vereinzelt Probetrainings in den Sportunterricht kommen und Talente sichten oder für den Vereinssport werben wollen.

Eltern unterstützen uns bei Festen, Projekten, Gartenaktionen, in der Bücherei und zukünftig beim Bedienen der Netbooks durch die Lernanfänger im ersten Schuljahr.

2 Ziele

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schüler*innen in den schulinternen Fachlehrplänen verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- 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. (Bookcreator, thinglink)
 - die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Tablets und Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
 - die Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate
 - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate (Plickers, Edkimo, Oncoo...)
 - zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks, Antolin, und Ähnlichem)
 - zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien
- Die **Schüler*innen** unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in einigen Fächern regelmäßig, was aber durch eine Ausstattung mit Tablets und einer langfristig geplanten 1:1 Ausstattung auch auf die anderen Fächer ausgeweitet werden soll. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schüler*innen n 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. iserv⁴, Padlet, owncloud, zumPad, Edkimo, oncoo, Laufwerk „Lehreraustausch“...) 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

⁴ <https://iserv.eu/>

- Die **Lehrkräfte** sind im Schulgebäude einheitlich mit digitalen Endgeräten (Bildschirmarbeitsplatz - PC's in den Klassenräumen und im Lehrerzimmer) 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. Das gilt für die **Lehrerinnen** der Bülseschule gleichermaßen wie auch für die **Schüler*innen**. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit). Der Zugriff aufs schulinterne W-LAN Netz ist seit Juni 2020 mit persönlichen Endgeräten, wie Smartphones, Tablets, Laptops und mit schuleigenen mobilen Endgeräten möglich.
- Es sollen mobile Schulgeräte für **Schüler*innen** und für die **Lehrkräfte** vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schüler*innen und Lehrerinnen und dienen dem systematischen Erwerb von Medienkompetenzen.
 - Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:3 (ein Gerät auf drei Schüler je Klasse sein), 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 (iserv⁵) verfügbar zu machen.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für **Schüler*innen** wie **Lehrkräfte** zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.
- In Phasen des Distanzlernens kommunizieren die **Lehrkräfte** untereinander, mit den Eltern und den Schüler*innen (Voraussetzung ist die Kenntnis über die Anwenderprogramme):
 - per Mail (Outlook – owa gelsenkirchen)
 - per Videokonferenzen (Zoom, Iserv – Big Blue Button)
 - per Telefon (3CX-App, aus der Schule heraus)
 - per Printmaterialien oder Padlet (anfällig)
 - zukünftig per Lernmanagementsystem (Iserv und/oder Moodle /Logineo LMS)

⁵ <https://iserv.eu/>

- In Phasen des Distanzlernens lernen die **Schüler*innen** (Voraussetzung ist eine adäquate häusliche Ausstattung mit mobilen Endgeräten, Internet und *Drucker)
 - Strukturen und Abläufe einer Videokonferenz kennen und nehmen aktiv daran teil.
 - das Padlet als Wochenplan kennen und bearbeiten digitale und analoge Aufgabenformate.
 - ein digitales Lernmanagementsystem (Iserv/Moodle/Logineo LMS) kennen und dieses zu nutzen (Dateiablage, Zusendung der Ergebnisse an die Lehrkraft)

3 Maßnahmen in der Unterrichtsentwicklung

3.1 Allgemein

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 in der folgenden Tabelle 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.“⁶

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert. Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der Schule vermittelt werden und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind.

⁶ Quelle: Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. Online unter:

https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf

Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

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.

Die Teilkompetenzen, die in Zukunft umgesetzt werden sollen, sind in der Tabelle kursiv dargestellt.

3.2 Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulischen Fachcurricula

1. Bedienen und Anwenden		
<p>Die folgende Hard- und Software bildet die Grundlage für die verschiedenen Unterrichtsinhalte, an denen die Schüler*Innen die Medienkompetenzen im Bereich „Bedienen und Anwenden“ erwerben. Sie ist unterteilt in einen Kompetenzbereich für Lehrkräfte und einen für Schüler*Innen. <i>Kursiv</i> gedruckt sind die Geräte/Software/Apps, die noch nicht vorhanden, aber für die Zukunft geplant sind.</p> <p>Lehrkräfte: Hardware: PCs, Monitor, Tastatur, Maus, Kopfhörer, Beamer, Elmo, Witeboard, USB-Stick, Drucker, Smartphone, <i>Tablet</i> Software: Programme der Lehrkräfte PCs kennen lernen, Schulserver (MNS+ und lserv), Padlet, Easiteach, Worksheetcrafter, Office, Interaktive Tafelbilder, Digitaler Unterrichtsassistent, Word-Freihandfunktion, Speicherort „baeren“, Foto, Audio- und Videofunktionen, Edkimo, Oncoo, Plickers, Classroomscreen, Edmond, learningapps, animaker, zoom cloud meeting Apps: <i>Padlet, Book Creator, Qrafter, Biparcours, Kahoot!, popplet Lite, Doceri, Pages, Keynote, Numbers, VideoScribeAnywhere, Post-it, XMind, Adobe Draw, Painter, Stop Motion, iMovie, Clips, MovieMaker, adobe Spark Video, MagicEraser, Slide Show, Pixabay, Pixomatic, Skitch, Edkimo, Plickers, Thinglink, Greenscreen by Do-Ink</i></p> <p>Schüler*Innen: Hardware: Netbook, Maus, Tastatur, Headset, USB-Stick, <i>Tablet</i>, Software: Antolin, Schreiblabor, Lernwerkstatt, Blitzrechnen, Zumpad, unterrichten.zum.de, Auditorix, Office Word und PPP, Paint, Windows Moviemaker Apps: <i>Bookcreator, Padlet, Slideshow, Stellenwerte, Einmaleins, Zwanzigerfeld, Klötzchen, Rechentablett, ANTON, Wendi, Zahlen bis 100, Geoboard, Fingerzahlen, Zahlenjagd, Klipp Klapp, 1st Calc, Rechendreieck, Brain it On!, MathFight, Lesestart, PuppetPals, Knietzsche, Worksheet Go!, Pixi, TextingStory, Multidingsda, CoSpaces, Haus der kleinen Forscher-Apps, Wo liegt das?, Bridge FREE, Anchor, iBook, Music Cutter, YouTube, Sprachmemos, GarageBand, English for kids, Lerne Englisch, TimeTelling, Gynzy, Biparcours, MeineStartseite...</i></p>		
Fach	Klassenstufe	Beschreibung
1.1 Medienausstattung (Hardware)		
Fachübergreifend	1/2	Hardware benennen, Verhaltensregeln festlegen und einhalten
Fachübergreifend	1-4	Unterschiedliche Medienangebote kennenlernen und funktionsbezogen miteinander vergleichen (Buch, Zeitung, Hörmedien, Computersoftware)
Fachübergreifend	1-4	Interaktives Whiteboard in verschiedenen Situationen kennenlernen und nutzen
Deutsch	3/4	Lieblingsbuch mit Hilfe von Präsentationssoftware vorstellen (s.o)
Deutsch	1/2	Gedicht mit Hilfe von Präsentationssoftware vertonen oder verfilmen
SU	2-4	Steckbrief aus dem Bereich Natur und Leben erstellen (s.o.)
SU	3/4	Internet-ABC- Führerschein
1.2 Digitale Werkzeuge		
Fachübergreifend	1/2	PC /Tablet hoch- und runterfahren, Orientierung auf der Tastatur, Hochsteltaste für Großbuchstaben, Leer- und Entertaste in Textverarbeitungsprogrammen nutzen, am Netzwerk mit dem

		Klassennamen anmelden, einfache Lernprogramme bedienen können,
Deutsch	1	Vertiefung und Übung des Schreiblernprozesses mit Hilfe der Software „Schreiblabor“ und des „Online-Anlautlineals“
Fachübergreifend	1/2	Weg ins Internet kennenlernen, URL – Leiste finden und bedienen können
Fachübergreifend	1/2	Schreiben mit der Tastatur, Starten und Beenden von MS-Windows, Umgang mit der Maus: Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick, linke Maustaste
Fachübergreifend	1-4	Lernprogramme anwenden können (Antolin, Lernwerkstatt, Schreiblabor, Blitzrechen)
Fachübergreifend	3/4	Texte schreiben, formatieren, Grafiken und Tabellen einfügen
Fachübergreifend	3/4	kindgerechte Suchmaschinen im Internet bedienen und nutzen
Fachübergreifend	2-4	Präsentationstools bedienen (z.B. Steckbriefe, Plakate, Texte, Gedichte, Erklärvideos)
SU	3/4	„Zumpad“ kennenlernen und digitalen Wegen folgen und nutzen (z.B. am Thema Weihnachten in aller Welt)
Deutsch	3/4	Lieblingsbuch mit Hilfe von Präsentationssoftware vorstellen (s.o)
Deutsch	1/2	Gedicht mit Hilfe von Präsentationssoftware vertonen oder verfilmen
Mathe	1-4	Zahlraumerweiterung: nutzen der Software und Apps
SU	3/4	Internet-ABC- Führerschein
1.3 Datenorganisation		
Fachübergreifend	3/4	Textverarbeitungsprogramm (Word) kennenlernen, eigene Dateien speichern
Fachübergreifend	1/2	Blitzrechen, Schreiblabor, Lernwerkstatt: eigenes Benutzerkonto wiederfinden
Deutsch	1-4	Antolin: mit eigenem Benutzernamen und Kennwort einloggen können
SU	3/4	Bookcreator kennenlernen, eigene Dateien wiederfinden und zur Gestaltung eines eigenen Buches nutzen
SU	3/4	Zumpad u.a. Webseiten wiederfinden und mit Benutzerkennung anmelden
Deutsch	3/4	Lieblingsbuch mit Hilfe von Präsentationssoftware vorstellen (s.o)
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit		
Fachübergreifend	1/2	keine fremden Accounts nutzen (Lernwerkstatt, Blitzrechen, Schreiblabor)
Fachübergreifend	2-4	Kennenlernen lizenzfreier Datenbanken im Internet, Urheberrecht beachten, Quellen angeben
SU	3/4	Sicherheit im Internet mit Internet-ABC Lernmodul: 3. Achtung, die Gefahren! So schützt du dich: Datenschutz - Das bleibt privat!
SU	3/4	vorgegebene Links bei Zumpad nicht ändern

2. Informieren und Recherchieren

Folgende Internetseiten bilden in der Bülseschule die Grundlage für den Bereich „Informieren und Recherchieren“:

ZUMPAD, Planet-Schule, Medienpaedagogik-praxis.de, junior.de, Kinder-Tierlexikon.de, kindernetz.de, hessischer-bildungsserver.de, kinderfilmwelt.de, pixabay.de, blinde-kuh.de, meine-startseite.de, fragfinn.de, mauswiesel-bildung.hessen.de, unterrichten.zum.de, zum.de, medienwerkstatt/Lernwerkstatt, surfen-ohne-risiko.net.

Die Seiten www.medienmonster.info und www.datenschutz-schule.info und www.medienkompetenzrahmen.nrw bilden die Grundlage für die Unterrichtsplanung der **Lehrkräfte**.

Fach	Klassenstufe	Beschreibung
2.1 Informationsrecherche		
SU	3/4	zielgerichtet recherchieren mit geeigneten Suchbegriffen zu versch. Themen (z.B. Zootiere, Länder Europas, Sehenswürdigkeiten in Gelsenkirchen, Weihnachten in aller Welt)
Deutsch	3/4	Lieblingsbuch mit Hilfe von Präsentationssoftware vorstellen (s.o)
RU	3/4	zielgerichtet recherchieren mit geeigneten Suchbegriffen (z.B. Martin Luther, Weltreligionen)
Mu	3/4	zielgerichtet zu berühmten Musikern/Komponisten recherchieren mit geeigneten Suchbegriffen (z.B. Mozart, Pink)
KU	3/4	zielgerichtet zu berühmten Künstlern recherchieren mit geeigneten Suchbegriffen (z.B. Picasso, Miró)
SU	3/4	Internet-ABC- Führerschein
2.2 Informationsauswertung		
SU	3/4	zielgerichtet recherchieren und Informationen auswählen zu versch. Themen (z.B. Zootiere, Länder Europas, Sehenswürdigkeiten in Gelsenkirchen, Weihnachten in aller Welt)
Deutsch	3/4	Lieblingsbuch mit Hilfe von Präsentationssoftware vorstellen (s.o)
RU	3/4	zielgerichtet recherchieren mit geeigneten Suchbegriffen und Informationen auswählen (z.B. Martin Luther, Weltreligionen)
Mu	3/4	zielgerichtet zu berühmten Musikern/Komponisten recherchieren mit geeigneten Suchbegriffen und Informationen auswählen (z.B. Mozart, Pink)
KU	3/4	zielgerichtet zu berühmten Künstlern recherchieren mit geeigneten Suchbegriffen und Informationen auswählen (z.B. Picasso, Miró)
SU	3/4	Internet-ABC- Führerschein
2.3 Informationsbewertung		
SU	3/4	Internet-ABC- Führerschein
SU	3/4	Thema Werbung: Bilder und Texte analysieren und kritisch reflektieren
D/MU/KU	3/4	Bilder, Videos, Texte und Musik analysieren und kritisch reflektieren
2.4 Informationskritik		
SU	3/4	Internet-ABC- Führerschein

3. Kommunizieren und Kooperieren

Die Basis für „Kommunizieren und Kooperieren“ auf der Grundlage digitaler Medien bilden Lernwerkstatt-Mail, Schreiblabor-Mail, Antolin-Mail und der Twinspace (eTwinning).

Mit Tablets könnten weitere Apps wie z.B. Padlet, Linoit, Kahoot, Biparcours, Plickers, Edkimo, Oncoo genutzt werden.

Fach	Klassenstufe	Beschreibung
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse		
Fachübergreifend	2-4	eigene Medienproduktionen (aufgenommene Lesevorträge, Steckbriefe, Legevideos, Gedichtgestaltung, Vorgangsbeschreibung, Erklärvideos...) vorstellen und sich darüber austauschen.
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln		
Fachübergreifend	2-4	Regeln für die Kommunikation im Internet für Chats und Mails kennenlernen
Fachübergreifend	2-4	lernen, Feedback zu geben, z.B. mit Classroomscreen, Padlet, Plickers, Oncoo
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft		
Fachübergreifend	2-4	Lernen Feedback zu geben, z.B. mit Classroomscreen, Padlet, Plickers, Oncoo
Fachübergreifend	2-4	Austausch über respektvolles Miteinander, „Goldene Regeln“ der Bülseschule auf den Umgang mit digitalen Medien übertragen;
SU	3/4	Mein Körper gehört mir: Gefahren im Internet kennenlernen und beachten
3.4 Cybergewalt und Kriminalität		
SU	3/4	Internet-ABC- Führerschein
RU	3/4	bei Bedarf Weitergabe von Kontaktadressen (z.B. Cyber-Mobbing)
SU	3/4	Mein Körper gehört mir: Gefahren im Internet kennenlernen und beachten

4. Produzieren und Präsentieren

Folgende Präsentationstools werden in der Bülseschule angewandt:

Paint, Word, Bookcreator und PowerPoint. **Zwei** dieser Tools müssen **verpflichtend** bis Ende der Klasse 4 von den Schüler*Innen für die Gestaltung von Präsentationen genutzt worden sein.

Zusätzlich werden Programme zur Bild-, Audio- und Videobearbeitung benutzt.

Darüber hinaus sind bei der Benutzung von Tablets folgende Apps möglich: *Pages, Keynote, Popplet Lite, Padlet, Kahoot, Knietzsche, PuppetPals, TextingStory, adobe draw, painter*

Fach	Klassenstufe	Beschreibung
------	--------------	--------------

4.1 Medienproduktion und Präsentation

KU	1	digitale Bilder zeichnen mit Paint
D/ SU	2	Word kennenlernen: Satz tippen und gestalten
Fachübergreifend	2/3	Gedicht, Text, Steckbrief etc. mit Hilfe von Word oder Bookcreator gestalten (<i>bei Tablets s.o.</i>)
SU	3/4	mit Hilfe des Bookcreators, PPP oder Word ein Buch gestalten und den anderen Kindern vorstellen
Deutsch	3/4	Lieblingsbuch mit Hilfe von Präsentationssoftware gestalten und vorstellen (s.o)
Deutsch	1/2	Gedicht mit Hilfe von Präsentationssoftware vertonen oder verfilmen
Mathe	2-4	Zahlraumerweiterung: zu Stellenwerten Erklärvideos erstellen;

4.2 Gestaltungsmittel

KU	1	digitale Bilder zeichnen mit Paint
D/ SU	2	Word kennenlernen: Satz tippen und gestalten
Fachübergreifend	2/3	Gedicht, Text, Steckbrief etc. mit Hilfe von Word oder Bookcreator gestalten (<i>bei Tablets s.o.</i>)
SU	3/4	mit Hilfe des Bookcreators, PPP oder Word ein Buch gestalten und den anderen Kindern vorstellen
Deutsch	3/4	Lieblingsbuch mit Hilfe von Präsentationssoftware gestalten und vorstellen (s.o)
Deutsch	1/2	Gedicht mit Hilfe von Präsentationssoftware vertonen oder verfilmen
Mathe	2-4	Zahlraumerweiterung: zu Stellenwerten Erklärvideos erstellen;
D/SU	3/4	Verschiedene Gestaltungsmittel von Werbung kennenlernen und eigene Werbung gestalten

4.3 Quellendokumentation

Fachübergreifend	3/4	Bei der Gestaltung eigener Texte/ Bücher/ Plakate etc. (s.o.) notwendige Quellenangaben beachten

4.4 Rechtliche Grundlagen

Fachübergreifend	3/4	Bei der Gestaltung eigener Präsentationen notwendige Quellenangaben und Urheberrechte kennenlernen und beachten
Fachübergreifend	2-4	Bei der Gestaltung eigener Präsentationen etc. (s.o.)Datenschutzvorgaben kennenlernen und beachten, z.B. Persönlichkeitsrechte, Umgang mit privaten Daten etc.
SU	3/4	Internet-ABC-Führerschein

5. Analysieren und Reflektieren

Auch für diesen Bereich bilden die Seiten www.medienmonster.info und www.datenschutzschule.info und www.medienkompetenzrahmen.nrw und www.medienpädagogik-praxis.de die Grundlage für die Unterrichtsplanung der Lehre*Innen.

Außerdem werden Tools wie Internet-Abc, Clixmix, Klicksafe und Meine-Startseite.de genutzt, um den Kindern ein „Surfen ohne Risiko“ näher zu bringen.

Fach	Klassenstufe	Beschreibung
5.1 Medienanalyse		
Fachübergreifend	1-4	Verschiedene Medien kennenlernen und ihre Vor- und Nachteile abwägen und diesen auch nicht-medialen Handlungsmöglichkeiten, z.B. Erkundungen in der Realität (Recherche in der Bücherei, im Lexikon, eigene Interviews führen, selbstständig Versuche durchführen...) gegenüberstellen
5.2 Meinungsbildung		
D/SU	3/4	Werbung analysieren und im Hinblick auf die Möglichkeiten der Beeinflussung hinterfragen
SU	3/4	Internet-ABC-Führerschein
Fachübergreifend	2-4	Gefahren durch Werbung bei „kostenlosen“ Apps, Games, Social Media und Tools kennenlernen
5.3 Identitätsbildung		
D/SU	3/4	Werbung analysieren und im Hinblick auf die Möglichkeiten der Beeinflussung hinterfragen
SU	3/4	Internet-ABC-Führerschein
Fachübergreifend	2-4	Gefahren durch Werbung bei „kostenlosen“ Apps, Games, social Media und Tools kennenlernen
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung		
Fachübergreifend	2-4	Gefahren durch zu großen Medienkonsum bei der Nutzung digitaler Medien kennenlernen und bei sich selbst analysieren
SU	3/4	Gesundheitserziehung: den eigenen Medienkonsum untersuchen und reflektieren
Fachübergreifend	1-4	Unterstützung bei der Verarbeitung von Medieneindrücken (z.B. Erzählkreis, Klassenrat)
SU	4	Thema Zeitungsprojekt: die Medienverbreitungsmöglichkeiten kritisch hinterfragen und sich daraus ergebende Konsequenzen kennenlernen

6. Problemlösen und Modellieren		
Für diesen Bereich gibt es verschiedene Webtools und Apps, die die Kinder an das Programmieren heranführen, dazu gehören: programmieren.wdrmaus.de, RonjasRoboter vom Haus der kleinen Forscher, Lightbothour, code.org, Openroberta. <i>BeeBot, BlueBot, Code.org-Artist, Calliope-App und Playgrounds werden bei der Nutzung von Tablets möglich sein.</i> An der Bülseschule gibt es bereits BeeBots und Calliope-Minis, die ein erstes Programmieren handlungsorientiert ermöglichen.		
Fach	Klassenstufe	Beschreibung
6.1 Werkzeuge der digitalen Welt		
SU/M	1/2	RonjasRoboter, Kika-robomaus: Programme kennenlernen und ausführen, dabei erste Programmierbefehle anwenden
SU/M	3/4	Lightbothour, studio.code.org, programmieren.wdrmaus.de: Programme kennenlernen und ausführen, dabei Programmierbefehle anwenden
6.2 Algorithmen erkennen		
Sport	1/2	Roboterspiele: Befehle kennenlernen und befolgen
D	3/4	Geeignete Vorgangsbeschreibungen verfassen und befolgen
SU	1/2	Thema Zahngesundheit: Vorgang des Zähne Putzen nach KAI-Methode versprachlichen
6.3 Modellieren und Programmieren		
SU	1/2	Programmieren der BeeBots: einem Weg folgen (z.B.Schatzsuche)
SU	3/4	Programmieren der Calliope Minis: erste Programmiersprache kennenlernen und anwenden (Openroberta oder <i>Calliope-App</i>)
6.4 Bedeutung von Algorithmen		

3.3 Mögliche übergreifende Projekt- oder Ganztagsangebote

Je nach Lehrerstunden-Kapazität werden eTwinning und Computer-AGs angeboten, in denen die Kompetenzen im Bereich der digitalen Medien eine große Rolle spielen. Patenschafts-Aktionen der Klassen 1 und 4 werden unter anderem auch für die Unterstützung beim Bedienen und Anwenden des Computers und verschiedener Programme durchgeführt.

Darüber hinaus werden Projektwochen mit Hilfe digitaler Medien gestaltet. Im offenen Ganztags sind Angebote zum Thema Cybermobbing u.a. geplant. Des Weiteren wird der **Medienschutzparcours**⁷ des Kreis Warendorfs (www.kreis-warendorf.de) im Jahrgang 4 erprobt und nach Evaluierung ggf. als Verpflichtung in den Arbeitsplan des Faches Sachunterricht der Klasse 4 mitaufgenommen.

Darüber hinaus gibt es ab dem Schuljahr 2020/2021 ausgebildete „**Medienschouts**“⁸ in Gelsenkirchen, die Medienschutzprojekte mit Viertklässlern durchführen sollen. Ziele und Inhalte dieses Projekts findet man unter www.medianscouts-nrw.de.

7 <https://www.kreis-warendorf.de/?id=30176&type=0>

8 <https://www.medianscouts-nrw.de/materialien/medianscouts-projektmaterialien/>

4 Technischer Ausstattungsbedarf

4.1 Bedarf für Hardware und Software

Raum/ Projekt	Gerät	Anzahl	Anschaffungs- jahr	Marke
Mobil	Tablets mit rollbaren Ladekoffern und Schutzhüllen	3 Einheiten à 16	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	Apple
Mobil	Externe Mikrofone	9	2021/2022 <i>kurzfristig</i>	
Mobil	Externe Mikrofone	weitere 8	2021/2022 <i>mittelfristig</i>	
Mobil	Stative für Tablets	8	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Mobil	Stative für Tablets	8	2021/2022 <i>mittelfristig</i>	
Mobil	Tablets mit rollbaren Ladekoffern und Schutzhüllen	3 Einheiten à 16	2021/2022 <i>mittelfristig</i>	Apple
mobil	Digitale Stifte	30	2021/2022 <i>mittelfristig</i>	
Mobil	Digitale Stifte	30	2022/2023 <i>langfristig</i>	
Mobil	Tablets mit rollbaren Ladekoffern und Schutzhüllen	4 Einheiten à 25	2022/2023 <i>langfristig</i>	Apple
Raum 5	interaktiver Beamer und Whiteboard	1	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Pavillon	interaktive Beamer und Whiteboards	2	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Raum 5	Arbeitsplatz PC	1	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Pavillon	Arbeitsplatz PC	2	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Raum 5	Dokumentenkamera (ELMO)	1	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Pavillon	Dokumentenkamera (ELMO)	2	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Lehrerzimmer	Accesspoint	1	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	✓
Pausenhalle	Accesspoint	1	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	✓
Pavillon	Accesspoint	1	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Pausenhalle	Rollbares interaktives Whiteboard	1	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	
Pausenhalle/ Sportraum	Mobiles interaktives Bodenprojektionsgerät	1	2021/2022 <i>mittelfristig</i>	
Alle Klassenräume	Zusätzliche Arbeitsplatz PC's	9	2020/2021 <i>kurzfristig</i>	

Alle Klassenräume	USB-Speichermedium	9	2021/2022 Mittelfristig	
Lehrerzimmer	Farb-Laser-Drucker	1	2021/2022 mittelfristig	
Mobil	USB-Speichermedium	14	2020/2021 kurzfristig	
Mobil	Calliope mini	1 Klassensatz	2020/2021 kurzfristig	Cornelsen
Mobil	Bee-Bots mit 2 Ladestationen (Robotik)	12	2020/2021 kurzfristig	
Mobil	Blue-Bots mit 2 Ladestationen (Robotik)	12	2020/2021 kurzfristig	
Mobil	Legeleisten für die Blue-Bots	6	2020/2021 kurzfristig	
Alle Klassenräume	Lego Education WeDo 2.0 Partnerset (Robotik)	12	2021/2022 mittelfristig	Lego
Alle Klassenräume	Lego Education WeDo 2.0 Partnerset (Robotik)	12	2022/2023 langfristig	Lego
Alle Klassenräume	Roboter: Ozobots mit Zusatzmaterial (Stifte)	1 Klassensatz	2021/2022 mittelfristig	
Mobil	Greenscreen Equipment (Tuch, Stative, Lampen, Halterungen)	1	2020/2021 kurzfristig	
Mobil	Digitale Foto-Filmkamera Nikon Z50 mit Objektiv Z DX 16-50mm	1	2020/2021 kurzfristig	Nikon
Alle Klassenräume	Elektronische Mikroskope mit Kameraaufsatz für den ELMO	8	2020/2021 kurzfristig	
Mobil	Anybookreader Stifte mit Aufklebern	20	2021/2022 mittelfristig	
Alle Klassenräume	Digi-Master-Lautsprechersäulen	9	2021/2022 mittelfristig	
Alle Klassenräume	Drahtlose Mikrofone für die Digi-Master- Lautsprecher	9	2021/2022 mittelfristig	
Klassenräume untere Etage	iMO-Learn – interaktive Sitzhocker	30	2020/2021 kurzfristig	
Klassenräume obere Etage	iMO-Learn – interaktive Sitzhocker	weitere 30	2021/2022 mittelfristig	
Online	Lernplattform Moodle		2020/2021 kurzfristig	

4.2 Gesamtbedarf

Geräte/Technik	insgesamt	2020	2021	2022	2023
Beamer und Whiteboards	3	3	----	---	---
Tablets mit Rollkoffern	196	48	48	50	50
Arbeitsplatz PC's	12	12	----	----	-----
Externe Mikrofone	17	9	8	-----
Stative für Tablets	16	8	8	-----
Digitale Stifte	60	-----	30	30
Dokumentenkamera	3	3	-----	-----
Accesspoint	3	2	-----	-----
Rollbares interaktives Whiteboard mit Streaming Visualizer	1	1	-----	-----
Mobiles interaktives Bodenprojektionsgerät	1	-----	1	-----	-----
USB-Speichermedium	21	14	9	----
Farb-Laser-Drucker	1	-----	1	-----	-----
Calliope mini	30	30	----	-----	----
Roboter: Bee-Bots mit je 2 Ladestationen	12	12	----	-----	----
Roboter: Blue-Bots mit je 2 Ladestationen	12	12	----	-----	----
Legeleisten für die Blue-Bots	6	6	----	-----	----
Lego Education WeDo 2.0 Partnerset	24	-----	12	12
Farb-Roboter Ozobots	30	----	30	-----	-----
Greenscreen Equipment	1	1	-----	-----	-----
Digitale Foto-Filmkamera	1	1	-----	-----	-----
Elektronische Mikroskope mit Kameraaufsatz ELMO	8	8	-----	-----	-----
Anybookreader Stifte mit Aufklebern	20	-----	20	-----	-----
Digi-Master-Lautsprechersäulen	9	-----	9	-----	-----
Digi-Master-Mikrofone	9	-----	9	-----	-----
iMo Learn Sitzhocker	60	30	30
Lernplattform Moodle	1	1	-----	-----	-----

4.3 Ausstattungsplanung

Um die oben aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung. Aus hygienischen Gründen vereinbarte das Kollegium, dass Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon auf die Materialliste des jeweiligen Jahrgangs gesetzt werden sollen. Auf diese Weise hat jede Schülerin und jeder Schüler ihren/seinen eigenen Kopfhörer.

Kurzfristige Planungen

Hinweise:

Da wir an der Bülseschule schon über eine grundlegende IT-Ausstattung verfügen, benötigen wir nur noch einen Breitbandzugang über Glasfaser für LAN im Pavillon und je einen Access Point für WLAN im Pavillon. Die Ausstattung orientiert sich an den Empfehlungen des Schulministeriums NRW, wie sie in "Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen"⁹ detailliert sind. " Siehe zur Orientierung auch "2.2.3 Infrastruktur und Ausstattung" (S. 34 ff) im Strategiepapier der KMK¹⁰ und dort *Breitband, Schulhausvernetzung, WLAN und technischer Support, Endgeräte/Präsentationstechnik und Arbeits- und Kommunikationsplattformen*.

Es wurde bereits eine grundlegende IT-Ausstattung geschaffen, die einen lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastrukturrahmen bietet. Lediglich drei Räume müssen damit noch ausgestattet werden. Auch benötigen wir einen neuen Server, der virtuelle Kommunikation mit der Schulgemeinde ermöglicht und mit dem auch die privaten mobilen Geräte des Kollegiums mit dem WLAN-Netz der Bülseschule verbunden werden können. Folgenden Ausstattungsbedarf ergibt sich somit:

- Ein möglichst breitbandiger, verlässlicher Internetzugang für das Nebengebäude (Pavillon) und Raum 5, welcher
 - von den Klassenräumen, den Fachräumen sowie dem Lehrerzimmer aus zugänglich ist.
 - mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über EDMOND NRW¹¹)
 - einer größeren Zahl von Schüler*innen n erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.

⁹ "Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen - Medienberatung NRW."

http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung-NRW/Publikationen/Orientierungshilfe_es_neu.pdf. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

¹⁰ "Bildung in der digitalen Welt - KMK." 8 Dez.. 2016,

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

¹¹ "EDMOND NRW." <http://www.edmond-nrw.de/>. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

- Eine Möglichkeit für **das OGS-Personal**, im gesamten Gebäude über **W-LAN** mit **eigenen mobilen** Geräten auf das Internet zuzugreifen. Dies sollte ein **geschlossenes WLAN** sein, welches **nur** für die Lehrkräfte und dem **OGS-Personal** zugänglich ist.
- In den 3 Förderräumen und in der Pausenhalle sollte es auch Präsentationsmöglichkeiten geben in Form eines interaktiven Beamers einschließlich Arbeitsplatz PC's und jeweils einem kleineren Whiteboard bzw. durch ein rollbares interaktives Whiteboard mit Streaming Visualizer. Letzteres unterstützt uns medial bei informativen Elternabenden, bei Versammlungen mit den Schüler*innen und bei Projekten, die in der Pausenhalle stattfinden.
- Um mit den bereits vorhandenen und noch zukünftig anzuschaffenden Dokumentenkameras Fotos und Legevideos im Klassenraum zu produzieren, müssen USB-Speichermedien angeschlossen sein, sonst ist das Speichern der Daten nicht möglich.
- Für den Sachunterricht eröffnen sich neue Präsentationsmöglichkeiten durch die Anschaffung von elektronischen Mikroskopen mit Aufsätzen für die Dokumentenkameras für jede Klasse.
- In Kombination mit den Beamern und den Whiteboards soll es möglich sein, analoge und digitale Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten eines OHP deutlich für die Unterrichtsgestaltung. Je nach technischer Umsetzbarkeit soll dies erfolgen
 - über drei weitere Dokumentenkameras, welche mit den Arbeitsplatz PC's gekoppelt werden.
 - über eine Kopplung der zukünftigen mobilen Endgeräte (Tablets) mit den interaktiven Whiteboards über einen Streaming Visualizer (z.B. Apple TV).
- Zunächst nutzen Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht, um
 - mit der Nutzung vertraut zu werden und Selbstsicherheit zu gewinnen
 - verschiedene Möglichkeiten auszutesten und in den eigenen Unterricht zu integrieren
 - sich gegenseitig Form von Best-Practise-Veranstaltungen zu verschiedenen Medienkompetenzbereichen fortzubilden
- Schüler*innen werden in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen,
 - einerseits über Möglichkeiten, die keinen Internetzugang für die Schüler*innen voraussetzen und andererseits bei der Bedienung und Anwendung von Lernprogrammen auf den mobilen Endgeräten.
 - um mit den vorhandenen Geräten (Netbooks) und zukünftigen Geräten (Tablets) gezielt Medienkompetenzen zu erwerben. (siehe auch: Bereitstellung von mobilen Endgeräten)

- um mithilfe unterschiedlicher Roboter vom Jahrgang 1 bis 4 sukzessive Medienkompetenzen in den Handlungsfeldern „Problemlösen und Modellieren“, „Kommunizieren und Kooperieren“ und „Bedienen und Anwenden“ zu erwerben.
 - um mithilfe eines Greenscreen Equipments, einer digitalen Kamera oder eines Tablets Kompetenzen in den Handlungsfeldern „Produzieren und Präsentieren“, „Bedienen und Anwenden“ und „Kommunizieren und Kooperieren“ zu erwerben.
 - um die Funktionsweisen verschiedener Mini-Computer (Calliope) und Roboter (Bee-Bots, Blue-Bots) zu erfahren.
 - um mithilfe interaktiver Sitzelemente (iMO-Learn) aktiv und kooperativ gemeinsame Lernphasen „bewegt“ mitgestalten zu können, bei dem der ganze Körper miteingebunden ist. Sie unterstützen auch das ergonomische Sitzen.
 - durch das Einrichten eines festen PC-Arbeitsplatzes in jedem Klassenraum, der den Kindern eine verlässliche Quelle bietet für schnelle Rechercheaufgaben, Erstellung von Medienprodukten und digitales Üben (Lernwerkstatt, Blitzrechnen...)
- Geschlossenes W-LAN ist bereits für alle mobilen Endgeräte, aber noch nicht für die privaten Endgeräte des OGS-Personals verfügbar. Die Aktivierung des Zugangs könnte erfolgen über weitere fest installierte Access Points in den Räumen, die zum Beispiel über einen mit Schlüssel gesicherten Schalter aktiviert und deaktiviert werden können.
 - Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung von Iserv und Moodle für die Lehrkräfte und Schüler*innen der Schule.
 - Bereitstellung von mobilen Endgeräten (Tablets), Stativen und externen Mikrofonen für die Lehrkräfte, welche die Entwicklung von Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen vorantreiben wollen.
 - Bereitstellung von Verstärker-Kommunikationsanlagen (Lautsprechersäulen und umhängbare Mikrofone), um Kindern mit auditiver Wahrnehmungsstörung, ADS, ADHS, mit Migrationshintergrund und an den Tischen in den hinteren Reihen eines Klassenraums bessere Hör- und Lernmöglichkeiten zu bieten.
 - Bereitstellung von digitalen Stiften mit Vorlese- und Speicherfunktion (Anybookreader), um individuelle Lernstände festzuhalten, Vorträge zu üben und als Reflexionsgrundlage dienen.
 - Bereitstellung von mobilen Endgeräten (Tablets) für die Schülerschaft, um die Anforderungen des Medienkompetenzrahmen NRW zu erfüllen. Vor allem Kinder der Eingangsstufe profitieren von der schnellen und einfachen Bedienung und Handhabung von Tablets, Apps und der individuellen Förderung. Die Arbeit mit dem Tablet unterstützt auf einfache Weise Gruppenarbeitsaufträge, die medial bearbeitet werden sollen (Biparcours, QR-Code Rallye, Erklärvideos erstellen, Fotodokumentation...)
 - Die Schule beginnt, auf der Grundlage des Medienpass NRW die schulinternen Lehrpläne zu überarbeiten und entwickelt auf dieser Basis das Medienkonzept weiter. Dabei werden auch externe Partner wie Bibliotheken und andere mit einbezogen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.

Mittelfristige Planungen

Hinweis:

Diese Ziele sollen in näherer Zukunft erreicht werden, wenn die Anforderungen an die Ausstattung und der Fortbildungsstand des Kollegiums es ermöglichen. Weiterhin muss die Sinnhaftigkeit erprobt worden oder als allgemeiner Standard anerkannt sein.

- Ausstattung weiterer Klassen mit mobilen Schülergeräten, die einen Zugang zum Internet haben.
 - Nach Möglichkeit sollten je Klasse Sätze mit Geräten für eine 1:3 Ausstattung angeschafft werden. Klassensätze ermöglichen es im Gegensatz zu Sätzen für eine Klassenstufe, in den Klassen jederzeit Geräte zur Verfügung zu haben und sie wirklich in jedem Unterricht einsetzen zu können.
 - Nach der ersten Phase der Nutzung von mobilen Endgeräten soll die ergänzende Anschaffung von digitalen Stiften erfolgen, die das Nutzungs-Spektrum erheblich erweitern und weitere Medienkompetenzen aus den Bereichen „Bedienen und Anwenden von digitalen Werkzeugen“ und „Gestaltungsmittel von Medienprodukten nutzen und reflektiert anwenden“ ermöglichen.
- Für das „bewegte“ Lernen empfiehlt sich ein interaktives Bodenprojektionsgerät für den Sportraum, mit dem man vielfältige Gruppenspiele zum kooperativen Lernen, aber auch für den Sportförderunterricht digital anbieten kann. Auch ist es möglich, Wegepläne für Roboter zu projizieren, die die Kinder durch gemeinsame Überlegungen bei der Programmierung ihrer Roboter (Bee-Bots und Blue-Bots) bewältigen sollen.
- Um den Schüler*innen in unterschiedliche Funktionen von Mini-Computern (Calliope) und Robotern (Blue-Bots, Ozobots und Lego WeDo 2.0) als Werkzeuge der digitalen Welt zu vermitteln, planen wir mittel- und langfristig sogenannte „Makerspace“ in den Klassenräumen zu etablieren. Die Kinder können mit allen zur Verfügung stehenden Materialien selbstständig und angeleitet Erfahrungen und Entdeckung in den Bereichen Technik, Robotik und Programmieren machen.
- Die Schule fährt fort, die schulinternen Lehrpläne anzupassen. Es werden auch externe Partner wie Bibliotheken, das Medienzentrum, das Musiktheater und andere mit aufgenommen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können. Bei der Entwicklung berücksichtigt die Schule die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie der bis dahin stattgefundenen Fortbildungen.

Langfristige Planungen

Hinweis:

Perspektivisch gedacht finden sich hier Projekte und Visionen für die weitere Entwicklung der Schule wieder. Hierbei gibt es noch keine genauen Vorstellungen zur Umsetzung und erforderlichen Ausstattung.

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW.
- Weitere Klassen werden mit schuleigenen mobilen Schülergeräten ausgestattet.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- Iserv und Moodle wird auch zunehmend im Unterricht der Klassen 3 und 4 genutzt,
 - von Lehrkräften, um Inhalte für Schüler*innen bereitzustellen, auszuteilen und einzusammeln, um mit Schüler*innen n zu kommunizieren, um einen gemeinsamen Terminkalender zu pflegen
 - von Schüler*innen n, um Inhalte abzuspeichern, wieder aufzurufen, auszutauschen und bereitzustellen, um mit Mitschülern gemeinsam zu arbeiten an Unterrichtsvorhaben, um ein digitales Portfolio anzulegen
- EDMOND NRW wird genutzt,
 - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
 - von Schüler*innen n, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID¹²)
- Die Schulen verfügen über einen Back-up-Internetzugang, der einen Zugang für Lehrkräfte erlaubt, ihre Unterrichtsplanungen und -vorbereitungen online vorzunehmen.

4.4 Supportkosten/Finanzierungsmöglichkeiten

Die Supportkosten werden je nach angeschafften Posten (Hardware, Software, mobile Geräte, IT-Ausstattung, Folgekosten für Drucker, etc.) von der Stadt Gelsenkirchen, aber auch vom schuleigenen

¹² "EDMOND NRW | EDU IDs Beschreibung | EDMOND NRW - Medien" http://www.edmond-nrw.de/wp/323-EDU_IDS_Beschreibung. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

Budget übernommen. Auch wird die Bülseschule von ihrem Förderverein und anderen ausschreibenden Förderpartnern (z.B. Sparkasse Gelsenkirchen, Nürnberger Versicherung, Sabc, EON...) unterstützt. Im Mai 2019 haben wir unsere ersten programmierbaren Bee-Bots und einen Klassensatz Calliope Mini mit Zubehör über eine Ausschreibung der Sparkasse Gelsenkirchen angeschafft. Des Weiteren haben wir über die Schulpflegschaft einen Antrag bei der Nürnberger Versicherung gestellt, um 10 Tablets für den Förderverein anzuschaffen, mit denen wir Schulungen zu den Medienkompetenzen für interessierte Eltern, das Kollegium und das Team der OGS durchführen wollen. Selbstverständlich sollen sie auch in den Klassen zur Mediennutzung und zum Medienkompetenzerwerb genutzt werden.

5 Fortbildungsbedarf

5.1 Bedarf für Fortbildungen

In unserem Kollegium wurden im November 2019 und im Januar 2020 jeweils eine Ganztagsfortbildung durch die Medienberatung der Stadt Gelsenkirchen durchgeführt. Des Weiteren wurden alle Schulleitungen und Medienkoordinatorinnen in einer vom Kompetenzteam Gelsenkirchen organisierten Veranstaltung zur Erstellung eines Medienkonzepts fortgebildet. In den beiden schulinternen Ganztagsveranstaltungen wurden bestehende „digitale Hemmschwellen und Barrieren“ abgebaut und Fortbildungsbedarfe in einem Zumpad und in einer Mindmap (Oncco.de) festgehalten. Des Weiteren stellten wir nach den beiden schulinternen Fortbildungen zum Medienkonzept in einer Edkimo-Abfrage unseren IST- Medienkompetenz- Zustand und unseren Fortbildungsbedarf fest.

Es folgen nun Abbildungen der Ergebnisse aus der zweiten SCHILF zum Medienkonzept



Abb. 6: Screenshot von der Abfrage zum Fortbildungsbedarf vom 28.01.2020



Abb. 7: Screenshot von der Abfrage zum Fortbildungsbedarf vom 28.01.2020

Das Kollegium der Bülseschule hat in einigen Abfragen Ende 2019/ Anfang 2020 mit Edkimo und Oncoo die Schüler*innen, die Eltern, die Schulkonferenz und das OGS Team der Bülseschule im Hinblick auf die Ausstattungsbedarfe, Medienkompetenzen, Mediennutzung und Fortbildungsbedarfe befragt. Ergebnisse, Fortbildungsbedarfe und Vorschläge werden in den Pflgeschäften und Konferenzen vorgestellt und fließen mit in das Medienkonzept ein.

Es folgen nun Abbildungen von der Edkimo-Abfrage zum IST-Zustand-Medienkompetenz vom 25.3.20

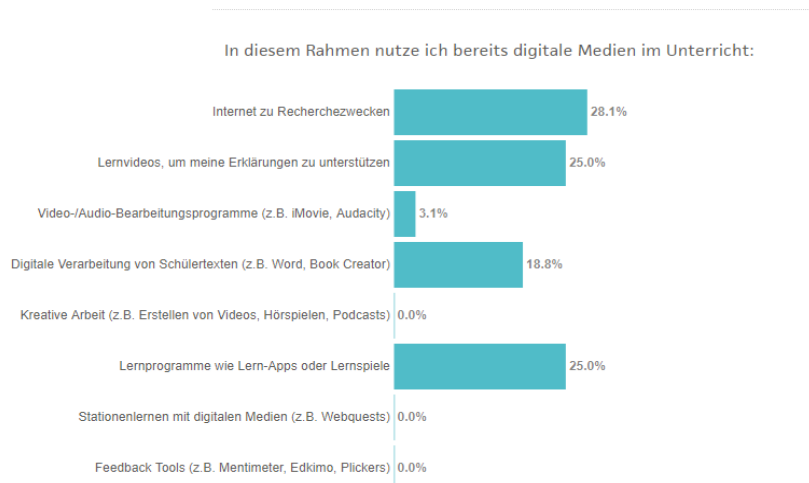


Abb. 8: Abfrage Medienkompetenz und Fortbildungsbedarfe des Kollegiums vom 25.03.2020

In diesem Bereich würde ich gerne digitale Angebote für meinen Unterricht kennenlernen:

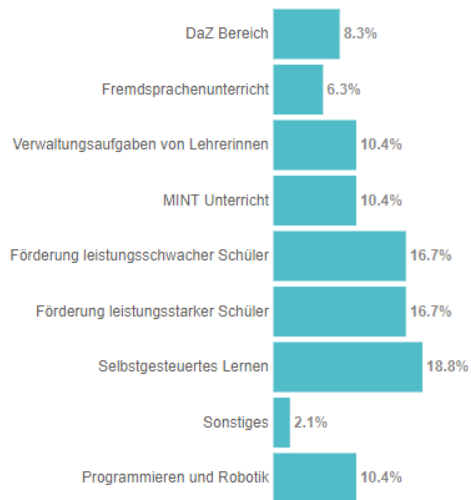


Abb. 9: Abfrage Medienkompetenz und Fortbildungsbedarfe des Kollegiums vom 25.03.2020

Ich habe in diesem Bereich Fortbildungsbedarfe:

Offene Antworten ausblenden

Meine derzeitige Auswahl an einsetzbaren Medien und Programmen ist noch zu beschränkt. Ich wünsche mir Input.

Umgang mit den oben genannten Programmen für die eigene Arbeit bzw die mit den Schülern Allgemein in diesem Bereich

E-learning, iserv mit den SuS, Programmieren im Unterricht, Podcasts in der Schule

- Möglichkeiten zum Programmieren für Kinder (z.B. Bibots) - Funktionen Elmo Praktische Anwendungen Anwendung und Nutzung im Unterricht

Programme zur Erstellung von Videos und Audios

Abb. 10: Abfrage Medienkompetenz und Fortbildungsbedarfe des Kollegiums vom 25.03.2020

5.2 Umsetzung

Geplant sind unter Berücksichtigung der Edkimo-Abfrage zum Fortbildungsbedarf vom 25.03.20 verschiedene Inhalte und Formate:

- Interne Fortbildungen zu den Bereichen des Medienkompetenzrahmens NRW (z.B. durch die Medienberater*innen des KT Gelsenkirchen oder innerhalb des Kollegiums) durchführen.
- ICT-Kurse durch ein Erasmus Projekt 2020 – 2022 zu verschiedenen Themen: Einsatz von Tablets, Apps, Webtools im Unterricht, Präsentationstools nutzen und anwenden; „Our Schoolradio!“- Podcasts und Videos erstellen!
- Umgang und Einsatz von Tablets im Unterricht; Apps und Webtools nutzen.
- Iserv als Kommunikationsplattform (Videokonferenzen) und Moodle als Lernmanagementsystem bedienen und anwenden lernen.
- Den Twinspace (eTwinning) als virtuelles Klassenzimmer und als digitale Fortbildungsdokumentationsform kennen und nutzen lernen.
- Gemeinsame Webinare (Open SAP, fobizz, Appcamps, westermann...) z.B. zum Informatikunterricht in der Grundschule durchführen.
- Durch „Next/Best-Practise-Aktionen“ im Kollegium Tools, Programme und Apps kennenlernen und anwenden.

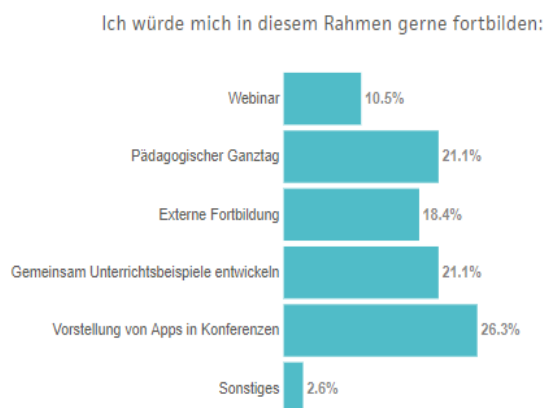


Abb. 11: Abfrage Medienkompetenz und Fortbildungsbedarfe des Kollegiums vom 25.03.2020

- Pädagogische Ganztage zur Schulung und Entwicklung von Medienkompetenzen im Hinblick auf den Medienkompetenzrahmen NRW durchführen, auch mit Unterstützung durch das Kompetenzteam und der Medienberatung.

- Gemeinsamer Besuch der Didacta, um aktuelle digitale Medienangebote zu sichten
 - Auf der Internetseite „Medienkompetenzrahmen NRW“, „etwinning live“, Open SAP oder „fobizz“ passgenaue Fortbildungen erproben.
-

6 Ausblick

Der Zeitrahmen für die Umsetzung des Medienkonzepts hängt stark von der Bereitstellung der beantragten Medien und Technikausstattung ab. In der folgenden Tabelle sind mögliche Handlungsschritte für die kommenden 3 Jahre abgebildet. Davon hängen auch Fortbildungsveranstaltungen und Einführungsphasen der Geräte, Software etc. ab. Unterrichtscurricula müssen für die Verwendung der neuen digitalen Gerätschaften sukzessive erarbeitet werden. Sobald die neuen Richtlinien und Lehrpläne der Fächer in der Grundschule erschienen sind (2021?), in denen dann auch die Medienkompetenzen eingepflegt wurden, wird das Kollegium seine Arbeitspläne überarbeiten und anpassen.

2020/2021	
Medien/Technikausstattung	Anforderungen/Fortbildungsbedarfe
Beamer und Whiteboards	Das Team der OGS und neue Kolleginnen brauchen eine Einführung in die Bedienung und Anwendung der Geräte.
Arbeitsplatz PC's	
Dokumentenkamera (ELMO)	
Accesspoint	
Rollbares interaktives Whiteboard	Das Kollegium braucht eine Einweisung in die Bedienung des Geräts.
Tablets mit Rollkoffern und Schutzhüllen	Das Kollegium braucht diverse Fortbildungen für die Bedienung der Geräte und deren Einsatz im Unterricht.
Externe Mikrofone	
Stative für Tablets	
Apps	Das Kollegium braucht Erklärungen und Erprobungsphasen für die Anwendung der Apps.
USB-Speichermedium	-----
Calliope mini	Das Kollegium braucht diverse Fortbildungen zum „analogen und digitalen Programmieren“ (<i>Kompetenzen der SuS, blockbasierte Programmierung</i>), zum Bedienen der Roboter und zu Unterrichtscurricula.
Roboter: Bee-Bots mit je 2 Ladestationen	
Roboter: Blue-Bots mit je 2 Ladestationen	
Legeleisten für die Blue-Bots	
Greenscreen Equipment	-----
Digitale Foto-Filmkamera	Das Kollegium braucht eine Einweisung in die Bedienung des Geräts.
Elektronische Mikroskope mit Kameraaufsatz ELMO	Das Kollegium braucht eine Einweisung in die Bedienung des Geräts.
iMo Learn Sitzhocker	Das Kollegium braucht eine Einweisung in die Bedienung der digitalen Hocker und der Software.
Lernplattform Moodle	<i>Das Kollegium braucht mehrere Fortbildungen und Praxisanwendungen dazu.</i>

Meilenstein/Etappenziel:

1. Die Ausstattung der Familien mit mobilen Endgeräten und Internet.
2. Die Ausstattung der Lehrkräfte mit mobilen dienstlichen Endgeräten (Laptop/Tablet).
3. Die Lehrkräfte erwerben Kenntnisse und Fähigkeiten, die die Erstellung des nachfolgend genannten Konzepts ermöglichen.
4. Ein Konzept für das „Hybrid-Lernen“ (Distanz-Präsenzlernen) entwickeln, das die Lernvoraussetzungen der Kinder berücksichtigt, analoges und digitales Lernen ermöglicht und Unterstützungsangebote für interessierte Eltern bereitstellt.

Weitere Ziele:

1. Die Erprobung und Nutzung des Medienkompetenzrahmens in allen Jahrgängen.
2. Der Einsatz der Bee-Bots und Blue Bots (Roboter zum analogen und digitalen Programmieren) im Unterricht.
3. Bedienen und Anwenden von Tablets im Unterricht.

2021/2022	
Medien/Technikausstattung	Anforderungen/Fortbildungsbedarfe
Digitale Stifte	Das Kollegium braucht Erklärungen und Erprobungsphasen für die Anwendung im Unterricht.
USB-Speichermedium	
Mobiles interaktives Bodenprojektionsgerät	Das Kollegium braucht eine Einweisung in die Bedienung des Gerätes und der Software.
Farb-Laser-Drucker	-----
Lego Education WeDo 2.0 Partnerset	Das Kollegium braucht eine Einweisung in die Bedienung der Roboter/Lego- Maker-Sets, Erprobungsphasen und Ideen/Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht.
Farb-Roboter Ozobots	
Anybookreader Stifte mit Aufklebern	Das Kollegium braucht Erklärungen und Erprobungsphasen für die Anwendung im Unterricht.
Digi-Master-Lautsprechersäulen	Das Kollegium braucht eine Einweisung in die Bedienung der Geräte.
Digi-Master-Mikrofone	
iMo Learn Sitzhocker	Siehe oben
Tablets mit Rollkoffern und Schutzhüllen	Siehe oben
Stative für Tablets	Siehe oben
Apps	Siehe oben

Meilenstein/Etappenziel:

Das Hauptziel wären die Nutzung und Erprobung verschiedener Hard- und Software, Apps und Tools im Unterricht zum Medienkompetenzrahmen NRW. Ein weiteres Ziel ist der Einsatz der Calliope „Mini-Computer“ im Unterricht.

2022/2023

Medien/Technikausstattung	Anforderungen/Fortbildungsbedarfe
Lego Education WeDo 2.0 Partnerset	Das Kollegium erarbeitet, wie man die Partnersets im Unterricht oder für „Maker-Space-Aktionen“ verwendet.
Anybookreader Stifte mit Aufklebern	Siehe oben
Tablets mit Rollkoffern und Schutzhüllen	Siehe oben
Apps	Siehe oben

Quellenverzeichnis

kmk.org (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 29.03.2019.

Der Medienkompetenzrahmen NRW
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/>



Medienberatung des Kreis Gütersloh

Handreichungen Medienkonzept NRW
<file:///C:/Users/Administrator/Downloads/Handreichung%20Medienkonzept%20-%20Druckfassung.pdf>

In sieben Schritten zum schulischen Medienkonzept
https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/Leitfaden_Medienkonzept_2019.pdf