

# Medienkonzept der Don-Bosco- Schule

Stand:  
September 2020

---

Erstellt von der Mediengruppe der Don-Bosco-Schule:

- Andreas Jerosch
- Kathrin Klimek
- Alexandra Klug
- Elisabeth Hennecke

## Inhaltsverzeichnis

Medienkonzept der Don-Bosco-Schule .....	1
1 Einleitung .....	2
2 Ziel des Medienkonzepts .....	3
3 Arbeit mit digitalen Medien in der Don-Bosco-Schule .....	4
3.1 Pädagogische Begründung .....	4
3.2 Zentrale medienpädagogische Lerninhalte und Kompetenzen .....	4
3.3 Möglichkeiten der Umsetzung der Medienarbeit .....	6
3.3.1 In den Klassen / im Unterricht .....	6
3.3.2 Computer-AG .....	7
3.3.3 Computer-Tablet-AG in der OGS .....	7
3.3.4 Einsatz und Unterrichtsinhalte der einzelnen Fächer .....	7
4 Ist-Zustand .....	8
4.1 Ausstattung der Schule .....	8
4.2 Technische Voraussetzungen .....	9
4.3 Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer / Fortbildung .....	10
4.4 Datenschutz .....	11
4.5 Elternarbeit zur Medienerziehung .....	11
5 Kooperationen .....	11
6 Aktueller Bedarf - Problembereiche und Perspektiven .....	12
7 Literaturverzeichnis .....	13

## 1 Einleitung

Wesentliches Ziel unserer schulischen Medienarbeit ist der Aufbau von Medienkompetenz als Befähigung zum Umgang mit den analogen und digitalen Medien, beide haben in der Don-Bosco-Schule einen eigenen Stellenwert und werden pädagogisch sinnvoll und angemessen ausgewogen im Unterricht eingesetzt. Während der Umgang mit und der Einsatz von analogen Medien zum vertrauten Repertoire des pädagogischen Alltags in der Schule gehört, stellt der Einsatz digitaler Medien eine größere Herausforderung dar, was zum Teil aus den technischen Voraussetzungen und Vorkenntnissen sowie aus einem sich stetig und schnell verändernden technischen Umfeld resultiert (vgl. Schulprogramm,

Kapitel 4.10). Dieser Herausforderung gerecht zu werden und die schuleigenen Umgangsformen pädagogisch grundzulegen ist vorrangiges Anliegen dieses Konzepts.

Das Medienkonzept erfüllt zentrale Ansprüche des Leitbilds der Don-Bosco-Schule, das den Schülerinnen und Schülern eine umfassende Bildung und Erziehung ermöglichen möchte, und leistet insbesondere bei den Schwerpunkten „Miteinander lernen“ (Fähigkeiten entfalten und Kompetenzen entwickeln) sowie „Miteinander leben“ (Verantwortung lernen) einen wertvollen Beitrag für die schulische Arbeit.

In diese Konzeptentwicklung waren und sind fortlaufend alle schulischen Gremien einbezogen (Lehrerkonferenz, Schulkonferenz, Klassensprecherkonferenz, ...). Bei der Weiterentwicklung dieses Medienkonzepts sind Evaluationen auf Eltern- und Schülerebene vorgesehen und möglich.

Allein schon bedingt durch die Schnelllebigkeit digitaler Entwicklungen wird dieses Konzept ständig fortgeschrieben werden müssen, diese Fortschreibung liegt vornehmlich im Verantwortungsbereich der „Mediengruppe“ und der Steuergruppe als Gremium der Schulentwicklungsplanung.

## **2 Ziel des Medienkonzepts**

Ein elementares Ziel digitaler Arbeit in der Grundschule ist es, aus einer Fülle von Möglichkeiten einen gezielten Einsatz digitaler Medien zu realisieren, bei dem die Vorteile digitalen Lernens in sinnvollen pädagogischen Prozessen genutzt werden. Die modernen Techniken, die den Heranwachsenden bekannt sind, sollen ihnen auch in ihrem schulischen Umfeld begegnen. Sie sollten dazu angeleitet werden, technische Medien zur Produktion zu nutzen und nicht ausschließlich, wie es im privaten Gebrauch so häufig der Fall ist, zur Konsumierung. Es ist Aufgabe der Schule, der Zukunftsbedeutung dieses Umgangs für die Kinder gerecht zu werden, da digitale Medien aus der Lebenswirklichkeit und aus allen Lebensbezügen nicht mehr wegzudenken sein werden (vgl. Medienkompetenzrahmen NRW).

Dieses Medienkonzept verfolgt eine weitere Zielsetzung: Für die Lehrerinnen und Lehrer der Don-Bosco-Schule stellen die digitalen Entwicklungen eine Herausforderung dar. Sie verfügen über sehr unterschiedliche Voraussetzungen und sollen ein didaktisches Programm entwickeln und umsetzen, das von der ganzen Schule getragen und für möglichst alle Lehrkräfte realisierbar ist. Die Vermittlung von Medienkompetenz darf nicht mehr vom zufälligen Fachwissen einzelner Lehrerinnen und Lehrer abhängen, so dass eine gemeinsame Richtlinie und Absprache sowie ein kollegialer Austausch geschaffen werden muss. Zu den vorrangig dargestellten pädagogischen Vermittlungsaspekten im Unterricht eröffnen sich durch ein digitales Arbeiten auf Lehrerebene auch neue Perspektiven und deutlich erleichterte Arbeitsprozesse (Kommunikation und Austausch, Datenablage, ...). So kann u.a. ein gemeinsamer Pool mit Unterrichtsmaterial für alle Fächer aufgebaut werden.

Rechtliche Grundlagen:

- BASS 16-13 Nr. 4 „Unterstützung für das Lernen mit Medien“
- Schulmail „Medienkompetenzrahmen NRW“ vom 26.6.2018
- Medienkompetenzrahmen NRW
- Richtlinien und LP für die GS des Landes NRW
- Referenzrahmen Schulqualität NRW

### **3 Arbeit mit digitalen Medien in der Don-Bosco-Schule**

#### **3.1 Pädagogische Begründung**

Digitale Geräte sind für die Schülerinnen und Schüler interessante, zeitgemäße und nützliche Geräte, die sie vornehmlich aus Freizeitzusammenhängen kennen. Die Schule bietet die Möglichkeit, digitale Medien auch als ein Instrument zum Lernen zu erleben und als Medien kennenzulernen, die über eine reine Freizeitaktivität hinausgehen. Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien erweitern. Ziel ist es, ihre Medien-, Informations- und Kommunikationskompetenz weiter zu entwickeln, um sie zu einem selbstständigen und kritischen Umgang zu befähigen. Sie lernen digitale Medien als Informationsquelle kennen und reflektieren einen kritischen Umgang mit ihnen. Zudem werden digitale Lernformate erprobt und angewendet. Besonders in ihrer Möglichkeit zur Differenzierung stellen sie ein zukunftsträchtiges Arbeitsgerät dar. Dabei ist es notwendig, den Schülerinnen und Schülern die vielfältigen medialen Einsatzmöglichkeiten aufzuzeigen und deren kreativen Umsetzungsmöglichkeiten zu planen und umzusetzen. In dieser Umsetzung geht es nicht um eine reine Übertragung analoger Aufgaben in digitale Formate, vielmehr sollen der Nutzen und der Gewinn digitaler Möglichkeiten aufgegriffen und in Ergänzung zu analogen Lernformen gesehen werden. Darüber hinaus bietet der Medieneinsatz in der Schule die Möglichkeit, informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem zu etablieren. Die Lernenden entwickeln erste Problemlösestrategien und lernen Einflüsse von Algorithmen, sowie deren Auswirkungen kennen. Der Umgang in der digitalen Welt wird auf diesem Weg auf vielfältige Weise betrachtet, erforscht und reflektiert.

#### **3.2 Zentrale medienpädagogische Lerninhalte und Kompetenzen**

##### **Bedienen und Anwenden**

Um Medien nutzen zu können, bedarf es einer technischen Fähigkeit (vgl. Medienkompetenzrahmen NRW). Diese erlernen die Schülerinnen und Schüler im Bedienen und Anwenden digitaler Geräte, Programme und Prozesse.

- \* Grundlagen der digitalen Datenverarbeitung kennenlernen
- \* Handwerkliche Umgang mit digitalen Geräten  
PC und Laptop:  
den Umgang mit Maus und Tastatur lernen, mit der Tastatur Buchstaben, Wörter und kleine Texte schreiben, Geräte sachgerecht an- und ausschalten, sich mit einem eigenen Account anmelden, ...  
Tablet:  
sachgerechter Umgang, einfache Bedienfunktionen kennen- und anwenden lernen, ...
- \* Dateien / Dokumente mit verschiedenen Standardanwendungen (PC-Programmen oder Tablet-Apps) anlegen, öffnen, speichern, teilen, senden, ...
- \* digitale Geräte kompetent als Medium zum Schreiben, Gestalten und Verwalten von Texten, Bildern, Filmen, Dokumentationen und anderen digitalen Produkten nutzen
- \* Programme und Apps zur Lernförderung nutzen, z.B. Karolus (Rechtschreibförderung), „Lernwerkstatt“, Flex und Flo, Flex und Flora, Antolin, Anton, ...

### **Weitere Perspektiven:**

- \* Lernprogramme und Apps als pädagogische Instrumente eines differenzierenden Unterrichts im Alltag nutzen (vgl. Schulprogramm)
- \* Einen kritischen und reflektierten Umgang mit Daten unter dem Aspekt des Datenschutzes anbahnen

### **Informieren und Recherchieren**

Digitale Medien eröffnen auf unaufwändige Weise umfangreiche Möglichkeiten und Zugänge zu vielfältigen Informationsquellen.

- \* erste Schritte zur Internetrecherche mit Hilfe von Kindersuchmaschinen und einer effektiven Informationsbeschaffung durchführen
- \* erste Forschungsaufträge mit Hilfe des Internets erfüllen
- \* Kinderseiten im Internet kennenlernen (z.B. Geolino, Blinde Kuh, Hamsterkiste, Frag Finn)
- \* Eine kritische Haltung gegenüber den gewonnen Informationen entwickeln

### **Kommunizieren und Kooperieren**

Mit dieser Kompetenz erlernen Kinder digitale Medien in ihren Kommunikations- und Kooperationsfunktionen.

- \* Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation kennenlernen
- \* über E-Mails und Chats kommunizieren

### **Weitere Perspektiven:**

- \* Gemeinsam und verantwortlich an digitalen Arbeitsprozessen arbeiten
- \* Digitale Kommunikation weiter ausbauen: E-mails, Messenger, Videotelefonate und -chats
- \* Mithilfe digitaler Projektion gemeinsam Arbeitsprodukte, Arbeitsprozesse, ... reflektieren

### **Produzieren und Präsentieren**

Mit dieser Kompetenz lernen SuS mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennen und setzen diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes ein.

- \* Einfache Präsentationen planen und erstellen (z.B.: Book Creator, PowerPoint, ...)
- \* Kleine Filmsequenzen, Trickfilme, Greensheet-Präsentationen, Erklärvideos, Padlets ... entwickeln, aufnehmen und weiterentwickeln, z.B. für Präsentationen auf der Homepage, zum Tag der offenen Tür etc.

### **Weitere Perspektiven:**

- \* Präsentationsmöglichkeiten weiter ausbauen
- \* Diagramme mit einer Tabellenkalkulation erstellen

### **Analysieren und Reflektieren**

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

- \* Verschiedene Informationsquellen kennen und beurteilen lernen
- \* Realitätsverzerrung in Medien erkennen (Werbung, Darstellungsplattformen: Facebook, Instagram, etc.)
- \* den eigenen Medienkonsum bedenken und regulieren

#### **Weitere Perspektiven:**

- \* Themen wie Cybermobbing, Bullying und weitere negative Auswirkungen im Umgang mit digitalen Medien ansprechen und sozial bewerten lernen (Schulprogramm: Miteinander leben)

### **Problemlösen und Modellieren**

Diese informatische Grundbildung umfasst neben Strategien zur Problemlösung Grundfertigkeiten im Programmieren sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

- \* Einsatz einer einfachen Programmiersprache (z.B. Lightbot, code.org, Sendung mit der Maus, ...)

#### **Weitere Perspektiven:**

- \* Arbeit mit programmierbaren Lernrobotern, z.B. Beebots, Lego WeDo
- \* Reflektion automatisierter Prozesse

## **3.3 Möglichkeiten der Umsetzung der Medienarbeit**

Um die genannten pädagogischen Zielsetzungen erreichen zu können, bedarf es in der Schule einer Grundausstattung an digitalen Medien.

### **3.3.1 In den Klassen / im Unterricht**

In jedem Klassenraum befinden sich zwei festinstallierte PCs, die über einen Domänenserver miteinander und dem Internet verbunden sind und von den Schülerinnen und Schülern im Unterricht sowohl zur Textverarbeitung als auch als Übungs- und Trainingshilfe und zur Internetrecherche genutzt werden können. Grundsätzlich können die Kinder allein, aber auch zu zweit oder dritt an einem PC arbeiten.

Zudem hat die Schule einen Koffer mit 20 Tablets (iPads) mit Hilfe des Fördervereins angeschafft, die komplett oder in Teilen mit in die Klassen genommen werden und dort über das vorhandene WLAN als Lerninstrument eingesetzt werden können.

Die in drei Klassenräumen vorhandenen interaktiven Tafeln bieten zudem die Möglichkeit der Visualisierung von Aufgabenstellungen und Arbeitsergebnissen.

### **3.3.2 Computer-AG**

Wenn es die Lehrerversorgung zulässt, findet im vierten Schuljahr für jede Klasse eine Doppelstunde „Computer-AG“ statt. In ihr werden die zentralen Lerninhalte erarbeitet (s.u.). Obwohl es sich um ein freiwilliges Angebot handelt, nehmen fast alle Kinder der jeweiligen Klassen an dieser Arbeitsgemeinschaft teil (vgl. Schulprogramm: Anlage Konzept einer Computer-AG). Hierfür steht ein Raum mit weiteren 14 vernetzten PCs zur Verfügung.

Die Gestaltung dieser AG wird sukzessive erweitert oder ergänzt durch Arbeitsangebote mit den Tablets.

### **3.3.3 Computer-Tablet-AG in der OGS**

Zu den beliebtesten Arbeitsgemeinschaften im Nachmittagsbereich gehören die Computer-Arbeitsgemeinschaften. Auch in dieser AG geht es um die zentralen Lerninhalte der Medienkompetenz. Vor allem größere Projekte können hier umgesetzt werden, für die im Schulalltag häufig die Zeit fehlt, z.B. für eine Trickfilm-Erstellung.

### **3.3.4 Einsatz und Unterrichtsinhalte der einzelnen Fächer**

Um die einzelnen Fächer technisch bereichern und die iPads gewinnbringend einsetzen zu können, ist es notwendig eine flächendeckende Versorgung in der Klasse zu gewährleisten.

Im Folgenden sind einige Ideen aufgelistet, die sich nur mit einem ganzen Klassensatz iPads umsetzen lassen. Aktuell lassen sich diese Unterrichtsinhalte daher nur in Teilen realisieren.

Deutsch:

- Erstellen von E-Books, Hörspielen, Comics, Filmsequenzen, ...
- Anton-App
- Flex und Flora Lernsoftware
- Erstellen und Gestalten von Texten, z.B. für Abschiedsbücher, Plakate
- Schriffterwerb: Apps zum Nachspüren, z.B. Grafolino oder SAS Schreibreise

Mathematik:

- Anton-App
- Flex und Flo Lernsoftware
- Apps zu den Themen: Zahlzerlegung, Zwanzigerfeld, Stellenwerttafel, Hunterterfeld, Rechendreiecke, Einspluseins und Einmaleins

Sachunterricht:

- Recherche z.B. Staaten Europas, Haustiere, ...
- Erstellen von Präsentationen, Gruppenarbeiten, Erfindungen ... (Book Creator, Green Screen)
- Kooperative Lernprozesse (Oncoo)
- Programmieren (Lightbot)
- Wachstumsphasen von Pflanzen fotografieren und aufarbeiten
- Rallye erstellen (Biparcours)
- Genaues Hinsehen mit einem USB Mikroskop
- Von Kinder, für Kinder - Quiz erstellen zur Wissensabfrage (möglich mit Kahoot)

#### Sport

- Aufnahmen von Bewegungsabfolgen
- Musik mit Bewegungsbeispielen abspielen

#### Musik

- Aufnahme von eigenen Musikstücken, z.B. mit der App Samplebot
- Lieder abspielen und aufnehmen
- Lieder mehrstimmig aufnehmen
- Akkordbegleitung, z.B. mit der App Soundprism

#### Kunst

- Aufnahme und Präsentation von Schüler\*innen\*produkten
- Gestalten und Verfremden mit digitalen Werkzeugen, z.B in der Stadt
- Arbeiten mit dem Greensheet
- Digitales Zeichnen mit Sketches

#### Englisch

- Einsatz der App „Wizadora“ – Möglichkeit, die korrekte Aussprache der Vokabeln zu üben

## **4 Ist-Zustand**

### **4.1 Ausstattung der Schule**

- Internet-Anschluss VDSL 100 (auf eigene Kosten erweitert; Kosten: 30 € im Monat)
- Domänenserver zur Vernetzung der PCs des pädagogischen Netzwerks
- ein Koffer mit 20 iPads inkl. Pencils (internetfähig, mit einigen Apps ausgestattet, s.u.) der Fa. GfDB
- ein Laptop
- ein Beamer
- ein Greensheet
- Stativ für Tablets
- ein Projektionsständer
- ein digitales Mikroskop
- eine digitale, externe Kamera
- ein PC im Lehrerzimmer, internetfähig mit Drucker
- WLAN-Verbindung im ganzen Gebäude mit zwei Access-Points, die nicht durchgängig tragfähig ist.

### **Klassenräume**

- je zwei in der Domäne befindliche PCs pro Klassenraum + je zwei Flachbildschirme
- zwei Kopfhörer pro PC
- in drei Klassen: Interaktive Tafeln mit Internetanschluss über einen Laptop, Apple TV



## Computerraum

- 14 in der Domäne befindliche PCs
- 14 Flachbildschirme
- Anschluss an einen zentralen Schwarz-Weiß-Laser- und an einen Tintenstrahl-Farbdrucker
- für Computerzwecke angemessen verwendbares Mobiliar (Tische und Drehstühle).
- 14 Kopfhörer

Die digitale Ausstattung der Schule hat sich durch Neuanschaffungen durch den Förderverein deutlich verbessert und wird laufend ausgebaut.

## 4.2 Technische Voraussetzungen

### PC-Raum und Klassenräume

- Betriebssystem: Windows 10
- Office 365 mit Word, Excel, Powerpoint (noch nicht lizenziert)
- Internetzugang

### Software (auf den PCs installiert)

- Lernwerkstatt 8 der Medienwerkstatt Mühlacker
- Flex und Flo (lehrwerksgebundene Software)
- Flex und Flora (lehrwerksgebundene Software)
- Karolus (nur mit Stick oder CD zu betreiben)
- Antolin (Lizenz durch den Schulträger)

### Apps (auf den iPads installiert)

- Anton
- Deutsch: ABC schreiben, Flex und Flora Schreibtablette, Lesestart, Logicals, Schreiblehrgang, Schreibreise, Wörterbuch
- Mathe: 1+1, 1x1, Abacus, Fingerzahlen, Geoboard, Geobrett, Klipp Klapp, Klötzchen, Mathe 3.0, Mathe JEKL, Random, Stellenwerte, Zahlen bis 100, Zwanzigerfeld
- Musik: PlayGround, Samplebot, SoundPrismKunst: Sketches
- Pages und Book Creator
- Goodnotes, Notability
- Lightbot
- Comic life 3
- Green Screen by Do Ink
- Stop Motion

### Zentraler Server

Domänenserver steuert die Vernetzung der PCs und den Internetzugang und stellt eine Datenablage für die PCs bereit.

**Vorteile:**

- SuS können in den Lernprogrammen unabhängig vom verwendeten PC ihren Lernstand aufrufen und an dieser Stelle weiterarbeiten
- Unerwünschte Internetinhalte können ausgefiltert werden

**Nachteile:**

- Der Server steuert den gesamten Netzwerkverkehr und überwacht den Internetzugriff für alle Geräte.
- Die iPads und andere Endgeräte wie z.B. die Smartphones der Lehrkräfte haben dadurch häufig Verbindungsprobleme
- Die Neueinbindung weiterer Hardware gestaltet sich regelmäßig schwierig.

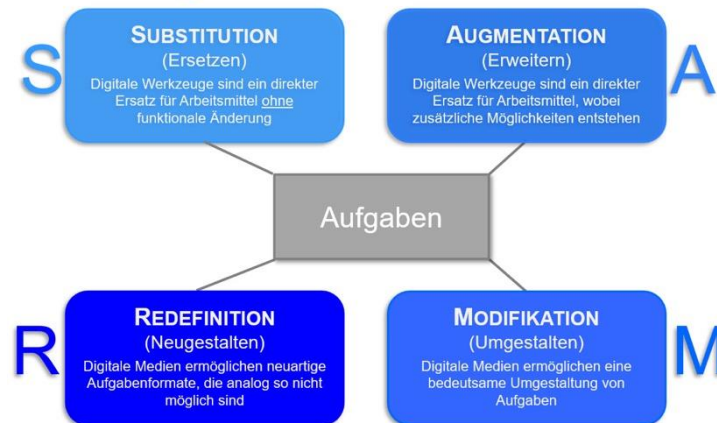
**Software-Produkte, Programme, Apps und Anwendungen für Lehrer und Lehrerinnen**

- Worksheet crafter
- Zaubereinmaleins
- Lernwerkstatt 8 der Medienwerkstatt Mühlacker, inkl. Schulschriften
- Windows 365
- Logineo

#### **4.3 Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer / Fortbildung**

- Grundlegende Kenntnisse in der Textverarbeitung und bei der Nutzung von Software sind vorhanden.
- Grundlegende Erfahrungen in der Nutzung des Internets können vorausgesetzt werden
- Schulinterne Fortbildung: Ideen zum Umgang mit den Tablets
- Individuelle Teilnahmen an Fortbildungen (Medienpass NRW, Apps, ...)
- Interesse an der Nutzung von und der Arbeit mit digitalen Medien (PC, Tablet, interaktive Tafel, ...)
- Austausch mit Kollegen und Kolleginnen anderer Schulen (Medienstammtisch, SL-Fortbildungen, ...)
- Lehrerkonferenz: fester Tagesordnungspunkt: „Neues aus der Medienecke“
- Nach dem SAMR –Modell nutzen einige Kolleg\*innen die digitalen Medien im Bereich der
  - Substitution, z.B. durch die Nutzung von Apps als Ersatz für Arbeitsblätter oder andere Übungsformate
  - Argumentation, z.B. ebenfalls durch die Nutzung von Apps als Ersatz für Arbeitsblätter oder andere Übungsformate
  - Redefinition, z.B. beim Erstellen von Filmsequenzen
  - Modifikation (noch selten)

**SAMR-Modell: Aufgaben durch den Einsatz digitaler Medien erweitern, umgestalten oder neu kreieren**



IQES online Adaptiert nach: IQSH 2018, nach dem SAMR-Modell (Puentedura 2012, Gestaltung Schweckendiek)

#### 4.4 Datenschutz

Zu Beginn der Schulzeit an der Don-Bosco-Schule werden die Erziehungsberechtigten um eine detaillierte Einverständniserklärung über datenschutzrelevante Veröffentlichungen (Homepage, Zeitung, ...) gebeten, um ggf. unkompliziert handeln zu können, z.B. bei der Gestaltung der Homepage. Anlassbezogen wird die Einverständniserklärung erneut eingeholt. Bei der Installation relevanter neuer Apps und Programme (Anton-App, Office 365, ...) wird ebenfalls eine Einverständnis eingeholt. Insgesamt ist die Beschäftigung mit der Datenschutzverordnung einer der nächsten Arbeitsschwerpunkte der Mediengruppe und der Schulleitung, z.B. der Umgang mit AVVs.

#### 4.6 Elternarbeit zur Medienerziehung

Die Aktualisierung des Medienkonzepts wird auf Elternabenden vorgestellt und diskutiert, dabei werden der Einsatz der digitalen Medien und besonders deren medienpädagogische Ziele thematisiert.

Auf Wunsch der Eltern fand im Schuljahr 2011/12, 2016/17 und 2019/20 jeweils ein Don-Bosco-Forum zur Medienerziehung in Kooperation mit der Familienbildungsstätte Bochum statt. Dieses soll bei Interesse erneut oder erweitert angeboten werden.

## 5 Kooperationen

- Förderverein der Don-Bosco-Schule
- Medienstammtisch des Schulamts Bochum
- Zdi
- Nawitas-Fortbildungen
- Teilnahme bzw. Übernahme von Sessions am 1. BoBarcamp im August 2020 in der Jahrhunderthalle Bochum

## 6 Aktueller Bedarf - Problembereiche und Perspektiven

Mit der derzeitigen Ausstattung an digitalen Medien, insbesondere der Tablets, sind schon sinnvolle digitale Prozesse zu realisieren. Sie vollziehen sich jedoch vornehmlich in projektbezogenen Lernprozessen. Um die Medien sinnvoller als digitales Lerngerät nutzen zu können, ist eine 1-zu-1-Ausstattung vonnöten. Dazu ist die Anschaffung weiterer Tablets dringend angezeigt, sowie weitere Ausstattung um deren Inhalte zu projizieren, teilen wie z.B. AppleTV, weitere digitale Tafeln, weitere Apps und Lizenzen, ... Durch die bauliche Struktur der Schule in zwei Etagen (ohne Aufzug) muss mindestens ein Koffer auf jeder Etage vorhanden sein, denn nur wenn die Geräte unaufwändig bereitgestellt werden können und einfach zu transportieren sind, werden sie auch im Unterricht eingesetzt. Von besonderer Dringlichkeit ist eine neue Serverlösung, da die bisherige Ausstattung immer wieder zu Problemen führt, eine Verbesserung des WLAN-Empfangs sowie die Übernahme der Kosten des erweiterten Telekomvertrags.

Ebenso ist die digitale Ausstattung des Arbeitsplatzes im Lehrerzimmer dringend erforderlich sowie eine Projektionsmöglichkeit im schulischen Versammlungsraum, der Bücherei.

Bedingt durch die Phase der Schulschließung während der Corona-Krise wurde die Arbeit mit digitalen Lernformen deutlich vorangetrieben. Es kamen zum Einsatz:

- Erklärvideos (eigene und vorgefertigte)
- Padlets
- Video-Klassenkonferenzen
- Lernapps wie Anton
- Recherchemöglichkeiten für den Sachunterricht
- Online-Quiz
- ...

### Erforderliche technische Anschaffungen

- Zwei weitere Tablet-Koffer mit je 20 iPads mit je mindestens 128GB Speicherplatz für die Nutzung als „Shared iPads“, z.B. „schoolTab Tablet-Koffer BOBO für 20 Tablets“ / iPad (2019), Space grau, 128GB, Wi-Fi, 10,2“ Retina-Display
- 40 stoßfeste Hüllen, z.B. „Urbank Armor Gear Metropolis Case für Apple iPad 10,2“ (2019)
- 40 Apple Pencil für iPad (1. Generation)
- Ein NAS-Server zur Bereitstellung einer zentralen Datenablage für die iPads, z.B. Synology Diskstation DS 218+
- Zwei weitere WLAN Access-Points zur dringend erforderlichen Verbesserung der Netzabdeckung in den äußeren Klassenräumen
- Weitere digitale Tafeln (Ziel: in jedem Klassenraum) mit je einem AppleTV-Gerät für die Anbindung der iPads
- Anschaffung weiterer Apps und digitaler Lizenzen, z.B. Explain Edu, Kahoot (?), Blitzrechnen, bald erscheinende Apps zu den Lehrwerken Flex und Flo / Flex und Flora

- Verbesserung des Computer-Arbeitsplatzes für Lehrer/innen im Lehrerzimmer (WLAN fähiger Farblaserdrucker zur Schaffung der Möglichkeit des Direktdrucks von den iPads)
- Interaktive Tafel / Projektionsmöglichkeit in der Bücherei
- Lichtstarker Videobeamer
- Abschließbare, geeignete Schränke, um die Tablet-Koffer sicher aufbewahren zu können

### **Fortbildungsbedarf**

- \* Weitere Fortbildungsveranstaltungen, vor allem zu konkreten Projekten und Umsetzungsmöglichkeiten
- \* Stärkere pädagogische Ausrichtung, z.B. zur individuellen Förderung
- \* Realisierung der Medienarbeit im unterrichtlichen Alltag

### **Nächster Termin:**

**Pädagogische Konferenz am 21.09.2020: Konkrete Möglichkeiten digitalen Lernens an unserer Schule**

## **7 Literaturverzeichnis**

- Bonn, Kathrin Righi (Hrsg.) (2018): Schritt für Schritt zum Medienkonzept. Ihr Weg zu einer digitalen Schule. Workbook, [www.wegweiser-digitale-schule.de](http://www.wegweiser-digitale-schule.de) in sieben Schritten zum schulischen Medienkonzept, in: [https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/Leitfaden\\_Medienkonzept\\_2019.pdf](https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/Leitfaden_Medienkonzept_2019.pdf) entnommen am: 26.08.2020
- Medienkompetenzrahmen NRW, in: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> . entnommen am: 27.08.2020
- Schulprogramm der Don-Bosco-Schule
- Schulmail „Medienkompetenzrahmen NRW“ vom 26.6.2018
- Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hg.): Richtlinien und Lehrpläne für die GS des Landes NRW. Düsseldorf 2008. in: [https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp\\_gs/LP\\_GS\\_2008.pdf](https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_gs/LP_GS_2008.pdf), entnommen am 27.08.2020
- Dausend, H.: Digitale Medien im Grundschulunterricht – gezielt einsetzen. Spielerisches Lernen mit Apps und co. Berlin 2018
- Mildeberger Verlag (Hg.): Digitale Medien in der Grundschule. Offenburg o.J.
- Nuxoll, F.: Medienwelten Grundschule. Braunschweig 2019
- Köpp, S. u.a.: Mein Medienheft ¾. Digitale Medien. Stuttgart/Leipzig 2019
- Grundschule (Zeitschrift). 4-2020. Digitale Bildung – jetzt erst recht.
- Das SAMR-Modell - Aufgaben mit digitalen Medien gestalten. Hrsg. v. IQES <https://www.iqesonline.net/bildung-digital/digitale-schulentwicklung/modelle-zur-digitalisierung-von-schule-und-unterricht/das-samr-model/> entnommen am: 11.09.2020