



Medienkonzept der KGS Fuldaer Straße 40229 Düsseldorf

Stand: 30.8.2023

“Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.”

KMK Strategiepapier, 12/2016



Inhaltsverzeichnis

1. LEITBILD / VISION	3
2. LANDESSEITIGE VORGABEN	4
3. UNTERRICHTSENTWICKLUNG UND CURRICULARE VERANKERUNG	4
UNTERRICHTSBEZOGENE ENTWICKLUNGSZIELE	4
4. INTEGRATION DES MEDIENKOMPETENZRAHMENS NRW IN DIE SCHULINTERNEN LEHRPLÄNE.....	7
4.1 DAS LERNMANAGEMENTSYSTEM LOGINEO NRW LMS (MOODLE).....	8
4.2 GEFAHREN DES INTERNETS.....	9
4.3 DIE MEDIEN UND ICH.....	10
4.4 PROJEKTUNTERRICHT	10
5. TECHNISCHE AUSSTATTUNG	11
5.1 IST-ZUSTAND	11
5.2 AUSSTATTUNGSPLANUNG	13
5.4 ZUSAMMENFASSUNG DER AUSSTATTUNGSBEDARFE	15
6. FORTBILDUNG.....	16
7. KOOPERATIONSPARTNER	18
8. EVALUATION.....	19
9. ANSPRECHPARTNER*INNEN	20



1. Leitbild / Vision

Allen Schüler*innen der KGS Fuldaer Straße soll eine Teilhabe am gesellschaftlichen Leben ermöglicht werden. Darüber hinaus sollen unsere Schüler*innen zu einem friedvollen, gewaltfreien und wertschätzenden Miteinander erzogen werden. Das gemeinsame Lernen an unserer Schule wird getragen von Respekt und Toleranz. Die Lehrer*innen der KGS Fuldaer Straße haben das Ziel, ihren Schüler*innen in einer positiven Lernatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes eigenaktives Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Persönlichkeit der Kinder zu fördern und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen.

„Der Einsatz von Medien im Unterricht bietet die Möglichkeit vielfältig didaktisch-methodisch zu interagieren. Unterrichtsgegenstände können anschaulich visualisiert werden, die formale Qualität sowie die inhaltliche Attraktivität nimmt für verschiedenste Lerninhalte zu, eigene mediale Produkte können kreativ und eigenständig gestaltet werden und insbesondere die Förderung der Lernmotivation stellt einen bedeutenden Faktor für Lern- und Lehrende in der Schule dar. Hinsichtlich des inklusiven Bildungssystems bietet der Einsatz von Medien die Möglichkeit unterschiedliche Lernformen anzuwenden und diese individuell anzupassen. Digitale Medien können sowohl selbstgesteuertes als auch kooperatives Lernen unterstützen und Hilfestellung im problembasierten oder forschenden Lernen bieten. Den Lernenden wird die Möglichkeit gegeben, den eigenen Lernweg verantwortungsvoll und eigenaktiv zu gestalten, zu reflektieren und zu dokumentieren. Ein geeigneter und sachgerechter Einsatz fördert die allgemeine Unterrichtsqualität, erhöht die Verfügbarkeit von digitalisierten Bildungsangeboten über räumliche und zeitliche Distanzen hinweg und erweitert die unterrichtlichen wie außerunterrichtlichen Spielräume schulischer Bildung. Der pädagogisch sinnvolle Einsatz unterstützt differenzierende, teilweise selbstgesteuerte und zugleich überprüfbare Lernprozesse“ (vgl. Kultusministerkonferenz 2012, S. 4).

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.



Besonders in jüngster Zeit wurden sowohl Schüler*innen als auch Lehrer*innen vor besondere Herausforderungen gestellt, die nur mit digitalen Medien bewältigt werden konnten.

Unsere Schule möchte mit ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag dazu beitragen, dass Kinder eine offene Haltung gegenüber dem gesellschaftlichen Wandel entwickeln und die erforderlichen digitalen Basiskompetenzen erwerben.

2. Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert.

Der Medienkompetenzrahmen NRW 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 für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden. Dieser wird in seiner jeweils aktuellen Auflage verwendet.

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 verankert.

Für die Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW insofern verbindlich, dass sich diese in den Richtlinien finden. Es ist Aufgabe der Grundschule, dass die Schüler*innen Basiskompetenzen im medialen Bereich erwerben.

3. Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung

Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren weiter 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, Erklärvideos usw.
- die individuelle Förderung der Schüler*innen durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Einsatz von Apps zum Üben bei Sprachproblemen, Erstellung individueller Arbeitsblätter, Nutzung digitaler Unterrichtsassistenten)
- die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler*innen, etwa durch die Rückmeldung in Moodle
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Antolin, Anton, verlagseigene Apps, Moodle und ähnlichem)
- zur Gestaltung digitaler Kommunikation mit Eltern und Schüler*innen
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien.
- Die Schüler*innen 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. Schüler*innen 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 mit anderen Schüler*innen zu arbeiten
 - in vorgegebenen und selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten (z.B. Antolin, Anton und weiteren Anwendungen)
 - Medienprodukte zu erstellen
- Die Lehrkräfte nutzen ein Lernmanagementsystem (Moodle), 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 (jahrgangsweise sammeln)
 - die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
 - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen



- Aufgaben für Schüler*innen digital zur Verfügung zu stellen
- mit Schüler*innen und deren Eltern zu kommunizieren (Chat, Videochat)
- Arbeitsergebnisse der Schüler*innen einzusehen und zu bewerten
- Rückmeldung zu geben
- Schüler*innen nutzen ein Lernmanagementsystem (Moodle), um
 - Aufgaben in digitaler Form zu erhalten
 - mit Lehrer*innen und Schüler*innen zu kommunizieren
 - ihre Arbeitsergebnisse zu sichern
 - gemeinsam an Aufgaben zu arbeiten
 - Rückmeldung für ihre Arbeit zu erhalten
 - anderen Rückmeldung zu geben (peer to peer feedback)
- 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).
- Es sollen mobile Schulgeräte für Schüler*innen vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schüler*innen.
 - Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:1 (ein Gerät für jedes Schulkind) sein.
 - Viele Probleme des Datenschutzes und Urheberrechts würden dadurch zeitgleich gelöst werden, dass Schüler*in A keinen unerwünschten Zugriff auf Daten der Schüler*in B hat.
 - Die Kompatibilität zwischen den Geräten ist dadurch stets gegeben (Formatierung, eingebettete Inhalte bleiben erhalten, Dateien können unkompliziert ausgetauscht werden).
 - Das iPad wird ähnlich dem Schreibheft als selbstverständliches (weiteres) Werkzeug im Schulalltag gesehen, welches das Kind jederzeit für verschiedenste Aufgaben nutzen kann. Ein all-in-one-Gerät zur Übung, Recherche, Ergebnissicherung, Präsentation usw.
 - Zur Visualisierung digitaler Inhalte sollte optimalerweise jeder Klassenraum mit moderner Präsentationstechnik ausgestattet sein.



- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Dokumente unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.
- Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, sollen Inhalte, Arbeitsstände etc. im Lernmanagementsystem gespeichert und verfügbar gemacht werden.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Kinder 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.

4. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

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.“

In vier Unterrichtsblöcken über vier Schuljahre verteilt, bilden wir die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben ab. Diese sind Teil der Fachlehrpläne.

Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, wird dieser Entwicklungsschritt mittel- und langfristig weiterentwickelt.

Darüber hinaus werden digitale Medien ganz natürlich zum regelmäßigen Bestandteil in allen Fächern der Primarstufe.

4.1 Das Lernmanagementsystem Logineo NRW LMS (Moodle)

Wir nutzen das Lernmanagementsystem auf Basis von Moodle für die Organisation von individuellen Lernplänen. Hier werden auch Videos / Tonaufnahmen zum sofortigen Abspielen bereitgestellt und ein großer Anteil auch von unseren Lehrkräften selbst erstellt sowie interaktive Lernapps integriert, z.B. von Learningapps.org. Darüber hinaus wird ANTON (fächerübergreifend) in allen Klassen eingesetzt sowie Antolin für das Leseverstehen. Auf den Schülerendgeräten befinden sich zahlreiche Apps zum Weiterlernen (Mathematik, Deutsch, Sachunterricht, Musik und Kunst, Englisch, Informatik). Durch die Möglichkeiten der Foto- und Videobearbeitung und Erstellung von interaktiven Büchern bzw. Präsentationen am iPad wird das Gerät nicht nur als Lern-Medium, sondern vor allem auch zur kreativen Produkterstellung eingesetzt, was ein vernetztes und tieferes Lernen ermöglicht.

Mit Hilfe unseres Lernmanagementsystems sind der Kreativität, Unterricht innovativ zu gestalten, kaum noch Grenzen gesetzt. Arbeitsaufträge können sofort online bearbeitet oder per Foto-/Video-Upload abgegeben werden. Lehr- und Lernvideos können bereitgestellt und Aufgaben im Sinne des Flipped-Classrooms in



Videokonferenzen persönlich nachbesprochen werden. Wochenpläne mit transparenten Abgabefristen und übersichtlicher Darstellung regen zur Selbstorganisation an. Freie Projektaufgaben ("Mein Projekt der Woche") bieten selbstbestimmte Lernformate. Die Schüler*innen motivieren sich mit ihren Produkten gegenseitig.

Mit unserer Arbeit in Moodle decken wir bereits große Teile des Medienkompetenzrahmens ab.

1. Bedienen und Anwenden

- 1.1 Medienequipment (Hardware)
- 1.2 Digitale Werkzeuge
- 1.3 Datenorganisation
- 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

3. Kommunizieren und Kooperieren

- 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

4. Produzieren und Präsentieren

- 4.1 Medienproduktion und -präsentation
- 4.2 Gestaltungsmittel

6. Problemlösen und Modellieren

- 6.1 Prinzipien der digitalen Welt

4.2 Gefahren des Internets

Unser Schulsozialarbeiter klärt Schüler*innen systematisch über die Gefahren des Internets auf. Mit dieser mehrstündigen Unterrichtseinheit begleitet er Klassen über mehrere Wochen und reflektiert den Konsum der Schüler*innen sowie die Gefahren des World-Wide-Web.

2. Informieren und Recherchieren

- 2.3 Informationsbewertung
- 2.4 Informationskritik

3. Kommunizieren und Kooperieren

- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
- 3.4 Cybergewalt und -kriminalität



- 4. Produzieren und Präsentieren
- 4.3 Quellendokumentation
- 4.4 Rechtliche Grundlagen

4.3 Die Medien und ich

In diesem fest verankerten Sachunterrichtsthema unseres Schulcurriculums wird vor allem Werbung, Meinungs- und Identitätsbildung thematisiert und die eigene Mediennutzung reflektiert. So werden z.B. Diagramme zur Nutzung digitaler Medien durch die Schüler*innen selbst erstellt und evaluiert.

- 5. Analysieren und Reflektieren
- 5.1 Medienanalyse
- 5.2 Meinungsbildung
- 5.3 Identitätsbildung
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

4.4 Projektunterricht

Im Projektunterricht wird der Lego WeDo sowie Sphero Bolt Roboter oder Ozo-Bots eingesetzt, um unseren Grundschüler*innen das Programmieren nahe zu bringen. Darüber hinaus setzen wir Tynker, Scratch Jr. und Lightbot für die spielerische Blockprogrammierung ein. Den Kindern stehen ein GreenScreen und stabile Stative sowie eine umfangreiche Bücherei zur Verfügung, die das Angebot des Projektunterrichts abrunden. Am Ende eines Projektes steht ein Produkt der Schüler*innen (z.B. ein Film, eine digitale Präsentation oder eine Vorführung in den Klassen) und soll andere Kinder motivieren, sich mit den Medien auseinanderzusetzen. Darüber hinaus gibt es feste Kooperationen mit der Stiftung Coding for Tomorrow in Düsseldorf. Jede Klasse besucht in ihrer Grundschulzeit zweimal Workshops von Coding for Tomorrow.

- 2. Informieren und Recherchieren
- 2.1 Informationsrecherche
- 2.2 Informationsauswertung

- 6. Problemlösen und Modellieren
- 6.2 Algorithmen erkennen
- 6.3 Modellieren und Programmieren
- 6.4 Bedeutung von Algorithmen



Moodle Die Medien und ich Gefahren des Internets Projektunterricht

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengetriebene Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

5. Technische Ausstattung

5.1 Ist-Zustand

Bei den Angaben zur technischen Ausstattung beschränken wir uns auf die allgemeine Beschreibung zur Anzahl der verfügbaren, noch sinnvoll für den Unterricht nutzbaren Geräte.

	Anzahl	Beschreibung
Mobile Endgeräte	78 18	Schüler*innen iPads Lehrer*innen iPads
Drucker	2	1x Farb-Laser 1x Farb-Tintenstrahl
Präsentationsmöglichkeiten	3	Beamer, davon 1x fest verbaut in der Aula



	3	Apple-TV
	8	Bose Soundlink Mini II Bluetooth Box
	1 1	Feste Leinwand Mobile Leinwand
	1	TV im Betreuungsraum
spezielle Hardware		50x Kopfhörer 2x iPad-Stativ 1x Tischmikrofon 6x Ozo-Bots 4x Osmo Genius Starter-Kit 2x Lego WeDo Baukasten 1x Sphero Bolt Roboter
Schulserver	1	Mac-Mini
Lernplattform	1	Logineo NRW LMS
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	1	Verwaltungs-PC
WLAN	1	funktionstüchtig (zwei Accesspoints fehlen)
Breitbandanbindung	0	Zurzeit nur eine 7Mbit Leitung, wird aktuell unterstützt durch einen LTE Router 60Mbit 400mbit Leitung angekündigt
Homepage	1	www.kgs-fuldaerstr.de
First-Level-Support		Medienbeauftragter Herr Braun Steuergruppe Medien (Herr Braun, Herr Gilgen, Frau Schröder)
Second-Level-Support		eSchool Düsseldorf



5.2 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.

Kurzfristige Planungen

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

- Eine **breitbandiger**, verlässlicher Internetzugang für das Schulgebäude, welcher
 - von den Klassenräumen, den Fachräumen, der Aula, der Turnhalle sowie dem Lehrerzimmer, Betreuungsräumen und der OGS aus zugänglich ist.
 - mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über EDMOND NRW)
 - einer größeren Zahl von Schüler*innen erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.
 - Videokonferenzen in Klassenstärke möglich sind.
- In allen Klassenräumen sowie der Aula sollte es Präsentationsmöglichkeiten geben in Form eines Projektors oder eines interaktiven Displays, welche mit den Endgeräten der Lehrkräfte verbunden werden können, kabelgebunden und kabellos.
- In Kombination mit den Projektoren/Displays soll es möglich sein, analoge Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten eines OHP deutlich für die Unterrichtsgestaltung. Je nach technischer Umsetzbarkeit soll dies erfolgen
 - über eine Dokumentenkamera, welche mit dem Endgerät der Lehrkraft gekoppelt werden kann.
 - über eine Nutzung des Lehrer*innengerätes (Tablet) in Kombination mit einer Halterung und einer App als Dokumentenkamera (kabelgebunden oder kabellos).
- WLAN / AirPrint Farb-Laser-Drucker auf jeder Etage.
- Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge im Sinne dieses Medienkonzepts und der Fachlehrpläne für die Gestaltung von Unterricht.
- Schüler*innen werden in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen.



- Nutzung von Moodle für Lehrer*innen, Schüler*innen und Erziehungsberechtigte.
- Weitere Lehrkräfte bekommen einen Apple Pencil zum Lehrerendgerät, um Korrekturen der Schülerarbeiten digital beantworten zu können und Präsentationen für Kinder anschaulicher gestalten zu können.
- Bereitstellung von spezieller Hardware für die Lehrkräfte, welche die Entwicklung von Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen pilotieren wollen.

Mittelfristige Planungen

- Ausstattung aller Schüler*innen mit mobilen Schülergeräten und Stiften für das iPad.
- Weitere Lehrkräfte steigen in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein, und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der Pilotgruppe.
- Bei Bedarf Bereitstellung weiterer spezieller Hardware (z.B. weitere WLAN / Airprint Drucker für die Klassen/OGS-Räume).
- Die Schule fährt fort, die schulinternen Lehrpläne anzupassen. Es werden auch externe Partner wie Bibliotheken, die Polizei, die Jugendhilfe, die Medienberatung NRW, das Haus der Talente, die Stiftung Coding for Tomorrow und weitere mit einbezogen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.
- Bei der Entwicklung berücksichtigt die Schule die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie die der bis dahin stattgefundenen Fortbildungen.
- Auch die Räume der OGS und Betreuung sollen mit digitalen Präsentationsmöglichkeiten ausgestattet werden.
- Die Mitarbeitenden der OGS und Betreuung erhalten mobile Endgeräte.
- Moodle wird
 - von Lehrer*innen genutzt, um Aufgaben für Schüler*innen bereitzustellen, den Klassenkalender zu pflegen, Elternbriefe zu veröffentlichen usw.
 - von Schüler*innen genutzt, um ihre Aufgaben einzusehen und Dokumente mit der Lehrkraft auszutauschen
 - von Eltern genutzt, um die Termine der Klasse einzusehen und Elternbriefe zu lesen, um ihr Kind krank zu melden oder um einen Termin zu bitten



Langfristige Planungen

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge selbstverständlich regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW und wird jährlich evaluiert.
- Moodle oder andere Lernmanagementsysteme werden auch im Unterricht genutzt,
 - von Lehrkräften, um Inhalte für Schüler*innen bereitzustellen, auszuteilen und einzusammeln, um mit Schüler*innen zu kommunizieren, um einen gemeinsamen Terminkalender zu pflegen
 - von Schüler*innen, um Inhalte abzuspeichern, wieder aufzurufen, auszutauschen und bereitzustellen, um mit Mitschüler*innen gemeinsam zu arbeiten, um ein digitales Portfolio anzulegen

5.4 Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe

Kurzfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung
Schneller Breitbandanschluss
Weitere Apple Pencil für Lehrkräfte
Weitere Schüler*innen iPads + Apple Pencil oder Logitech Crayon Eingabestifte
Präsentationsmöglichkeiten in allen 8 Klassen (interaktive Displays)
1 weiterer WLAN / Airprint Drucker
Stative zur Nutzung von iPads als Dokumentenkamera in jedem Klassenraum
Bereitstellung spezieller Hardware für Pilotgruppe
Versorgung mit Verbrauchsmaterial (z.B. Toner)
Verlässlicher IT Support



Mittelfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung
Insgesamt 200 iPads und Apple Pencil bzw. Logitech Crayon Eingabestifte für den Schulbetrieb (1 zu 1 Ausstattung)
Präsentationsmöglichkeiten für pädagogisch genutzte Räume der OGS und Betreuung (interaktive Displays) inkl. Stative zur Nutzung von iPads als Dokumentenkamera
Ggf. weitere WLAN / Airprint Drucker
Regelmäßiger Austausch defekter oder überholter Hardware

6. Fortbildung

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

- Die Schule erhält Fortbildungen, u. a. durch die Medienberater des Kompetenzteams der Stadt Düsseldorf
 - zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
 - zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
 - zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
 - zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
 - zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
 - zur Nutzung von Moodle zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse
 - zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen
 - zum Programmieren mit Schüler*innen im Grundschulalter
 - Das Kollegium vernetzt sich mit anderen Grundschulen in Düsseldorf und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.



- Im Kollegium wird das Format der Mikrofortbildung genutzt, um in Konferenzen anlassbezogenen Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.
- In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Für diese Tage werden externe Moderatoren angesprochen.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um voneinander zu lernen.
- Einzelne Lehrkräfte werden darüber hinaus über entsprechende Foren und Kanäle (z.B. EDU Camps, Arbeitskreise, Internetrecherche...) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule holen.

Fortbildungsstand

Fortbildungen (ggf. auch online)	Umsetzung
Umgang mit dem iPad als Lehrer*innenendgerät für alle (mit externer Unterstützung)	in 2021
Sinnvoller Einsatz von Lernapps im Unterricht (z.B. Book Creator), ausgewählte Apps vorstellen für einzelne Fächer und Stufen	in 2021
Itslearning für meinen Unterricht mit Schüler*innen nutzen und für Elternsprechtage	in 2021
Learningapps und QR-Codes nutzen	in 2021
Coding for tomorrow Lehrer*innen Veranstaltung (Ozo-Bots im Unterricht)	in 2021
Moodle für meinen Unterricht mit Schüler*innen nutzen	in 2022
Zeugnisse schreiben mit SchiLDweb	in 2023
Feste Zeiten für Input und Austausch sowie zum Ausprobieren (z.B. zu Beginn einer Dienstbesprechung)	regelmäßig
Coding for tomorrow Workshops	regelmäßig



Fortbildungsbedarf

Eine große Herausforderung stellt die Fluktuation der Miterarbeitenden dar. Inhalte bereits erfolgter Fortbildungen müssen weitergegeben werden und im Kollegium erhalten bleiben. Hierzu braucht es einen vernünftigen Leitfaden für neue Kolleg*innen sowie regelmäßige Auffrischung sinnvoller Inhalte.

Fortbildungen (ggf. auch online)	Umsetzung
Moodle für Elternsprechtage nutzen	kurzfristig
Osmo Genius im Unterricht einsetzen	Kurzfristig
feste Zeiten für Input und Austausch sowie zum Ausprobieren (z.B. zu Beginn einer Dienstbesprechung)	Weiterhin regelmäßig
Sinnvoller Einsatz von Lernapps im Unterricht, ausgewählte Apps vorstellen für einzelne Fächer und Stufen (auf aktueller Basis)	Regelmäßig einplanen
Förderbedarfe digital kompensieren/ Förderpläne	mittelfristig
Interaktive Displays	sobald vorhanden

7. Kooperationspartner

- eSchool/Schulverwaltung: Hardwarebeschaffung und Second-Level-Support
- Nachbarschaftsschulen
- Medienberater des Kompetenzteams
- LVR - Zentrum für Medien und Bildung
- Vodafone Stiftung: Coding for Tomorrow
- KiKiFe
- Polizei
- Henkel



- Haus der Talente
- Verlagspartner
- Bibliotheken
- Zeitungsverlage
- Schauspielhaus (Theaterfieber)
- Tanzhaus NRW (Tanzpause online)
- Mädchenhaus Düsseldorf e.V. (ProMädchen)
- Theaterpädagogische Werkstatt (Mein Körper gehört mir)

8. Evaluation

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen.

- Dazu sollen Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen werden.
- Das sind die Lehrkräfte, die Schüler*innen und die Eltern.
- Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein:
 - Moodle
 - Mentimeter
 - Learningapps
 - Edkimo (für Lehrkräfte in NRW kostenlos)
 - Homepageumfrage
- Der Medienkompetenzrahmen NRW wird als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt.
- Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche Schüler*innen im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben.
- Darüber hinaus können von Schüler*innen angelegte digitale Portfolios zur Überprüfung des Erfolges genutzt werden.

Aus den Ergebnissen der Befragungen kann abgeleitet werden, wo im schulischen Entwicklungsprozess nachgesteuert werden muss. Entsprechend sind die fachliche Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen und daraus folgend das Medienkonzept anzupassen.



Prozessbeschreibung

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzeptes ist eine gesamtschulische Aufgabe.

Die Gesamtkoordination wird durch den Medienbeauftragten sowie der Schulleitung der Schule ausgeführt.

Diese beriefen für die schulweite Koordination des Prozesses eine Steuergruppe ein, die aus dem Medienbeauftragten, interessierten Lehrer*innen sowie dem Schulsozialarbeiter besteht.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß unseres Medienkonzeptes zu erweitern.

Die Leiter*innen der Fachkonferenzen kommunizieren mit der Steuergruppe und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung. Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

9. Ansprechpartner*innen

Medienbeauftragter: Bastian Braun

Steuergruppe Medien: Bastian Braun, Nathalie Sturm, Alina Schröder

Fortbildungskoordinatorin: Birgit Nösser

Dieses Medienkonzept wurde in der Erstfassung in der Schulkonferenz am 11.03.2021 verabschiedet und am 30.08.2023 aktualisiert.

Datum: 15.08.2023

Unterschrift der Schulleitung:

Birgit Nösser
Rektorin