

Medienbildungs- konzept

der

Paul-Gerhardt-Schule Lingen (Ems)

Stand: 07.12.2022



Paul-Gerhardt-Schule

Erstellt von:

Daniel Klünemann



Stand: 07.12.2022

Inhalt	Seite
Vorbemerkungen/Einführung	2
1. Ausgangslage – Technische Ausstattung der Schule	3
1.1 Hardware	3
1.2 Infrastruktur	4
1.3 Software	4
1.3.1 schülerbezogene Software/Lernsoftware	4
1.3.2 Software für Lehrkräfte	4
2. Anknüpfungspunkte für die Medienbildung an unserer Schule	5
2.1 Bezug zum Leitbild	5
2.2 Bezug zu den Schulentwicklungszielen	5
2.3 Bezug zu besonderen Gegebenheiten der Schule	6
3. Pädagogisches Medienkonzept	7
4. Technischer Bedarf	16
5. Umsetzung Digitalpakt durch den Schulträger	17
6. Fortbildungsbedarf	18
7. Service und Wartung	19
8. Schlussbemerkungen	19
9. Anhang	19

Stand: 07.12.2022

Vorbemerkungen/ Einführung

Wir wollen

„Kinder befähigen, sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ und sozialverantwortlich mit Medien umzugehen in einer von Medien stark beeinflussten Welt!“ (Tulodziecki / Herzig (2002))

Medienkompetenz gilt heute als 4. Kulturtechnik neben dem Lesen, Schreiben und Rechnen. Daher sind digitale Medien aus der Lernbiografie der Kinder nicht mehr wegzudenken. Die Entwicklung von Medienkompetenz ist eine bedeutsame Schlüsselkompetenz.

Der kompetente, kritische, kooperative und gestalterische Umgang mit digitalen Medien ist zu einer Grundvoraussetzung für die Teilhabe an der Gesellschaft und am Berufsleben geworden. Der Erwerb von Medienkompetenz ist Bestandteil lebenslangen Lernens von der frühkindlichen und schulischen Bildung über die Hochschulbildung bis hin zur Erwachsenenbildung. Dieser Prozess muss kompetent unterstützt und zu begleitet werden. Medienkompetenz muss demnach an Grundschulen ebenso gelehrt und gelernt werden wie das Lesen, Schreiben und Rechnen. Die veränderte Lebenswirklichkeit der Kinder erfordert einen modernen und zeitgemäßen Unterricht, der in vielfältigen Situationen auf die Nutzung von Medien angewiesen ist. Die zunehmende Digitalisierung und die sich damit wandelnde Gesellschaft bringt in vielen Lebensbereichen ganz neue Herausforderungen mit sich. Der Erwerb von Medienkompetenz ist eine zentrale Aufgabe, zu der Schulen einen maßgeblichen Beitrag leisten müssen.

Dabei ist nicht nur die Anschaffung der digitalen Medien von Bedeutung. Die oberste Priorität ist die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit ihnen. Diese Kompetenzen sollen den Kindern einen fachkundigen, verantwortungsvollen Umgang mit den digitalen Medien ermöglichen. In den Zeiten des digitalen Wandels soll für jedes einzelne Kind eine Teilhabe und Mündigkeit sowie eine Chancengleichheit erreicht werden. Es gilt, die Chancen der Digitalisierung, aber auch ihre Risiken zu beachten.

Dabei ist der Einsatz digitaler Medien als Ergänzung der bewährten und vorhandenen traditionellen Medien (Bücher, Arbeitsblätter, Lexika, Karten etc.) zu verstehen. Die Schülerinnen und Schüler sollen u.a. befähigt werden, sich durch eine gezielte und sachgemäße Nutzung eigenverantwortlich Informationen zu beschaffen und auf ein selbstbestimmtes, lebenslanges Lernen vorbereitet werden.

In den Arbeitsplänen der einzelnen Fächer ist der Einsatz häufig schon fest integriert. Das Medienbildungskonzept soll nun ein fächerübergreifendes Konzept darstellen. Schulischer Fokus ist es dabei, Medien lernwirksam und effektiv einzusetzen. Es sollen pädagogische Argumente für den Einsatz der Medien aufgezeigt sowie Wege der Medienkompetenzvermittlung beschrieben werden. In diesem Konzept sollen pädagogische, technische und organisatorische Aspekte verbunden werden.

Stand: 07.12.2022

1. Ausgangslage – technische Ausstattung der Schule

1.1 Hardware

EDV System	Bezeichnung/ Verwendung	Anzahl	Raum
Anzeige- und Interaktionsgeräte	Fernseher	1	Betreuung „Pauli-Haus“
	Activeboard Promethean	Je 1 =5	2a, 3a, 3b, 4a, 4b
	LED-Board	Je 1 =3	1a, 1b, 1c, 2b
	Dokumentenkamera	4	3a, 3b, 4a, 4b
	PC	2	Lehrerzimmer
	PC	1	Schulleiterbüro
	PC	1	Hausmeisterbüro
	PC	1	Sekretariat
Laptop	Laptopwagen	1	Krankenzimmer Erdgeschoss
	Ipads für Schülernutzung	10	Ladewagen Krankenzimmer
	Laptop	6	Jeder Raum mit ActiveBoard
	Laptop	1	Schulbücherei
Beamertechnik	Nicht vorhanden		
Video- und Audiotechnik	Kopfhörer	8	Materialraum Obergeschoss, können von Klassen bei Bedarf genutzt werden.
	Lautsprecherboxen	3	Halle
	Mixer	1	Lehrerzimmer
	Funkmikrophone	2	Lehrerzimmer
Sprachrekorder USB	Easi-Speak	10	Lehrerzimmer
USB Sticks	USB Sticks (32 GB)	5	4 in Händen der Klassenlehrer, 2 im Schulleitungsbüro

Stand: 07.12.2022

1.2 Infrastruktur

EDV System	Bezeichnung/ Verwendung	Anzahl	Raum
Server		0	
Schulrouter		2	Lehrerzimmer, Materialraum Obergeschoss
WLAN	Vodafone KN 2733557285 Geschwindigkeit: VDSL100 Router: FritzBox 3390		Schulgebäude (nicht immer und überall zuverlässig und in ausreichender Stärke)
Accesspoints	Informationen in EDV-Bereich der Stadt		

Eingerichtet und gewartet werden die Computer durch den Schulträger (Stadt Lingen).

1.3 Software

1.3.1 schülerbezogene Software/ Lernsoftware

Fach	Software	Klassen	Sonstiges
Mathematik	Blitzrechnen	1-4	
	Anton	1-4	
	Mathe-Trainer	1-4	
	Budenberg	1-4	
Deutsch	Antolin	1-4	
	Anton	1-4	
	Fit in Deutsch 1-4	1-4	
	Budenberg	1-4	
DaZ	Richtig so!	1-4	
Sachunterricht, Musik	Anton	1-4	
Englisch	CD zum Lehrwerk Playway	3-4	Wird mit Arbeitsheft von Eltern erworben.
alle	Office Word, Excel, PowerPoint Worksheet-Crafter Iserv	1-4	

1.3.2 Software für Lehrkräfte

Fach	Software	Klassen	Sonstiges
	Office Word, Excel, PowerPoint	1-4	auf PCs, Laptops und I pads installiert
Schulorganisation	IServ	1-4	Webbasiert, u.a. zur internen und externen Kommunikation (Dienst-E-Mail-Adressen etc.)

Stand: 07.12.2022

Schulorganisation	Schulmanager	1-4	Verwaltung von Fehlzeiten, hier v.a. interne Kommunikation
Diagnose	Grundschuldiagnose Online	2-4	Deutsch und Mathematik
Mathematik	Digitale Materialien zu Denken und Rechnen	1-4	
	PIKAS-Digi: 20er- und 100er-Tafel, Zeitstrahl	1-2	
Englisch	Test-Creator	3-4	
Deutsch	Digitale Materialien zu Flex und Flora	3-4	
	Digitale Materialien zu ABC der Tiere	1-2	
ALLE	Interaktive Tafelbilder (DVD)	3,4	
	MERLIN Online-Medien	1-4	In der Merlin-Datenbank findet man Filme, Grafiken, Arbeitsblätter, weiterführende Infos und methodisch-didaktische Hinweise.

2. Anknüpfungspunkte für die Medienbildung an unserer Schule

2.1 Bezug zum Leitbild

Gemäß des Leitbildes der Paul-Gerhardt-Schule gehört zur „Förderung und Vermittlung grundlegender Kenntnisse und Fertigkeiten“¹ heute auch die aktive Auseinandersetzung und der selbstverständliche, alltägliche Umgang mit digitalen Medien und Endgeräten. Dies gilt in besonderem Maße für den Unterricht und damit die ganzheitliche Bildung der Schülerinnen und Schüler, aber auch für Lehrende in ihrer Funktion als Wissensvermittler und mediale Vorbilder. In einer Gesellschaft, in der die Bedeutung der Digitalisierung immer weiter und unaufhaltsam zunimmt, muss Medienbildung bereits spätestens in der Grundschule im Alltag fest verankert sein.

Hierzu gehört auch ausdrücklich die Kooperation mit externen Partnern, sei es zur Prävention der mit digitalen Medien verbundenen Risiken, sei es zur kontinuierlichen Fort- und Weiterbildung der Lehrenden, aber ausdrücklich auch mit dem Schulträger als unerlässlichem Partner für die Ausstattung und Wartung der technischen Ausstattung der Paul-Gerhardt-Schule. Der Satz aus dem Leitbild der PGS „Wir arbeiten mit anderen Einrichtungen zusammen“² muss auch hier mit Leben gefüllt werden.

Das Kollegium der Paul-Gerhardt-Schule ist bereit, die mit der Digitalisierung einhergehenden Herausforderungen offensiv anzunehmen. „Wir sind offen für Neues.“³

¹ Vgl. Leitbild der Paul-Gerhardt-Schule.

² Vgl. ebd.

³ Vgl. ebd.

Stand: 07.12.2022

2.2 Bezug zu den Schulentwicklungszielen

Um die im Leitbild verankerten Thesen umsetzen zu können, bedarf es gemäß der für und von der Paul-Gerhardt-Schule formulierten Entwicklungsziele einer angemessenen, modernen und zuverlässigen medialen Ausstattung durch den Schulträger. Diese ermöglicht eine effiziente und für die Lernenden, Erziehungsberechtigten, Lehrenden, nicht lehrenden Mitarbeiter sowie externen Partner transparente und nachvollziehbare Strukturierung des Schulalltags. Dies ist eins der wesentlichen mittel- und langfristigen Entwicklungsziele der PGS. Die kontinuierliche Verbesserung des Ansehens unserer Schule in der Stadt Lingen und insbesondere im Einzugsgebiet, die auch ausdrückliches Ziel des Trägers ist, steht hiermit in direktem Zusammenhang.

2.3 Bezug zu besonderen Gegebenheiten der Schule

In Hinblick auf die unterschiedlichen und zahlreichen Nationalitäten, die an der PGS gemeinsam lernen und leben, sowie der daraus resultierenden Herausforderungen auch und gerade im sprachlichen Bereich, kommt der digitalen Bildung und der dafür notwendigen angemessenen Ausstattung unserer Schule eine zentrale Bedeutung zu.

Besonders im Bereich der Sprachbildung und -förderung bieten sich hier große Chancen, z.B. durch die Verwendung von Programmen zur Wortschatzbildung oder -erweiterung sowie zum Grammatiktraining.

Medienbildungskonzept



Stand: 07.12.2022

3. Pädagogisches Medienkonzept

Welche Medien werden in welchen Klassen und Fächern eingesetzt?



= in Planung/ Vorhaben, die realisiert werden sollen

Jahrgang	Fach	KC Bezug/Unterrichtsinhalt	Benötigte Medien	Medienkompetenz vgl. Kompetenzmatrix
ab Klasse 1	Mathe, Deutsch, Englisch Musik, SU, DAZ	Einführen, Trainieren und Festigen von Kompetenzen entsprechend der Klassenstufe 1	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz Laptops - 2 Computerarbeitsplätze/ Klasse mit Internet über Kabel - Anzeige- und Interaktionsgerät (Activeboard/LED-Board) 	<i>Kommunizieren und Kooperieren 1</i>
Klasse 1	SU	<p>Medienkompass:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Grundwissen</u>: Hoch- und Herunterfahren, Teile des Computers, Regeln am PC und im Raum - <u>Erstes Schreiben am PC</u> : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientierung auf der Tastatur ➤ Backspace-Taste = Löschen rückwärts ➤ Delete = Löschen vorwärts ➤ Leertaste = Zwischenräume 	<ul style="list-style-type: none"> - Anzeige- und Interaktionsgerät (Activeboard/LED-Board) - Klassensatz internetfähiger Ipad 	<i>Problemlösen und Handeln 1</i>

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entertaste = neue Zeile ➤ Shift = Umschalttaste Groß- und Kleinschreibung ➤ Zeichentaste Punkt ➤ Druckmöglichkeit über WLAN sowohl im Erdgeschoss als auch im 1. Stock (je 1x) 		
Klasse 1	Alltag	<p>Mediendienst erledigt folgende Aufgaben nach Anleitung und später selbstständig:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hochfahren des Klassen-PCs, - Kalibrieren des Activeboards bzw. LED-Boards - Arbeiten im Unterricht (anklicken, antippen, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Activeboard/LED-Board - Klassen-PC/ Klassentablet - Klassensatz internetfähiger Ipad 	<i>Problemlösen und Handeln 1</i>
Klasse 1	Deutsch/ Klassen- feste	<p>Geschichten präsentieren über ELMO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ELMO-Kamera - Anzeige- und Interaktionsgerät (Activeboard/LED-Board) 	<i>Produzieren und Präsentieren 2</i>

Klasse 1	Kunst, Deutsch	<p>Karten für Anlässe wie Geburtstag, etc.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufrufen des Internetbrowsers - Eingabe der Adresse www.kidomatix.com - Navigation im Programm - Gestaltung der Postkarte durch Drag and Drop-Menüs - Textgestaltung in den Sprechblasen - farbliche Gestaltung - Ausdruck einer Postkarte, möglichst auf Hochglanz-Fotopapier, 10 x 15 	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger iPads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Produzieren und Präsentieren 2</i>
ab Klasse 2	Mathe, Deutsch, Englisch Musik, SU, DAZ	Einführen, Trainieren und Festigen von Kompetenzen entsprechend der Klassenstufe 2	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz Ipads - 5 Mikrofone - Software Airdrop - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Problemlösen und Handeln 1/2</i>
Klasse 2	Deutsch	<p>Medienkompass:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Speichern in Eigene Dateien - Ordner finden/ anlegen - Druckvorgänge 	<ul style="list-style-type: none"> - Klassensatz iPads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) - Druckmöglichkeit über WLAN 	<i>Problemlösen und Handeln 1</i>

Klasse 2	Deutsch, SU, Kunst	<p>Minibooks mit Text gestalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufrufen des Internetbrowser - Eingabe: www.minibooks.ch - Navigieren im Programm - Texteingabe - Ausdruck - Faltanleitung umsetzen - Ausgestaltung des eigenen Minibooks 	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger I pads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) - Druckmöglichkeit über WLAN 	<i>Produzieren und Präsentieren 3</i>
1/2	Deutsch	<p>Lesetraining mit Antolin</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit personalisierten Accounts kennenlernen - erste Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet/ WLAN - Klassensatz I pads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Schützen und sicher Agieren 1</i>
1/2	Deutsch / SU	<p>Präsentationen zu Haustieren / Märchen o.ä.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler kennen und nutzen einfache Präsentationsformen. - Die Schüler suchen sich entsprechende Informationen mit Hilfe von diversen Medien (Bücher, Laptops) - Die Schüler gestalten ein Plakat oder eine Präsentation zu ihrem Haustier / ihrem Märchen o.ä. - Erarbeitung von Qualitätskriterien für gute Präsentationen 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet/ WLAN - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern 2</i>

2	Deutsch / Kunst	<p>Buchvorstellung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler kennen und nutzen einfache Präsentationsformen. - Die Schüler lesen ein Buch und stellen es den MitschülerInnen vor, indem sie einzelne Bilder gestalten (z.B. ähnlich wie ein Kamishibai am Activboard unter der Dokumentenkamera) 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet/ WLAN - Klassensatz Ipads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) - Dokumentenkamera 	<i>Produzieren und Präsentieren 2</i>
2	Deutsch	<p>Gedichte schreiben</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verfassen und Schreiben eigener Gedichte (angeleitet und/oder frei) zum Thema „Frühling“ - Erste Kenntnisse mit dem Schreibprogramm „Microsoft Word“ oder „Open Office“ 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet/ WLAN - Klassensatz Ipads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active-bzw. LED-Board) 	<i>Produzieren und Präsentieren 2</i>
Ab Klasse 2	Schul-leben	<p>Monatsabschluss</p> <ul style="list-style-type: none"> - Präsentation von Projekten etc. vor der Schulgemeinschaft 	<ul style="list-style-type: none"> - Ausfahrbare, fest installierte Leinwand in der Aula bzw. der großen Mensa - Fest installierter Beamer in der Aula bzw. der großen Mensa 	<i>Produzieren und Präsentieren 2</i>

ab Klasse 3	Mathe, Deutsch, Englisch Musik, SU, DAZ	Einführen, Trainieren und Festigen von Kompetenzen entsprechend der Klassenstufe 3	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger I pads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Problemlösen und Handeln 2</i>
Klasse 3	Deutsch	<p>Briefe schreiben und gestalten mit Word/ Worksheet Crafter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufrufen des Internetbrowsers - Eingabe der Adresse www.deutschepost.de - Navigation im Programm - Gestaltung des Briefes in Text und Grafik, Formatierung - evtl. Gestaltung des Umschlages mit Absender und Adressat - drucken <p>E-Mails schreiben und versenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Word /Worksheet Crafter - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger I pads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) - Druckmöglichkeit über WLAN 	<i>Produzieren und Präsentieren 2</i>
ab Klasse 3	Deutsch	<p>Buchpräsentation PPP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit Power Point - Erstellen einer Power Point (unter Anleitung) - Vorstellung des Buches mittels der PPP 	<ul style="list-style-type: none"> - Power Point - Klassensatz internetfähiger I pads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Produzieren und Präsentieren 3</i>

ab Klasse 3	Alltag	Reflektion mittels Plickers/ Oncoo	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger I pads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Problemlösen und Handeln 2</i>
ab Klasse 3	alle Fächer	Erstellen einer Learning App: <ul style="list-style-type: none"> - Eingabe www.learningapps.org - Umgang im Programm - Erstellen einer Learning App - Präsentation und Nutzen dieser App in der Freiarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger I pads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Problemlösen und Handeln 3</i>
Klasse 3/4	Englisch	Präsentationen zum Thema „Going abroad / London / festivals“ <ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler lernen ausgewählte kulturell gebundene Feste (Easter, Christmas, Halloween, Thanksgiving etc.) kennen. - Die Schüler erstellen zu den Festen oder zu London Präsentationen und stellen sie der Klasse vor - Erarbeitung von Qualitätskriterien für gute Präsentationen 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet/ WLAN - Klassensatz I pads - Videokameras - Stative für Videokameras - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) - Easi-Speak 	<i>Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern 3</i>

ab Klasse 4	Mathe, Deutsch, Englisch Musik, SU, DAZ	Einführen, Trainieren und Festigen von Kompetenzen entsprechend der Klassenstufe 4	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger iPads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Problemlösen und Handeln 2</i>
Klasse 4	Modultag	<ul style="list-style-type: none"> - Wie gehe ich mit meinen Daten um? Sicheres surfen und chatten/cybermobbing: - Kooperation mit NLM - Regelmäßige Fortbildungen von Lehrkräften - Welche Gefahren lauern im Netz? - Wie verbreiten sich Bilder? 	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger I pads - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Schützen und sicher Agieren 2</i>
Klasse 4	Englisch	<p>Dialoge zum Thema Shopping</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Kinder nutzen Sprechansätze zu kreativem und produktivem sprachlichen Handeln - die Schüler gestalten eingeführte, gefestigte und geübte Dialoge unter Zuhilfenahme von Gestik und Mimik - die Schüler produzieren zu verschiedenen Themen (shopping, at a restaurant ...) Dialoge, üben diese mit einem Partner oder in Kleingruppen und präsentieren sie vor der Klasse - Erarbeitung von Qualitätskriterien für gute Rollenspiele (Ausprache, Sinnzusammenhang etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet/ WLAN - Videokameras - Stative für Videokameras - Mikrofone (z.B. Easi-speak) - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<i>Produzieren und Präsentieren 3</i>

Klasse 4	Abschluss	<p>Erstellen einer Abschluss PPP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einfügen von digitalen Bildern - Erstellen eine PPP - Einfügen von Musik/ Animationen - Präsentation auf dem Abschlussfest 	<ul style="list-style-type: none"> - stabiles Internet/ WLAN - Klassensatz internetfähiger Laptops/ PCs - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) - ggf. Scanner zum Digitalisieren 	<p><i>Produzieren und Präsentieren 3,4</i></p>
Klasse 4	Sach- unterricht	<p>Erarbeitung eines Referats zum Thema „Bundesländer“ sowie Erstellung einer PowerPoint-Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kriterien zur Erstellung eines Referats werden erarbeitet und festgelegt - Recherche im Internet (und in anderen Medien) zum ausgewählten Bundesland - Erarbeitung eines Referats zum Bundesland - Erstellung einer PowerPoint-Präsentation zur Dokumentation und Präsentation des Referats 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet/ WLAN - Klassensatz Ipads plus Tastatur - Anzeige- und Interaktionsgerät (Active- bzw. LED-Board) 	<p><i>Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern 3, 4</i></p> <p><i>Produzieren und Präsentieren 3, 4</i></p>
Klasse 4	Deutsch	<p>Dialoge/Gedichte/Bookslam etc. gemeinsam erarbeiten, proben, reflektieren, überarbeiten und präsentieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kriterien erarbeiten - Texte mithilfe von Easi-Speak sprechen und anhören und reflektieren - Vortrag ggf. gemäß Kriterien anpassen und erneut aufnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Active- bzw. LED-Board - Easi-Speak 	

Stand: 07.12.2022

4. Technischer Bedarf

4.1 Maßnahmen zum Aufbau und zur Verbesserung der **digitalen Vernetzung** in Schulgebäuden und auf dem Schulgelände

- ⇒ ggf. Einrichtung eines Glasfaseranschlusses bis zum Router
- ⇒ Stabiles Internet im gesamten Schulgebäude

4.2 die Einrichtung von **schulischem WLAN**

- ⇒ Accesspoint in jedem Klassenraum, auch im Musikraum sowie in der Aula, der Schulbibliothek, dem Betreuungshaus (ehem. Hausmeisterwohnung) und der Turnhalle

4.3 Aufbau und Weiterentwicklung **digitaler Lehr-/Lern-Infrastrukturen**

- ⇒ Einrichtung eines Schulservers

4.4 **Anzeige-und Interaktionsgeräte** zum pädagogischen Betrieb in der Schule

- ⇒ Ausstattung des Musikraums mit einem interaktiven LED-Board
- ⇒ Ausfahrbare, fest installierte Leinwand in der Aula oder der großen Mensa
- ⇒ Fest installierter Beamer in der Aula oder der großen Mensa
- ⇒ Fest installierter Beamer mit Leinwand im Lehrerzimmer (alternativ LED-Board), dazu Laptop mit Dokumentenkamera

5.5 Software

- ⇒ Anschaffung eines webbasierten Zeugnis- und Lernentwicklungsprogramms (z.B. LEB)

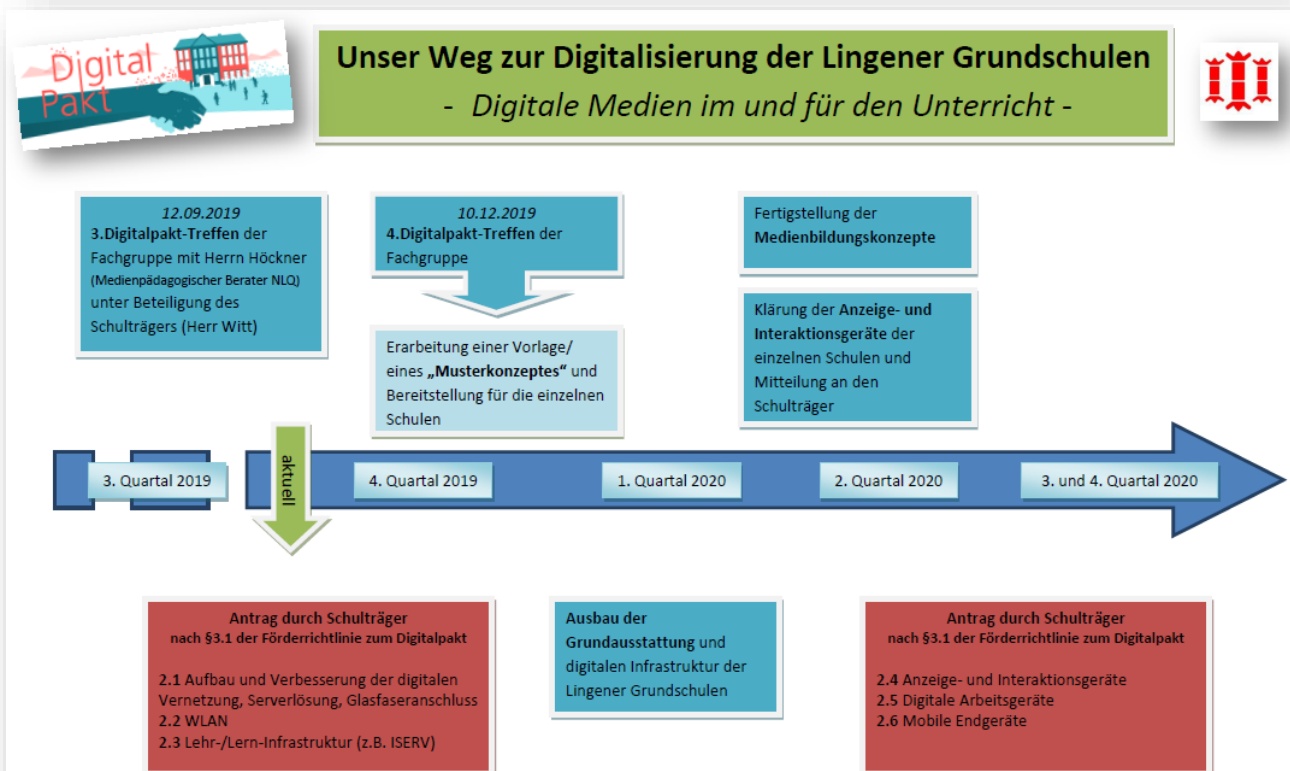
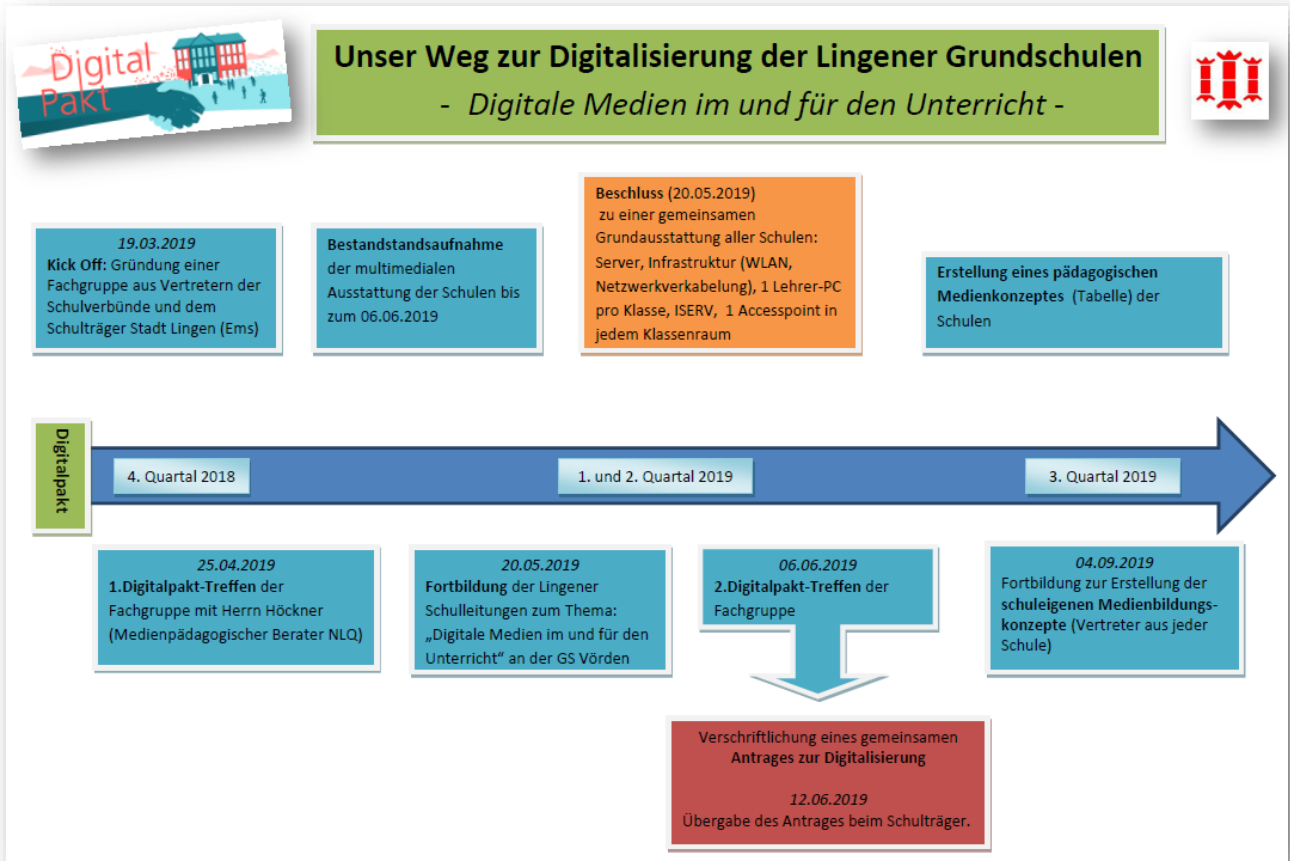
4.5 **Mobile Endgeräte** inklusive Lade- und Aufbewahrungszubehör

- ⇒ 20 Tablets (synchronisierbar mit LED-Boards)

Stand: 07.12.2022

5. Umsetzung Digitalpakt durch den Schulträger

Vorgestellt durch die Digitalpaktgruppe der Lingener Schulleitungen auf der Schulleiterrunde im Rathaus am 25.9.2019.



6. Fortbildungsbedarf

	Fortbildungsbedarfe, Inhalte, Basisqualifikationen	Bezug zu den Kompetenzstandards Medienbildung für Lehrkräfte	Wer?	Zeitraum
1.	Grundkurs LED-Boards	<i>Bedienen und Anwenden</i>	Kollegium	Bis Ende 2020
2.	Grundkurs Ipad	<i>Bedienen und Anwenden</i>	Kollegium	Bis Sommer 2023
3.	Grundkurs Technik und Wartung	<i>Bedienen und Anwenden</i>	Medienbeauftragte (1-2 Kollegen)	2. Halbjahr 2023
4.	Grundkurs Office, insbesondere Excel und PowerPoint	<i>Produzieren und Präsentieren</i>	Kollegium	1. Halbjahr 2023
6.	Aktuelle Trends bei Learning Apps	<i>Bedienen und Anwenden</i> <i>Analysieren und Reflektieren</i>	Kollegium	2. Halbjahr 2023
7.	Social Media-Nutzung durch SuS, aktuelle Trends, Chancen und Gefahren	<i>Analysieren und Reflektieren</i>	Kollegium	2. Halbjahr 2022

7.1 Umsetzung des Datenschutzes

Bei der Einführung datenverarbeitender Verfahren werden wir auch Belange des Datenschutzes mitdenken, da wir es als unsere Aufgaben sehen, hier auch Vorbild für unsere Schülerinnen und Schüler zu sein. Die Datenschutzbeauftragte der Schule ist hier in die Prozesse zu integrieren und führt im Rahmen ihres Auftrages auch das Verzeichnisse der Schule.

Stand: 07.12.2022

Wie dem Pädagogischen Medienkonzept zu entnehmen ist, werden unsere Schülerinnen und Schüler bei der Einführung mit dem Programm „Antolin“ z.B. an den sicheren Umgang mit Kennwörtern herangeführt. Vertieft und erweitert wird dieses Thema u.a. im 4. Jahrgang bei den Aktionstagen „Internet“.

Die verantwortliche Stelle für die Datenverarbeitung ist: Paul-Gerhardt-Schule Lingen (Ems), Zum Neuen Hafen 11, 49808 Lingen (Ems), vertreten durch die Schulleitung und die Beauftragte für Datenschutz.

Weitere Informationen auf unserer Schulhomepage:

www.pgs-lingen.de/datenschutz

8. Service und Wartung

IT-Systeme bedürfen stetiger Pflege, Wartung und Weiterentwicklung durch Fachpersonal. Hardwarewartung muss daher unbedingt durch geschultes Fachpersonal durchgeführt werden. Die dazu notwendigen Abstimmungsprozesse zwischen Schulen, Land und Träger bedürfen einer strukturierten, extern unterstützten Medienentwicklungsplanung durch den Träger, die Fragestellungen im Bereich Beschaffung, Wartung und Support klärt. Gleichzeitig sollte sich diese Planung stets an ggf. veränderten Bedürfnissen von Schule orientieren.

Lehrkräfte an Schulen sind zwar eine zunehmend knappere Ressource. Dennoch sollten im Kontext von Wartung und Support leicht umzusetzende Support- und Wartungsaufgaben (First-Level-Support: Behebung leicht zu behebbender Fehler; Weiterleitung von schweren Fehlern) sowie bestimmte Aufgaben mit pädagogischem Bezug (z.B. Accountverwaltung) stets bei der Schule verbleiben.

Bei Service und Wartung werden drei Level unterschieden:

- Level 1: einfache Problembehebung durch Lehrpersonal selbst
- Level 2: Systemwartung und –pflege, qualifizierte Problembehebung etc. durch IT-Administrator der Schulbehörde
- Level 3: Eingriffe in Programme, Betriebssysteme, Komponentensteuerungen etc. durch IT-Administrator der Schulbehörde oder externe Anbieter

9. Schlussbemerkungen

„Zusammenkommen ist ein Beginn, zusammenbleiben ist ein Fortschritt, zusammenarbeiten ist ein Erfolg.“ (Mahatma Gandhi)

In diesem Sinne kann und muss die Digitalisierung an der Paul-Gerhardt-Schule zu einem Erfolg werden. Die gemeinsamen Anstrengungen von Kollegium, Elternschaft und Kooperationspartnern ermöglichen die angestrebte und notwendige Bildung der Lernenden unserer Schule.

Stand: 07.12.2022

10. Anhang

Empfehlenswerte Internetseiten

- Homepage der Paul-Gerhardt-Schule: www.pgs-lingen.de
- Suchmaschinen für Kinder: www.blinde-kuh.de und andere
- <https://pgs-lingen.schulserver.de>
- www.classroomscreen.de
- www.hamsterkiste.de
- www.kidsweb.de
- www.kidsville.de
- www.learningapps.org
- www.learningsnacks.de
- www.medienzentrum-emsland.de
- www.answergarden.ch
- www.h5p.org
- www.snapdrop.net
- www.antolin.de
- www.oncoo.de
- www.primolo.de
- www.plickers.com
- www.grundschuldiagnose-online.de
- <http://merlin.nibis.de>
- www.anton.app
- www.iqes.de