



MEDIENKONZEPT

Grundschule Erholungstraße

Medienberatung Solingen
in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis „Digitale Bildung“

Grundschule Erholungstraße
Erholungstraße 14
42699 Solingen

Inhaltsverzeichnis

1. Unsere Vision „Digitale Bildung“	1
2. Konzeptentwicklung und Koordination	4
3. Curriculare Verankerung des neuen Medienkompetenzrahmens NRW	5
4. Aktueller Ausstattungsstand	21
4.1 Übersicht über die technische Ausstattung der Unterrichtsräume.....	21
4.2 Endgeräte des Kollegiums	21
4.3 Endgeräte für SuS.....	22
4.4 Vorhandene Software	22
4.5 Sonstige Geräte.....	23
5. Ausstattungs-Entwicklungsplanung.....	24
5.1 Spezielle Anforderungen	25
5.2 Ausstattungsbedarf	25
6. Prozessbeschreibung	26
7. Fortbildungsbedarfe und –konzepte	28
8. Kooperation und Vernetzung mit außerschulischen Partnern.....	29
9. Anhang.....	I
9.1 Umfrage und Ergebnisse	I
9.2 Betriebs- und Servicekonzept.....	IX

1. Unsere Vision „Digitale Bildung“

Der Umgang mit Digitalisierung ist aus unserem schnelllebigen Alltag nicht mehr wegzudenken, wir leben, lernen und arbeiten tagtäglich mit Medien und sind ständig von diesen umgeben, sei es im Smart Home, die Fahrt mit Navigationsgeräten oder die Nutzung von digitalen Prozessen im Büro. Digitalisierung wird unseren Alltag mit dem Einsatz von Robotern, künstlicher Intelligenz oder digitalen Ausbildungen noch viel mehr einnehmen. Besonders die Arbeitswelt wird durch grundlegende Umstrukturierung von Ausbildungen, Arbeitsprozessen sowie sog. Jobs der Zukunft von diesem Wandel betroffen sein (s. Odemer 2023). Der Mensch benötigt bestimmte Fähigkeiten, um sich in der digital beeinflussten Gesellschaft sowie der immer fortwährend dynamischer werdenden Informationsgesellschaft selbstbestimmt und verantwortungsbewusst zu bewegen. Besonders der kritische Umgang sowie die Problemlösungsfähigkeit, aber auch das systematische Denken und autonomes Lernen sind wichtige Fähigkeiten, die bereits in der Grundschule angebahnt werden müssen, um in der Zukunft kompetent im Umgang mit Medien und Digitalisierung in all seinen Facetten zu sein. Im Schulgesetz § 2 heißt es im Kontext des Bildungs- und Erziehungsauftrags der Schule, dass bereits SuS lernen müssen, verantwortungsbewusst und sicher mit Medien umzugehen. Medien sind bereits jetzt Bestandteil der kindlichen Wahrnehmung, Prägung und Erziehung. Laptops, Computer, Tablets und Smartphones werden von vielen Kindern bereits mehrfach täglich genutzt. Die Aufgabe der Schule besteht darin, unsere SuS in eben dieser Lebenswelt abzuholen, ihnen durch Bildung und Erziehung eine erfolgreiche und selbstbestimmte Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen sowie für die Weiterentwicklung des Lernens und die Nutzung digitaler Medien ihre Kompetenzen zu fördern. Dabei ist es wichtig, den SuS die Chancen sowie den Nutzen aber auch die Schwierigkeiten und Gefahren der Medien näher zu bringen. Aus den beschriebenen Gründen hat es sich die GS Erholungstraße zur Aufgabe gemacht, die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren weiter voranzutreiben und im schulinternen Curriculum zu verankern sowie im Sinne des stetigen Wandels zu evaluieren.

Der Einsatz von digitalen Medien bietet uns vielfältige Möglichkeiten. Er soll uns v. a. dabei helfen,

- Unterrichtsinhalte anschaulich darzustellen (Grafiken, Filme, Animationen)
- dem individuellen Lerntempo der Schülerinnen und Schülern gerecht zu werden (Fordern/Fördern)
- einen schnellen Austausch im Kollegium

zu ermöglichen.

Im Sinne der Medienerziehung verfolgen wir an unserer Schule zwei Ziele:

- Zum einen sollen SuS kompetent aber auch gleichzeitig kritisch im Umgang mit Medien werden. Sie sollen digitale Medien selbstständig und sicher nutzen.
- Zum anderen soll der Unterricht zeitgemäß im Zeitalter der Digitalisierung gestaltet werden. Digitale Medien sollen sinnvoll in allen Fächern eingesetzt werden, sodass die Einsatzmöglichkeiten im Unterricht stetig erweitert werden und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeugen zu einem normalen Bestandteil des schulischen Alltags werden kann.

Für die Zielerreichung brauchen wir

- medienkompetente Lehrkräfte
- einheitliche und technisch einwandfreie Ausstattung mit digitalen Endgeräten für Lehrkräfte und SuS
- ein schulinternes Mediencurriculum
- Ziele und Zeitplan zur (Weiter-)Entwicklung des Medienkonzepts

Das Kollegium profitiert von einigen Lehrkräften, die sich kompetent im Umgang mit Medien fühlen und den Chancen dieser im Unterrichtsalltag Raum geben. Elemente digitaler Bildung werden im Rahmen unserer aktuellen Möglichkeiten unterschiedlich eingesetzt und sollen mithilfe des Medienkonzeptes sowie einen zielgerichteten Blick auf die Fortbildungsplanung intensiver berücksichtigt und genutzt werden. So soll allen SuS der GSErholungsstraße ermöglicht werden, kompetent im Umgang mit Medien zu werden, sowie sich selbst und den Nutzen der Medien zu reflektieren und kritisch zu hinterfragen. Es soll ein Repertoire an kreativen Einsatzmöglichkeiten von Medien aufgebaut werden, welches sowohl Lehrkräfte als auch SuS Sicherheit und Motivation beim Lehren und Lernen mit und von Medien verleihen kann und soll.

Aktuell können alle Lehrkräfte ein Schul-iPad zur Bedienung der Whiteboards mit Beamer in den Klassenräumen sowie den digitalen Unterrichtsassistenten für das Mathelehrwerk nutzen. So kann den SuS eine bessere Orientierung über Unterrichtsinhalte, Grafiken und Zusammenhänge ermöglicht werden. Außerdem ist durch die Nutzung der iPads als Dokumentenkamera eine Würdigung der SuS-Ergebnisse sowie ein direkter Austausch und Feedback dazu zielgerichtet möglich. Darüber hinaus sind einige Apps und Softwares für Lehrkräfte, SuS und Eltern bekannt und unterschiedlich häufig im Einsatz. Es steht ein Klassensatz iPads für die SuS zur Verfügung, die für vorher festgelegte Unterrichtsstunden ausgeliehen werden können. Langfristig und für die Zukunft betrachtet ist es sinnvoll, dass jeder SuS jederzeit die Möglichkeit hat, ein eigenes Tablet zu nutzen, denn nur so kann die Medienkompetenz in vollem Umfang jederzeit und nicht nur in ausgewählten Zeiten gefördert werden. Außerdem müssen Phasen der Differenzierung sowie Inklusion mitgedacht werden.

Die Schulung der Medienkompetenz kann nicht nur Aufgabe der Schule sein, sondern bedarf der Unterstützung im Elternhaus. Wir sind darauf angewiesen, dass Eltern den Umgang mit Medien, den sinnvollen Einsatz aber auch die Gefahren und Risiken mit ihren Kindern thematisieren und den kritischen Umgang fördern. Darüber hinaus sollten sie den Blick auf die Zeit und den Inhalt der konsumierten Medien richten.

2. Konzeptentwicklung und Koordination

- Medien-/Digitalisierungsbeauftragte: Selin Ok
- Arbeitskreis *Medienkompetenz*: Barbara Quilitzsch, Sandra Kirschbaum, Berfin Kaya, Christina Weigand, Selin Ok

Diese erste Fassung des Medienkonzepts wird durch Selin Ok mit Unterstützung des Arbeitskreises und im Austausch mit dem Kollegium fortlaufend erweitert und ggf. angepasst. Haupt-sächliche Aufgaben der Medienkordinatorin an unserer Schule sind in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis *Medienkompetenz* die Anregung zum Austausch bzgl. des Einsatzes von Medien, die Erprobung und Etablierung von Apps, digitalen Unterrichtsinhalten und Materialien, die Unterstützung bei Umsetzungsschwierigkeiten im Rahmen ihrer Möglichkeiten und ggf. zusammen mit der Schulleitung die Kontaktaufnahme zur IT-Fachangestellten bei größeren, technischen Problemen oder Wartung der Geräte. Weiterhin regt die Arbeitsgruppe Medienkompetenz regelmäßig an, neue Apps und Tools auszuprobieren und zu evaluieren, um diese ggf. in die fachinternen Arbeitspläne einzuarbeiten.

Weitere Aufgaben und Koordination im Rahmen des Arbeitskreises:

- Gestaltung und Verwaltung der schuleigenen Homepage: Sandra Kirschbaum (<https://ggs-erholungstrasse.de>)
- Einrichtung, Verwaltung und Aktualisierung von logineo NRW und Logineo LMS: Christina Weigand
- Verwaltung der Leih-ipads für SuS und Lehrkräfte: Berfin Kaya
- Kommunikation über SDUI, Verwaltung der Krankmeldung: Berfin Kaya, Sandra Kirschbaum

Betriebs- und Servicekonzept:

- First-Level Support (s. Anlage)
- Schul-IT (Abteilung der Schulverwaltung):
 - Beantragung bzw. Löschung von Microsoft-Office-Lizenzen
 - Verleih von Schülergeräten
 - Schäden an pädagogischen oder Dienstgeräten
 - Neubeschaffungen (Hardware und Software, Apps)
 - Medienentwicklungsgespräche
- Regio-IT:
 - Technischer Support
 - Vergabe von W-Lan-Zugängen

3. Curriculare Verankerung des neuen Medienkompetenzrahmens NRW

1 Bedienen und Anwenden

... umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Grundschulkindern am Ende der Klasse 4 nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen, z.B. für Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen. Sie wählen aus Hardware und digitalen Werkzeugen zielgerichtet aus und nutzen diese in verschiedenen Zusammenhängen. Informationen und Daten auf den Geräten bzw. in den Anwendungen organisieren sie und wenden sie in unterschiedlichen Dateiformaten an. Dabei kennen sie Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes und gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.

1.1 Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Ab Klasse 1	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer: Einführungskurs iPad - sicherer Transport, Ein-Ausschalten, Apps starten und beenden, Anwendungen kennenlernen - z. B. Arbeiten in Anton 	WLAN, iPad, Apps, ggf. Benutzerzugänge der SuS
ab Klasse 2	<ul style="list-style-type: none"> SU: „Der iPad-Führerschein“ - Kennenlernen des Tablets und Bedienen der Grundfunktionen, mit Tafel verbinden, Daten sicher löschen (z. B. Fotos) D: Schreiben mit der QWERTZ-Tastatur (Enter, Leertaste, Löschen, Punkt, Zahlen, Großschreibung, Sonderzeichen) D: Schreiben von kurzen Texten (Erstes Arbeiten in Word) 	Heft "iPad-Führerschein", OpenOffice
Noch zu implementieren/Ideen:		

1.2 Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
ab Klasse 2	<ul style="list-style-type: none"> D: Textverarbeitung (Schreiben von Texten in Word) D: QR-Code Lesespur/Lesespaziergang 	WLAN, iPad, ggf. Tastatur, OpenOffice
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 2	<ul style="list-style-type: none"> Alle Fächer: Präsentationen erstellen D: Mit der App Sprachmemos Interviews führen 	WLAN, iPad, PowerPoint, entsprechende Apps
ab Klasse 3	<ul style="list-style-type: none"> D: Überarbeitung und Gestaltung eigener Texte (Cliparts etc.) alle Fächer: Ton-, Bild-, Videobearbeitung (Bsp: StopMotion) SU: GoogleEarth: Erkunden der Welt, Deutschlands, des Wohnortes KU: Bildbearbeitungsprogramme kennenlernen und einsetzen (selbstgemachte Fotos bearbeiten, verfremden,...), Bildbearbeitung kritisch reflektieren 	

1.3 Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
ab Klasse 1	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer: Benutzerprofile öffnen (Anton) 	Benutzerzugänge der SuS, iPad, WLAN
Noch zu implementieren/Ideen:		
Ab Klasse 3	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer: "Datensicherung" - Daten verständlich, strukturiert abspeichern und wiederfinden 	WLAN; iPad, ggf. Cloud?

1.4 Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten		
Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Klasse 3+4	<ul style="list-style-type: none"> SU: Theaterstück "Mein Körper gehört mir" (Sensibilisierung für Umgang mit persönlichen Daten im Netz, Datenschutz, Erkennen von Gefahren durch kriminelle Einzeltäter oder Netzwerke und deren Absichten) 	Material "Mein Körper gehört mir"
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 3	<ul style="list-style-type: none"> D/SU: "Internet- ABC" (Sicherheit im Internet, Datenschutz, Soziale Netzwerke und den richtigen Umgang mit dem Internet) 	WLAN, iPad, Internet-ABC

2 Informieren und Recherchieren

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 führen hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z.B. über Kindersuchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika und wenden dabei geeignete Suchstrategien an. Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und bereiten sie aus vorhandenen Medienangeboten auf. Sie erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten, z.B. von Nachrichten und Werbung. Insbesondere erkennen Grundschul Kinder unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um. Sie kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und nutzen diese bei Bedarf.

2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
ab Klasse 2	<ul style="list-style-type: none"> SU: Kindersuchmaschinen kennenlernen und Informationen anwenden am Beispiel von Tier- oder Pflanzensteckbriefen (Informationen zielgerichtet suchen (Blindekuh, FragFinn), Suchmaschinen nutzen und verstehen, Suchkriterien anwenden) 	WLAN, ipads
Noch zu implementieren/Ideen:		
	<ul style="list-style-type: none"> D: Recherche zu einem Autor 	WLAN, iPad

2.2 Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> • SU: Präsentation erstellen am Beispiel von Solingen (Informationen suchen, aufbereiten, Texte schreiben, Bilder/Cliparts finden etc.) • Religion: Präsentation erstellen zu einem christlichen Fest (Informationen suchen/filtern, aufbereiten etc.) • Religion: Gezieltes Suchen und Recherchieren zu religiösen Fragen (religionen-entdecken.de" bietet ein sehr umfangreiches Sachlexikon) • D: Zeitungen oder Medienquellen im Internet vergleichen und anhand von selbstgewählten und aufbereiteten Informationen ihre Meinung vertreten 	WLAN, iPad, PowerPoint

2.3 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 2 ab Klasse 3 Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> • D: Kooperation Stadtbücherei Solingen - Vergleich analoger und digitaler Medien • SU: Internet-ABC (www.internet-abc.de): Lügner und Betrüger im Netz, Viren und Computerkrankheiten, unerwünschte Post (Spam und Viren) • SU/D/Musik: Beschreiben von Werbestrategien zum Erstellen und Gestalten eigener Werbung am Beispiel von Zahnpaste: Produktnamen, Werbeslogan, Verpackung, Werbefilm gestalten oder Radio-Jingle einsingen (iMovie, BookCreator, GreenScreen) 	WLAN, ipad, Internet-ABC, Apps

2.4 Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen		
Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		

3. Kommunizieren und Kooperieren

... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen. Grundschulkinder am Ende der Klasse 4 kennen digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats. Sie beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen diese für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus. Grundschulkinder kennen und entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell-gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese, auch bezogen auf angehängte Foto- und Videodateien. Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Sie kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote. Grundschulkinder nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
	<ul style="list-style-type: none"> SU: "Internet-ABC" - Kennenlernen verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten (SMS, Chat, Mail) 	WLAN, ipad, Internet-ABC (https://www.internet-abc.de/lehre-kraefte/lernmodule/e-mail-und-newsletter-post-fuer-dich/)

3.2 Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> SU/Klassenrat: Regeln und Umgang mit Chats (bspw. WhatsApp) SU: Soziale Netzwerke kennenlernen, Regeln und Umgang 	WLAN, ipad

3.3 Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
Klasse 3	<ul style="list-style-type: none"> D: Briefe schreiben mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen (z. B. OpenOffice) 	WLAN, OpenOffice, ggf. E-Mail-Zugang für die SuS
Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> D: E-Mails schreiben und versenden D: Was ist ein Chat? Wie funktioniert chatten? Wie kann man sich beim Chatten ausdrücken (Abkürzungen, Emojis) 	

3.4 Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> "Internet-ABC" - Cybermobbing: Schauspiel durchführen und besprechen 	WLAN, ipad, Internet-ABC

4 Produzieren und Präsentieren

...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Diese stellen Grundschul Kinder im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Grundschul Kinder nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen. Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.

4.1 Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
ab Klasse 2	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer: Arbeitsergebnisse digital aufbereiten und präsentieren 	ipad, Whiteboard (Beamer)
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 3	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer: virtuelle Bücher mit dem BookCreator erstellen 	ipad, BookCreator
ab Klasse 3 Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> D: Texte für die Schulhomepage verfassen alle Fächer: Erklärvideos/StopMotion-Videos erstellen D: Abschluss-Klassenzeitung erstellen 	OpenOffice, Apps

4.2 Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 3	<ul style="list-style-type: none"> • alle Fächer: Plakate planen, erstellen und gestalten (Schrift, Farbe, Anordnung), z. B. zu Solingen, Brücken • alle Fächer: Erklärfilme erstellen (Mediale Aufbereitung, Erzähöstruktur, Requisitenplanung und -herstellung, Techniken, Nachvertonung, Schneiden von Videos) • alle Fächer: eigene Padlets erstellen zur Präsentation von Arbeitsprozessen und -ergebnissen • alle Fächer: "Digitales Storytelling": Verwendung von digitalen Tools wie z. B. Fotobearbeitungssoftware, Videoschnitt-Apps und Animations-Tools, um Geschichten zu erzählen und Präsentationen zu erstellen. 	WLAN, ipad, OpenOffice, ggf. entsprechende Apps

4.3 Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		

4. 4 Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> • SU: "Internet-ABC" - Urheberrechte • Bildersuchmaschine "www.find-das-bild.de" für die Gestaltung von Lernplakten und Präsentationen - Unterschied von frei verfügbaren und nicht frei-nutzbaren Bildern kennenlernen und berücksichtigen 	WLAN, ipad, Internet-ABC

5 Analysieren und Reflektieren

... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen Grundschul Kinder die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z.B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung. Grundschul Kinder entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren beispielsweise die vielfältigen Videoformate auf Onlineplattformen oder die Unterschiede von digitalen und analogen Spielen, und leiten daraus Wege ab, wie das Spielen sie im Unterricht bzw. beim Lernen unterstützen kann. Sie kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit.

5. 1 Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
ab Klasse 1	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Medien kennenlernen (Bücherei, Stadtbibliothek, Tablets) 	WLAN, ipad
Noch zu implementieren/Ideen:		
		b

5. 2 Die interesselitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 3	<ul style="list-style-type: none"> • D: Verschiedene Zeitungen/Medienquellen im Internet vergleichen und beurteilen (für Ihre Meinungsbildung nutzen) 	WLAN, ipad

5.3 Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
ab Klasse 1	<ul style="list-style-type: none"> alle Fächer: Tablets als Arbeits- und Spielwerkzeug kennenlernen und nutzen (Anton, Die MausApp) 	Ipad, Apps, ggf. Benutzerkonten der SuS
Noch zu implementieren/Ideen:		

5.4 Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 1/2	<ul style="list-style-type: none"> Medientagebuch/Portfolio: Konsumverhalten diskutieren und reflektieren Kinderapps zur Aufzeichnung des eigenen Medienkonsums kennenlernen, Mediennutzung reflektieren 	Tagebuch/Portfolio

6 Problemlösen und Modellieren

... bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z.B. bei Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in einfachen Programmierumgebungen, z.B. bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien. Grundschul Kinder beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit.

6. 1 Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
ab Klasse 1/2	<ul style="list-style-type: none"> Sport: "Roboterspiel" - Roboter-Spiel: Die Sus arbeiten paarweise zusammen und führen sich mit Klopfen auf Rücken und Schulter. Klopfen auf Rücken bedeutet X Schritte geradeaus. Klopfen auf Schulter bedeutet Drehen im rechten Winkel (Orientieren an den Turnhallenwänden). Bei Hindernissen muss der Roboter stehenbleiben. Wichtig: Der "Roboter" muss sich die Befehle merken und darf erst dann loslaufen, wenn der Partner den Startknopf "Klopfen auf Kopf" drückt. Erst dann wird aus dem "Fernsteuern" ein "Programmieren". 	Sporthalle oder Schulhof
ab Klasse 3	<ul style="list-style-type: none"> SU/M: erste Programmierschritte kennenlernen und planen (www.light-bot.com, www.meine-forscherwelt.de, Scratch jr., BeeBots) 	WLAN, ipad, BeeBots
ab Klasse 4	<ul style="list-style-type: none"> SU: "Internet-ABC" - Internet kennenlernen und nutzen SU: Programmieren mit "Code.org" Unterschied Mensch und Roboter SU: "Internet ABC" - Der Surfschein 	WLAN, ipads, Internet-ABC

6.2 Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren		
Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> Informatik-Biber-Wettbewerb 	

6.3 Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen		
Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> Informatik-Biber-Wettbewerb SU: "Programmieren mit der Maus", "LegoWeDo", "Code.org" 	WLAN, ipad, LegoWeDo-Kisten

6.4 Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren		
Klasse	Fach/Unterrichtsinhalte	Spezielle Hard- und Software, Materialien
Noch zu implementieren/Ideen:		
Klasse 3/4	<ul style="list-style-type: none"> Informatik-Biber-Wettbewerb 	

4. Aktueller Ausstattungsstand

Es folgt ein Überblick über die technische Ausstattung der Unterrichtsräume an unserer Schule. Dieser umfasst die Endgeräte für Lehrkräfte und SuS, zudem werden verwendete Software bzw. Apps und sonstige Geräte aufgelistet.

4.1 Übersicht über die technische Ausstattung der Unterrichtsräume

Schule: GS Erholungstraße				Stand: März 2023	
Lfd. Nr.	Raumnr.	LAN-Anschluss vorhanden? ja/nein	WLAN vorhanden? ja/nein	vorhandene Präsentationstechnik 1 = Beamer 2 = Whiteboard	Erwerbsjahr der Präsentationstechnik
Neubau:					
	EG 010 (2b)	Ja, ohne Funktion	ja	1-2	2022
	EG 012 (2a)	ja, ohne Funktion	ja	1-2	2022
Altbau:					
	EG 002 (1a)	Ja	ja	1-2	2022
	EG 003 (4b)	Ja	ja	1-2	2022
	EG 004 (3a)	Ja	ja	1-2	2022
	1.OG 106 (1b)	Ja	ja	1-2	2022
	1.OG 109 (3b)	Ja	ja	1-2	2022
	1.OG 110 (4a)	Ja	ja	1-2	2022
	1.OG Bärenhöhle	Ja	ja	1-2	2022
	2. OG Mehrzweckraum/ Bücherei	ja	ja	1-2	2022

4.2 Endgeräte des Kollegiums

Schule: GGS Erholungstraße		Stand: März 2023
Lfd. Nr.	Geräteart (Laptop / Tablet / Desktop-PC)	Erwerbsjahr
	19 Dienstgeräte für die LuL	2021/2022
	1 Laptop (Raum EG 004)	2014

4.3 Endgeräte für SuS

Schule: GGS Erholungstraße		Stand: März 2023
Lfd. Nr.	Geräteart (Laptop / Tablet / Desktop-PC)	Erwerbsjahr
	14 Leihgeräte an die SuS	2020/21
	39 Endgeräte für SuS	2022

4.4 Vorhandene Software

Schule: GGS Erholungstraße			Stand: März 2023		
Lfd. Nr.	Titel	Erwerbsjahr	Anzahl Lizenzen	Einmalige Kosten po Lizenz * wird von der Schulverwaltung finanziert	Regelmäßige (Folge)kosten
Implementierte Software/Apps					
	Office 365		19	*	
	Antolin		1	*	
	Zaubereinmaleins		1	20€	
	Anton		1	*	
	WorksheetCrafter	2021	14	*	
	EasyGrade		12+	*	
	EasyPlan		1	*	
	Logineo NRW		1		
	Logineo LMS NRW		1		
	Digitaler Unterrichtsassistent <i>MiniMax</i>		24	39,95€	
	SchoolTool	2022	19		
	SofaTutor				
	SDUI	2020	33	*	
Apps, die aktuell erprobt werden:					
	fragFinn	2023	39	keine	keine
	Schlaukopf	2023	39	keine	keine
	Lesestart (Lesespiel)	2023		keine	keine
	1x1 Mathe Trainer	2023	39	keine	keine
	Mathe Meister lite (Rechen-spiele)	2023	39	keine	keine
	Spiele Mathe (Addition und Subtraktion)	2023	39	keine	keine
	Tiny Decisions (Glücksrad)	2023	19	keine	keine
	claasroomscreen	2023	19	Keine	keine

4.5 Sonstige Geräte

Schule: GGS Erholungstraße		Stand: März 2023
Lfd. Nr.	Gerät (Drucker, Audiogerät, ...)	Erwerbsjahr
	1 Multifunktionsgerät Kopierraum	
	2 Drucker Lehrerzimmer	2021
	1 Dokumentenkamera (Raum 004)	2017
	1 Fotoapparat	2016
	2 Medienwagen mit Laptop, Beamer und Lautsprecher	2018

5. Ausstattungs-Entwicklungsplanung

Derzeit besteht für die Grundschule Erholungstraße nach dem Ausstattungskonzept der Stadt Solingen eine Grundversorgung mit Internet, Vernetzung aller Räume durch WLAN, Präsentationsmöglichkeiten in den Unterrichtsräumen mit je einem Endgerät sowie 30 Schülerendgeräten.

Es wurden Umfragen im Kollegium durchgeführt, die erfassen, inwieweit die bereits vorhandenen digitalen Geräte und Medien, aber auch welchen Bedarf, welche Wünsche die KollegInnen haben, um digitale Medien im Rahmen der curricularen Vorgaben öfter und kompetenter nutzen zu können. So soll neben der Ausstattungsplanung auch eine Fortbildungsplanung entstehen.

Zusammengefasst ergaben sich durch die Umfrage folgende Ergebnisse:

Um die Medienkompetenz in all seinen Facetten fördern zu können, sollten langfristig betrachtet alle Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet sein. Dies erleichtert die Unterstützung der geplanten Unterrichtsvorhaben, denn der Einsatz digitaler Medien und Werkzeugen muss möglichst flexibel sein und sollte nicht an feste Orte innerhalb des Schulgebäudes oder des Klassenraums gebunden sein. Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1 : 1 (ein Gerät pro Schüler/in) werden. In der digital geprägten Unterrichtsgestaltung sollten die Lehrkräfte flexibel verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben nutzen können. Um eine Kontinuität im Umgang mit Medien sowie digitalen Werkzeugen zu gewährleisten, muss es möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände und Ergebnisse über einen Speicher individuell für jedes Kind verfügbar zu machen. Die breitflächige digitale Arbeit soll für alle Beteiligten zu einem normalen Bestandteil des schulischen Alltags werden.

5.1 Spezielle Anforderungen

Über das Ausstattungskonzept der Stadt Solingen hinaus gibt es besonderen Ausstattungsbedarf, welcher wie folgt begründet wird: Die SuS sollten die Möglichkeit bekommen, selbstständig das Drucken an einem für sie SuS zugänglichen Drucker zu üben und bspw. bei der Recherchearbeit oder zur Erstellung von Plakaten zum Drucken von Texten und Bildern einzusetzen

5.2 Ausstattungsbedarf

Priorisierung	Ausstattung	Anzahl	Preis gesamt	Folge- kosten	Anschaffung durch...
1.	HDMI-Kabel	10	-	-	Kollegium
2.	Klassensatz ipads	30	-	-	*
3.	Leistungsfähigeres WLAN		-	-	*
4.	Interaktives Whiteboard mit Nahdistanzbeamer für das Lehrerzimmer		-	-	*
5.	Tragfähiges Druckerkonzept	1 - 2	-	-	*
6.	Klassensatz pro Jahrgangsstufe	60	-	-	*
7.	Vollausstattung mit ipads	120	-	-	*
8.	Interaktive Whiteboards	10	-	-	*

6. Prozessbeschreibung

Ziele zur weiteren Arbeit am Medienkonzept sowie zur Erarbeitung, Erprobung, Evaluation und Implementation digitaler Unterrichtsinhalte				
Ziel	Maßnahme(n)	Wer ist beteiligt/verantwortlich?	Weitere Ressourcen	Bis wann erledigt?
Das Medienkonzept wird fortlaufend aktualisiert.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Weiterführung: Vervollständigung der curricularen Verankerung des MKR</i> • <i>Austausch im Medienteam/Kollegium</i> 	Kollegium, Medienteam	Aktive Austauschphasen in Lehrerkonferenzen	fortlaufend
Das Medienkonzept wird verbindlich umgesetzt.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Erprobung der Unterrichtsinhalte im neuen Schuljahr</i> • <i>Austausch und Evaluation</i> • <i>Anpassungen/Erweiterungen</i> 	Kollegium, Medienteam		Im SJ 2023/2024
Die Lehrkräfte nutzen regelmäßig digitale Werkzeuge und setzen regelmäßig digitale Medien/digitale Unterrichtsinhalte in ihrem Unterricht ein.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Teamteaching</i> • <i>Regelmäßiger Austausch</i> • <i>Interne Fortbildungen</i> 	Medienteam, Kollegium, individuelle Unterstützung durch Medienbeauftragten	Medienzentrum Wuppertal, Arbeitskreis Digitale Bildung	Im SJ 2023/2024

	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. Externe Fortbildung • Nutzung von pädagogischen Ganztagen 			
Die curricularen Verankerungen im Medienkompetenzrahmen sind vollständig: Zu jeder Kompetenz im Medienkompetenzrahmen gibt es eine Unterrichtsreihe, die im Laufe der Grundschulzeit eines jeden Kindes durchgeführt wird.	<ul style="list-style-type: none"> • Kollegium sammeln Ideen • Ideen vorstellen • Unterrichtsreihen in Tabellen eintragen 	Kollegium, Implementierung durch Arbeitskreis Digitale Bildung	Arbeitskreis Digitale Bildung	3 Jahre
Der Medienkompetenzrahmen wird evaluiert und ggf. angepasst.	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch im Kollegium • Anpassungen 	Kollegium, Medienteam	Arbeitskreis Digitale Bildung	2 Jahre

7. Fortbildungsbedarfe und –konzepte

Das Kollegium wird durch die Medienberatung der Stadt Solingen bei der Weiterführung des Medienkonzepts unterstützt.

Um den Fortbildungsbedarf des Kollegiums feststellen zu können, wurden Umfragen durchgeführt, die den Umgang mit den digitalen Medien, Geräten und Softwares abfragen. Dazu wurde nach der Sicherheit im Umgang sowie der Häufigkeit, aber auch nach der Art der Nutzung gefragt. Genaue Fortbildungsbedarfe werden entsprechend des Fortbildungskonzepts und der Umfrageergebnisse bedient. Die genauen Fragen sowie Ergebnisse sind im Anhang 9.1 einzusehen.

Fortbildungen zur digitalen Bildung verfolgen kurzfristig gesehen besonders die sichere Bedienung und Anwendung der iPads im Umgang mit den Whiteboards sowie die kontinuierliche Erweiterung des Repertoires an Apps, digitalen Werkzeugen sowie die Einsatzmöglichkeiten dieser durch den regelmäßigen Austausch.

Es werden regelmäßig Austausch- und Ausprobierphasen zum Bereich digitale Medien für das ganze Kollegium eingeplant, in denen Tipps und Tricks sowie Apps vorgestellt und ausprobiert werden können. Langfristig betrachtet soll es regelmäßig eine interne oder externe Veranstaltung zum Bereich digitale Bildung geben. Die Umfragen sollen in zeitlichen Abständen wiederholt werden, um die Entwicklung der Kompetenzen sichtbar zu machen und die Fortbildungsplanung kontinuierlich an den Bedarf des Kollegiums anzupassen. Zudem ermöglicht das Fortbildungskonzept unserer Schule mit seinem Fragebogen jeder Lehrkraft die individuelle Fortbildung nach Bedarf und Wünschen, wobei Inhalte in das Kollegium getragen werden und so die obigen Punkte zum gemeinsamen Austausch stützen.

Ansprechpartner an unserer Schule sind in erster Linie das Arbeitsteam Digitale Bildung. Dieses nutzt die Austauschplattform Confluence, um das Medienkonzept stetig zu evaluieren und anzupassen, außerdem um Fragen im Umgang mit den digitalen Endgeräten zu klären und Probleme zu beheben.

8. Kooperation und Vernetzung mit außerschulischen Partnern

In der Vergangenheit fanden bereits Informationsabende für Eltern für Medienerziehungsfragen in Kooperation mit der Polizei statt. Diese sind auch zukünftig angedacht. Zudem sucht der Arbeitskreis Digitale Bildung regelmäßigen Austausch mit der Medienberatung. Ein Besuch im Medienzentrum Wuppertal wäre auch denkbar.

9. Anhang

9.1 Umfrage und Ergebnisse

Ich nutze digitale Medien für die Unterrichtsvorbereitung.



Ich nutze digitale Medien für Verwaltungsaufgaben/organisatorische Aufgaben.



Ich setze digitale Medien für die individuelle Förderung ein.



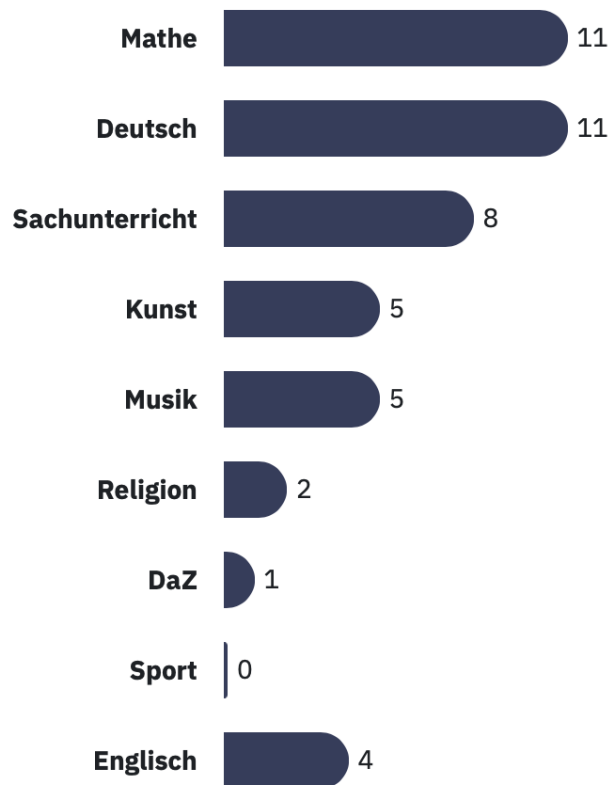
Ich nutze digitale Medien nur für die Lehrerrepräsentation (Aufgaben zeigen etc.).



Wie oft setzt du digitale Medien im Unterricht ein?



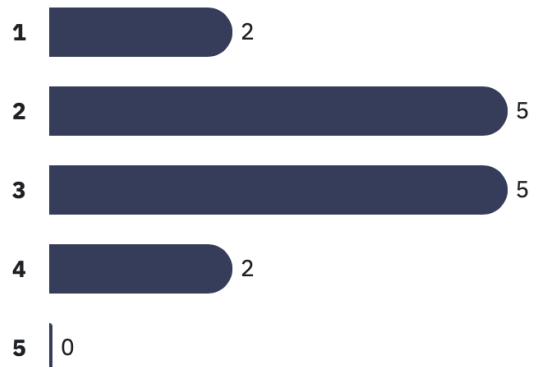
In welchen Fächern setzt du digitale Medien bereits ein?



Wie oft nutzt du die digitalen Funktionen des Whiteboards?

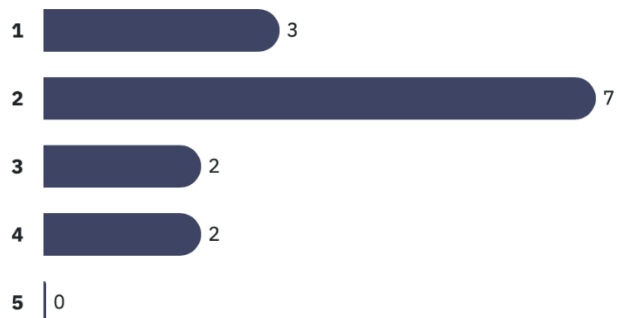


Wie schätzt du deine Kompetenzen im Umgang mit dem iPad ein?



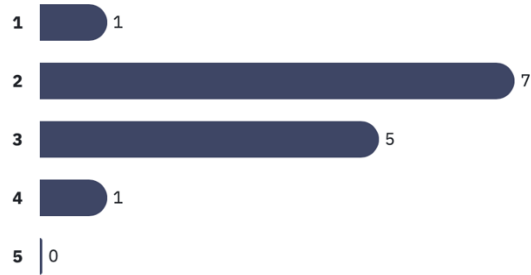
Durchschnitt: 2.50

Wie schätzt du deine Kompetenzen im Umgang mit dem Whiteboard/Apple AirTame ein?



Durchschnitt: 2.21

Wie schätzt du deine Kompetenzen im Umgang mit Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint etc.) ein?

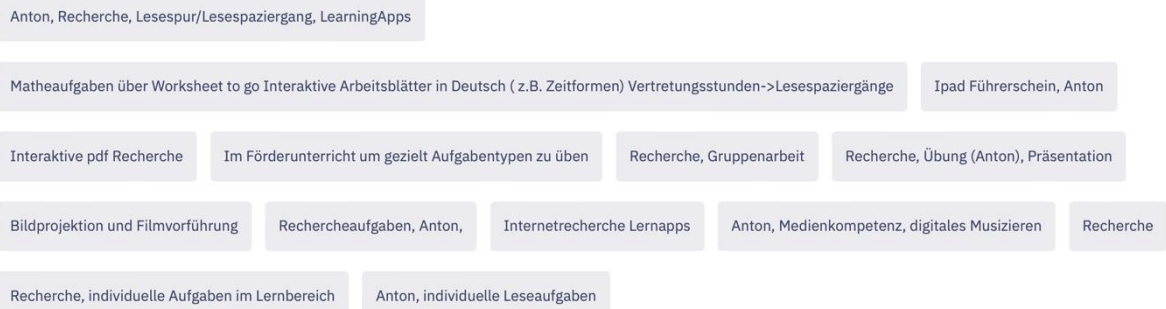


Durchschnitt: 2.43

Wie oft nutzt du die Leih iPads für die SuS?



Wofür nutzen die SuS die iPads in deinem Unterricht?



Wie oft nutzt du den digitalen Unterrichtsassistenten vom MiniMax?



Kennst du den Medienkompetenzrahmen?



Wie gut kennst du dich mit dem Thema Datenschutz aus?



Ich würde gerne mehr digitale Medien einsetzen, aber ich weiß nicht, wie.



Was brauchst du, um digitale Medien häufiger einzusetzen?

Funktionierende Technik, Schneller Support bei Problemen, mehr Flexibilität (mehr Geräte, schneller holen und bringen von Geräten), Speichermöglichkeit für Kinder, Druckmöglichkeit für die Kinder, Tastaturen für die Kinder

Stabile Internetverbindung (Besorgung von HDMI-Kabel für alle Klassen) Kauf von kostenpflichtigen Apps in Vollversion wie z.B. bookcreator

Ideen/ Austausch/ Anregungen und Anleitungen von Kollegen, die es gekonnt einsetzen

/

Mehr Einführung in verschiedene Apps, Möglichkeiten, mehr Unterrichtszeit um diese einsetzen zu können

Zeit.

Ich nutze sie so häufig wie ich es für sinnvoll halte.

Unterstützung im Unterricht durch zusätzliche Lehrkraft

Erprobte und sinnvolle apps

Stabiles Internet Funktionierende Technik Kollegin im Team

Unterrichtsinhalte online. Zugänge zu verschiedenen digitalen Angeboten.

Mehr Input

Kurze regelmäßige Einweisungen, keine langen Fortbildungen

mehr Sicherheit I-pads, die mit einem Griff im Klassenraum verfügbar sind, um sie spontan zur individuellen Förderung zu nutzen Zeit, am besten in Kleingruppen, um den Kindern die Nutzung des iPads beizubringen (da Klasse 1)

Austausch - digital (Mehrfachnennungen möglich)

Ich tausche Informationen über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht.



Ich bekomme Unterrichtsmaterialien, die den Einsatz digitaler Medien im Unterricht vorsehen.



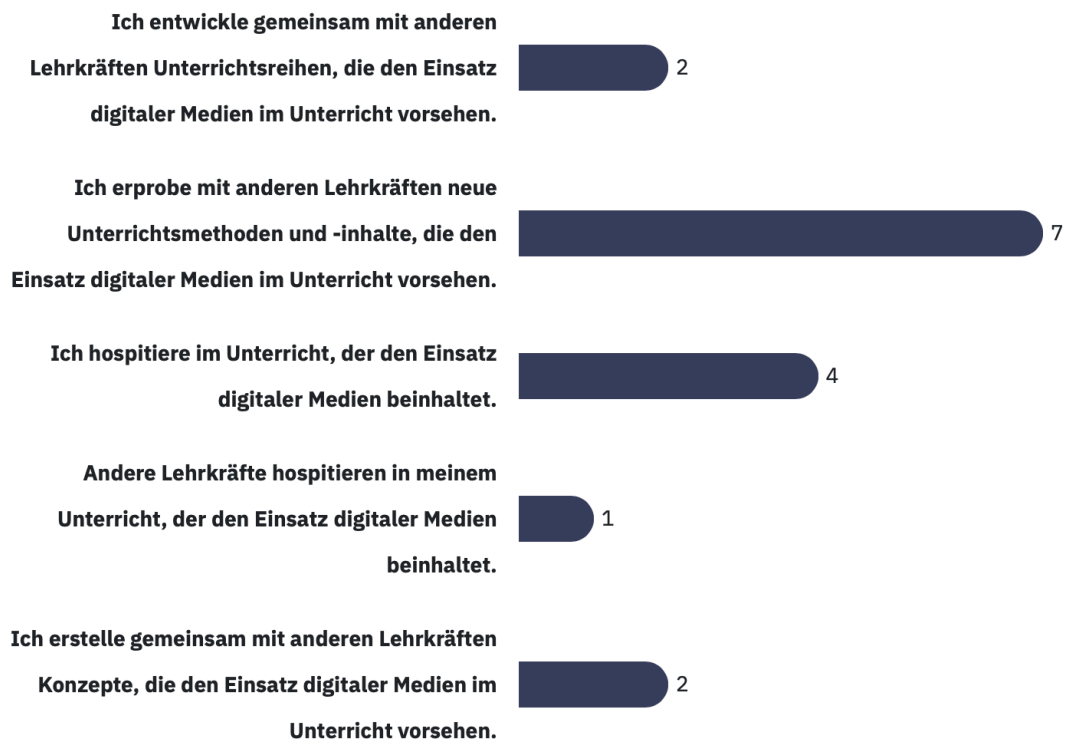
Ich berate mich über Möglichkeiten der individuellen Förderung einzelner SuS mit digitalen Medien im Unterricht.



Ich stelle Unterrichtsmaterialien zur Verfügung, die den Einsatz digitaler Medien im Unterricht vorsehen.

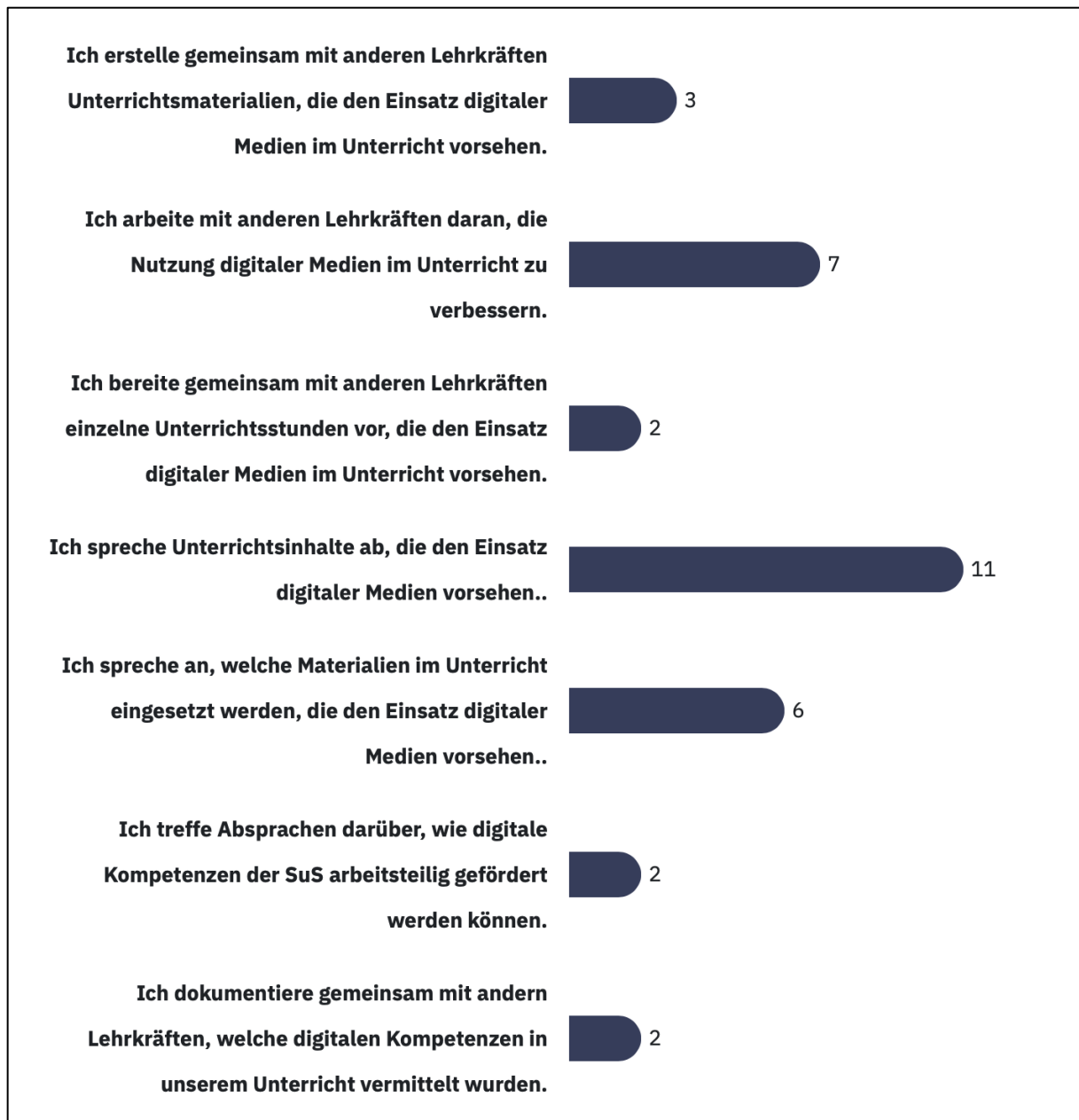


Kokonstruktion - digital (Mehrfachnennungen möglich)



Synchronisation - digital (Mehrfachnennungen möglich)

S



9.2 Betriebs- und Servicekonzept

Service-Level-Agreement: Support Schul-IT für Schulen der Stadt Solingen

Version: 0.1



7 Definition 1st-Level-Support

Wartung	
Peripherie	Pflege der Geräte (z. B. Reinigung der Bildschirmoberfläche, Tastatur, entstauben, etc.)
	Nachfüllen und Wechsel von Verbrauchsmaterial (z. B. Druckerpatronen, Papier, etc.)
	Austausch von Tastaturen und Mäusen
System- und Funktionstest	Allgemeine Fehlerprüfung (d. h. Gerät einschalten und auf Funktion überprüfen und ggfs. Fehlermeldung erfassen und an regio iT melden)
	Erstellen eines Fehlerprotokolls (Welches Gerät [Inventarnummer alternativ Raumnr. Und Standortbeschreibung], welche Funktion ist nicht mehr gegeben, welche Fehlermeldung wird ausgegeben)
Auffälligkeiten	Melden von ungewöhnlichen Verhalten der IT-Systeme, Abweichungen von normalen Betrieb, die zum Beispiel auf einen Virenbefall hindeuten könnten
Benutzerverwaltung	
Benutzer und Gruppen anlegen	Benutzer einrichten und Passwörter vergeben mit Hilfe der Funktionen der pädagogischen Oberfläche, Arbeiten direkt am Verzeichnisdienst der Schule sind Aufgaben des 2nd Level Supports
Benutzerzuweisung	Zuweisen von Benutzern zu den dazugehörigen Gruppen mit Hilfe der Funktionen der pädagogischen Oberfläche, Arbeiten direkt am Verzeichnisdienst der Schule sind Aufgaben des 2nd Level Supports
Passwortreset	Passwörter zurücksetzen mit Hilfe der Funktionen der pädagogischen Oberfläche, Arbeiten direkt am Verzeichnisdienst der Schule sind Aufgaben des 2nd Level Supports
Installation	
Hardware	Aufstellen von Hardware an den angedachten Ort, Anschließen sämtlicher Hardware und Kabel (im Rahmen der Möglichkeiten)
Software	Erstellen von Installations- & Konfigurationsvorgaben in Kooperation mit dem 2nd Level Support
Kommunikation	
Allgemein	Der schulische 1st Level Support ist das Sprachrohr aus und in die Schule, um Fehler, (De)Installations- & Konfigurationswünsche (Contentfilter, Berechtigungen,...), etc. zu melden und die Fertigmeldung zu kommunizieren
Organisatorisches	
Lizenzmanagement	Softwarelizenzen zentral und in der benötigten Menge vorhalten
Bedienungsanleitungen	Bedienungsanleitungen für Hard- und Software zentral aufbewahren

