

# Medienbildungskonzept

der Johann-Gottfried-Bönisch-Förderschule Kamenz  
Förderschwerpunkt geistige Entwicklung

<https://cms.sachsen.schule/fsgkm/schule/schulprogramm>  
[www.bönisch-förderschule-kamenz.de](http://www.bönisch-förderschule-kamenz.de)

Medienkompetenz-Team

Frau Windrich (PITKo)  
Frau Pietsch

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	1
1. Zielstellungen .....	1
2. Medienbildung im Unterricht .....	2
2.1 Medienbildungsmatrix <i>Unter- und Mittelstufe</i> .....	2
2.2 Medienbildungsmatrix <i>Ober- und Werkstufe</i> .....	3
3. Außerunterrichtliche Maßnahmen zur Medienbildung .....	5
3.1 Computerführerschein und Surf-Pass (GTA) .....	5
3.2 Stärkung der elterlichen Kompetenz (thematische Elternabende) .....	5
4. Fortbildungsplanung .....	6
5. Ausstattungsplanung .....	8
5.1 Bestandsaufnahme .....	8
5.2 Geplante Ausstattung .....	9
5.3 Technischer Support und Wartung .....	10

## Einleitung

Das Medienbildungskonzept unserer Schule bezieht sich auf die Nutzung „digitaler Medien“, wie zum Beispiel Computer, Smartphone, Tablet, die auf der Grundlage von Informations- und Kommunikationstechnologien funktionieren.

Die Schülerinnen und Schüler (SuS) unserer Schule werden in ihrem täglichen Leben vermehrt mit digitalen Medien konfrontiert. Computer, Smartphones und Tablets bestimmen auch immer mehr den Alltag unserer SuS. In diesem Zusammenhang stellt das Internet eine unendliche Vielfalt an Informationen bereit. Zudem gibt es heute viele neue Möglichkeiten der digitalen Kommunikation, wie zum Beispiel E-Mail, WhatsApp, Instagram etc., worüber Textnachrichten, Bilder, Videos oder Audiodateien ausgetauscht werden. Folglich wirken sich die Veränderungen der Medienwelt auch auf den Unterricht an unserer Schule aus. Eine systematische Förderung der Medienkompetenz ist daher folgerichtig und unabdingbar. Wir möchten dieser wichtigen Aufgabe nachkommen und unseren SuS einen möglichst selbständigen und kompetenten Umgang mit digitalen Medien ermöglichen. Neben dem Erwerb technischer Kompetenzen, wie z. B. Bedienung der Geräte und Kenntnisse über ausgewählte Software, sollen die SuS sich auch mit den Problemen und Gefahren bei der Nutzung digitaler Medien auseinandersetzen.

### 1. Zielstellungen

Die SuS erwerben grundlegende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien. Dadurch sind sie in der Lage, sich in der Lebens- und späteren Arbeitswelt kompetent zu orientieren und verantwortungsbewusst zu handeln. Sie nutzen digitale Medienangebote selbstbestimmt und erweitern ihre Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten. Sie entwickeln ein Verständnis für Chancen und Risiken digitaler Medien und reflektieren Medieninhalte kritisch. Die Basis dafür bilden die Lehrpläne, der Kompetenzrahmen des SMK sowie die vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke.

Medienkompetenz wird nachfolgend in vier Bereiche unterteilt: Medienkunde, Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung.

- **Medienkunde:** Die SuS erwerben Kenntnisse über Hardware und Software und erlernen die Grundprinzipien der Informations- und Kommunikationstechnologie.
- **Mediennutzung:** Die SuS erlernen die Nutzung der Hard- und Software (z. B. Bedienung unterschiedlicher digitaler Endgeräte, Textverarbeitungsprogramme zum Schreiben oder Gestalten, Lern-Apps sowie die Bedienung des Internetbrowsers zur Informationsbeschaffung).
- **Medienkritik:** Die SuS setzen sich kritisch mit digitalen Medien auseinander. Sie lernen die Chancen und Risiken wie zum Beispiel sozialer Netzwerke, ausgewählter Sozial-Media-Apps, Computerspiele oder Internetgeschäfte kennen und reflektieren ihr eigenes Freizeitverhalten.
- **Mediengestaltung:** Die SuS wenden ihr Wissen an und arbeiten kreativ sowie gestalterisch mit digitalen Medien. Sie entwerfen zum Beispiel ein Plakat oder einen Flyer, erstellen eine Fotoreihe oder drehen ein Video selbst. Sie nehmen an interaktiven Kommunikations- und Lernprozessen des „Lernsax“ teil. Sie wenden ihr Wissen an und geben ihre Medienerfahrung weiter.

Der Einsatz digitaler Medien kann und soll die SuS unserer Schule motivieren und an ihrer Lebenswirklichkeit anknüpfen. So zum Beispiel ermöglicht das Arbeiten mit Tablets eine noch individuellere Förderung. Unterschiedliche Lernsoftware und ausgewählte Lern-Apps ermöglichen ein differenzierteres Arbeiten und Lernen. SuS mit einer Sprachbeeinträchtigung können Sprachausgabesysteme oder Apps (z. B. „Unterstützte Kommunikation“) nutzen, wodurch diese Beeinträchtigung gelindert oder kompensiert werden kann.

Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht erleichtert nicht nur das Lehren und Lernen, sondern bietet ein neues Feld gestalterischer Möglichkeiten. Videoanimationen, grafische Darstellungen aus Lernprogrammen oder Internetanwendungen erleichtern die Aneignung von Lerninhalten und regen zu neuen Lernprozessen an. Die SuS können gezielt an Informations- und Kommunikationsprozessen über die Lernplattform LernSax teilnehmen.

## 2. Medienbildung im Unterricht

Der Unterricht mit digitalen Medien orientiert sich an der Entwicklung und den Lernvoraussetzungen der einzelnen SuS. An einer Förderschule mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung sind die Schulstufen und Lerngruppen in ihrer Schülerschaft äußerst leistungs- und entwicklungs heterogen zusammengesetzt. Es ist daher nur bedingt möglich, Lerninhalte sowie angestrebte Medienkompetenzen des Kompetenzrahmens der SMK spezifisch den einzelnen Schulstufen zuzuordnen bzw. in ihrer Komplexität anzustreben. Die nachfolgenden Übersichten bieten einen ersten Entwurf zur geplanten Umsetzung der digitalen Medienbildung an unserer Schule.

### 2.1 Medienbildungsmatrix *Unterstufe und Mittelstufe*

Kompetenzbereich/ Kompetenzen	Kompetenzerwartung pädagogisches Ziel Die SuS ...	Lehrplanbezug einführendes Fach
Medienkunde Kommunizieren und Kooperieren	können die Begrifflichkeiten unterscheiden (z.B. Computer, Tastatur, Maus, Laptop, Tablet, Handy, Drucker, Internet, E-Mail etc.).  kennen die Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten und verinnerlichen diese.	GU LB 1 und 4
Mediennutzung  Kommunizieren und Kooperieren  Speichern und Abrufen	erlernen den Umgang mit digitalen Endgeräten und führen einfache Arbeiten aus (Hardwarekunde): <ul style="list-style-type: none"> <li>• z. B. Hoch- und Runterfahren des Computers, Tablets oder des Laptops</li> <li>• Umgang mit der Maus üben bzw. mit dem Finger auf dem Mauspad oder Touchscreen</li> <li>• Umgang mit der Tastatur → Aufbau und Orientierung auf dem Tastenfeld</li> <li>• Umgang mit einem Drucker (z.B. An- und Ausschalten).</li> </ul> erlernen Grundlagen in der Textverarbeitung (Software): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Öffnen und Schließen von Schreibprogrammen → erste Kenntnisse zum Speichern von Inhalten</li> <li>• Schreiben von Wörtern oder kurzen Texten auf der Tastatur.</li> </ul>	GU (WDBK) LB 4 Kommunikationshilfen kennen und bedienen  GU (SLF) LB 7 Handhabung eines Computers/ Tablets  Deutsch LB 2 und 3 (Schreiben lernen mit digitalen Medien)

Suchen und Filtern	kennen erste Lernprogramme und Lernapps. können mit Hilfe digitaler Geräte kommunizieren bzw. nutzen diese als Unterstützung. können Aufgaben bzw. Fragestellungen mit Unterstützung im Internet recherchieren → lernen erste Suchstrategien. kennen und identifizieren relevante Quellen; üben den Umgang mit dem Internetbrowser und Suchmaschinen.	GU LB 4 und Deutsch  in allen Fächern möglich GU/ ETH/ SU/ KU etc.
Mediengestaltung	wenden ihre Kenntnisse an und nehmen kreativ an Gestaltungsprozessen teil.	
Produzieren und Präsentieren	kennen Grundlagen in der digitalen Gestaltung → lernen den Umgang mit einfachen Bildbearbeitungsprogrammen kennen und wenden diese mit Unterstützung an.  erlernen erste Präsentationstechniken und können diese mit Unterstützung anwenden → Lernplakat, Collage oder Bildschirmpräsentation.	Kunst LB 1 (digitales Gestalten)

Bereits in den ersten Schuljahren sollen elementare Grundfertigkeiten im Umgang mit digitalen Endgeräten aufgebaut werden. Denn diese Grundlagen bilden die Basis bei der Vermittlung spezifischer Medienbildungskompetenzen. Neben dem Kennenlernen der Begrifflichkeiten, spielen im Unterstufenbereich feinmotorische Fertigkeiten eine entscheidende Rolle. Die SuS erlernen schrittweise das sichere Bedienen unterschiedlicher Geräte und eignen sich Grundkenntnisse von Lernapps bzw. Lernprogrammen an. Ab der Mittelstufe werden die Hard- und Softwarekenntnisse erweitert und ausgebaut. Die SuS lernen die Grundlagen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen kennen und üben das Speichern von Daten. Am Ende der Mittelstufe können leistungsstärkere SuS mit Unterstützung Fragestellungen formulieren und im Internet recherchieren. Die Informationsverarbeitung sollte an die Vermittlung von verschiedenen Präsentationstechniken geknüpft sein. Lernergebnisse sollen nicht nur gesammelt, sondern verarbeitet und in geeigneter Form präsentiert werden. In Abhängigkeit von den Lernvoraussetzungen der SuS sowie dem Lernfortschritt werden die oben aufgeführten Ziele in den beiden Stufen aufgebaut und in den weiterführenden Stufen vertiefend aufgearbeitet.

## 2.2 Medienbildungsmatrix Oberstufe und Werkstufe

Kompetenzbereich Kompetenzen	Kompetenzerwartung pädagogisches Ziel Die SuS ...	Lehrplanbezug einführendes Fach
Mediennutzung	können mit unterschiedlichen digitalen Geräten umgehen und erweitern ihre Kenntnisse über Hard- und Software sowie bei der Beschaffung und Verarbeitung von Informationen.	GU SLF: LB 7
Problemlösen und Handeln	können mit Unterstützung technische Probleme identifizieren (z. B. Druckerpapier oder Druckerpatrone erneuern oder Verbindungen prüfen) und finden eine Lösung.	
Suchen und Filtern		

Produzieren und Präsentieren	entwickeln Strategien zum Lösen von Problemen (z. B. Recherche im Internet oder Videos als Hilfsmittel nutzen). entwickeln ihre Suchstrategien weiter und können Quellen unterscheiden.	BO LB 2, AuB und andere Fächer
Speichern und Abrufen	entwickeln ein Verständnis für Urheberrecht und beachten rechtliche Vorgaben bei der Auswahl von Bild oder Textdokumenten → das Angeben von Quellen als wichtiges Hilfsmittel	GU LB 4 (Leben in unserer Gesellschaft) und Deutsch LB 3
Kommunizieren und Kooperieren	vertiefen ihre Kenntnisse zum Speichern von Informationen und können Dateien sicher abrufen.  erlernen das Teilen von Daten, Informationen und Links. können eine E-Mail verfassen und Inhalte versenden. verinnerlichen Kommunikationsregeln	GU SLF: LB 7  GU (SLF) LB7 Fach Deutsch LB 3 oder SLF LB 7
Medienkritik	setzen sich kritisch mit digitalen Medien auseinander → sie reflektieren ihr eigenes Verhalten.	GU SLF: LB7
Schützen und sicheres Agieren	können „sicher“ in digitaler Umgebung agieren → kennen Gefahren (z.B. Sozial-Media-Apps, YouTube, Onlinespiele) und lernen sich und personenbezogene Daten zu schützen. kennen gesundheitliche Gefahren einer Sucht und nutzen digitale Medien gesundheitsbewusst. kennen Umweltauswirkungen digitaler Technologien und nutzen diese nachhaltig.	GU PSB LB 2 (Freundschaften) GU SLF: LB 2 (Achtung der Persönlichkeitsrechte)
Analysieren und reflektieren	hinterfragen eigenen Mediengebrauch kritisch und entwickeln alternative Beschäftigungsmöglichkeiten. erkennen die Bedeutung und den Einfluss digitaler Medien auf ihr Leben → Gefahr der Manipulation.	RE/ ETH LB 1  GU SLF: LB 7  Kunst LB1
Mediengestaltung	sind in der Lage, eine Bewerbungsmappe anzufertigen oder ein Online-Bewerbungsschreiben einzureichen → kennen die Kriterien zum Schreiben einer Bewerbung und wenden ihre Kenntnisse für die Erstellung mit wenig Unterstützung an.	BO LB 2 (Bewerbungssituation) AuB und Deutsch
Kommunizieren und Kooperieren	können Medienerfahrungen oder Wissen an Eltern oder ältere Menschen weitergeben (z.B. im Rahmen des Bönisch-Tages). nutzen ihr Wissen, um öffentliche Dienste oder Onlineangebote (z.B. Formulare-service oder Umfragen etc.) wahrnehmen zu können → können aktiv an Gesellschaft teilhaben.	GU PSB: LB 2 SU: LB 3 (Leben in unserer Gesellschaft)

Aufbauend auf den Wissensstand der Unter- und Mittelstufe sollen in der Ober- und Werkstufe die Medienkompetenzen der SuS gefestigt und erweitert werden. Sie erlernen nun auch Problemlösestrategien bei technischen Fragen und vertiefen ihr Wissen in der Präsentation von Daten und Informationen. Ab der Oberstufe ist auch bei leistungsstarken SuS eine kritische Auseinandersetzung mit den Gefahren der

digitalen Medien in Ansätzen möglich. Die SuS lernen kritisch mit Inhalten, Kommunikationsformen und sozialen Kontakten im Internet umzugehen. Sie erwerben Wissen über rechtliche Grundlagen zum eigenen Schutz bzw. dem Schutz anderer. Dabei betrachten sie sowohl gesundheitliche als auch umweltrelevante Aspekte. Die SuS recherchieren verstärkt im Internet und entwickeln verschiedene Problemlösestrategien, die ihnen helfen sollen, selbständiger und selbstbestimmter zu agieren.

### **3. Außerunterrichtliche Maßnahmen zur Medienbildung**

#### **3.1 Computerführerschein und Surf-Pass (GTA)**

Die SuS sollen im Rahmen beider GTA die Möglichkeit erhalten, sich technische und soziale Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien anzueignen. Sie erlernen im GTA „Computerführerschein“ einfache Operationen am Computer und sind in der Lage, sie selbstständig durchzuführen. Im Fokus stehen dabei die Aufgaben und Möglichkeiten eines Computers, wahlweise auch die Arbeit mit einem Notebook. Sie erlernen die grundlegende Bedienung im Betriebssystem, die Datenverarbeitung sowie -speicherung, den Umgang mit einem Textverarbeitungs- oder Bildbearbeitungsprogramm und den Gebrauch von Lernsoftware. Idealerweise werden die SuS zu gemeinsamen Lernprozessen angeregt und müssen sich gegenseitig beim Lösen bestimmter Aufgaben am Computer unterstützen. Die erfolgreiche Teilnahme am GTA endet mit der Aushändigung eines Computerführscheins. Im Anschluss daran kann in einem weiteren GTA der Surf-Pass erworben werden. Nachdem die SuS sicher in der Bedienung des Computers sind, sollen sie sich mit den Möglichkeiten des Internets auseinandersetzen. Zentrale Inhalte bilden dabei zum Beispiel die Internetrecherche, der Umgang mit Suchmaschinen, E-Mail-Verkehr, Datenschutz, soziale Netzwerke oder Online-Spiele. Die SuS setzen sich in diesem Zusammenhang mit Problemen und Chancen des Internets auseinander und schließen das GTA mit dem „Surf-Pass“ ab. Das GTA soll ergänzend zum Unterricht angeboten werden und die Möglichkeit bieten, sich vertiefend mit Lerninhalten zur digitalen Medienbildung auseinanderzusetzen. Es wird an Vorkenntnisse aus dem regulären Unterricht angeknüpft und in Abhängigkeit von der Lerngruppe thematisch ausgestaltet. Das GTA „Computerführerschein“ wird für SuS mit dem Besuch des dritten Mittelstufenjahres angeboten. Ab der Oberstufe können die SuS das GTA „Surf-Pass“ besuchen. Voraussetzung für den Besuch beider GTA ist letztlich ein Mindestmaß an Lese- und Schreibkompetenz, damit die SuS die Angebote erfolgreich absolvieren können. Die Durchführung der GTA kann entweder durch zertifizierte Lehrkräfte oder durch externe Kooperationspartner im Bereich Medienbildung erfolgen. Letzteres wird derzeit evaluiert.

#### **3.2 Stärkung der elterlichen Kompetenz (thematische Elternabende)**

Die Kindheit ist heute wesentlich stärker von digitalen Medien geprägt als je zuvor. Welche Rolle digitale Medien im Alltag für Kinder und Jugendliche spielen, leben ihnen bewusst oder unbewusst die eigenen Bezugspersonen vor. Die frühkindliche Mediensozialisation spielt unter anderem eine wichtige Rolle bei der Ausbildung der Sprach- und Lesekompetenz. Nicht alle medialen Angebote sind sinnvoll und altersgerecht. Mit der Durchführung thematischer Elternabende möchte unsere Schule

die Möglichkeit bieten, über Chancen und Risiken der digitalen Medien aufzuklären. Dabei spielt die Stärkung der elterlichen Kompetenz in der Medienerziehung der eigenen Kinder eine besondere Rolle. Hier könnten zum Beispiel Themen rund um den Kinder- und Jugendmedienschutz, Online-Spiele, Sozial-Media-Apps und Plattformen, kontrollierte Medienzeit, effektive Lernsoftware oder Lernsax als Lernplattform für das digitale Lernen besprochen werden. Zu Beginn des Schuljahres werden im Rahmen der Klassenelternabende die Inhalte bzw. Themen über einen Fragebogen evaluiert. In enger Zusammenarbeit mit dem Vorsitzenden des Elternrates sollen schließlich die Themen ausgewählt und festgelegt werden. In Abhängigkeit von den Inhalten können die Elternabende thematisch durch geschultes Lehrpersonal oder durch externe Bildungsanbieter bzw. Referenten durchgeführt werden. Art und Umfang des Angebotes richten sich nach Nachfrage und Interesse der Eltern.

#### 4. Fortbildungsplanung

Die vielfältigen Möglichkeiten und neuen Technologien, die mit dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht einhergehen, erfordern eine stetige Auseinandersetzung und Fortbildung. Das Lehrpersonal und die pädagogischen Fachkräfte im Unterricht möchten diesen neuen Anforderungen gerecht werden und orientieren sich an folgenden Zielen:

- Die Lehrer und Lehrerinnen erwerben durch zielgerichtete Fortbildungen umfassende Kenntnisse über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Sie setzen digitale Medien zur Effektivierung der pädagogischen Arbeit ein und nutzen die Vorteile digitaler Medien für schulinterne Verwaltungsprozesse. Sie ermitteln ihren Fortbildungsbedarf selbstständig und nehmen kontinuierlich an aktuellen Fortbildungen teil. Sie machen sich mit den Möglichkeiten der Lernplattform „Lernsax“ vertraut und nutzen diese als Basis für den Unterricht oder schulinterne Kommunikationsprozesse.
- Die pädagogischen Fachkräfte im Unterricht erwerben durch Fortbildungen grundlegende Kenntnisse im Umgang und Funktionsweise ausgewählter digitaler Medien. Sie unterstützen und begleiten Lernprozesse mit digitalen Medien. Sie nutzen Vorteile digitaler Medien für schulinterne Verwaltungsprozesse und für die Gestaltung von Freizeitangeboten im Rahmen der außerunterrichtlichen Tätigkeit.

#### *Übersicht: Fortbildungsbedarfsermittlung nach Befragung*

Fortbildungsthema	Fortbildungsinhalte
Datenschutz/ Internetsicherheit/ Urheberrecht	<p><i>Datenschutz:</i> Was darf ich, was darf ich nicht? (z. B. Schülerfotos veröffentlichen, Speichern von Daten auf privaten Geräten, Sichern von mobilen Endgeräten, welche Inhalte dürfen auf der Homepage veröffentlicht werden?).</p> <p><i>Internetsicherheit:</i> welche Apps oder Software können auf Geräten installiert werden?</p>

	<p>Kinder- und Jugendschutz zum Thema: „Internet und Online-Streamingdienste“  <i>Urheberrecht:</i> Filme oder Bilder im Unterricht über digitale Medien im Klassenverband zeigen → Was ist erlaubt?</p>
<p>Interaktives Whiteboard, AktivPanel, Beamer und Apple TV</p>	<p>Umgang mit Präsentationstechnik → Wie funktioniert das Gerät?, Wie setze ich dies im Unterricht ein?</p>
<p>Betriebssysteme Win 10 und iOs von Apple</p>	<p>Word, Excel, Power Point → Funktion und Bedienung          Besonderheiten des Apple-Betriebssystems → Funktion und Bedienung</p>
<p>Einsatz von digitalen mobilen Endgeräten im Unterricht</p>	<p>Tablets und Notebooks im Unterricht und in der Freizeit → Funktionsweise, Speichern von Daten (z. B. Cloud-Lösungen)</p>
<p>Einsatz von Lernapps im Unterricht und Freizeitbereich</p>	<p>Welche Lernapps gibt es für das iOs-Betriebssystem? → Wie funktionieren diese und wie setze ich sie im Unterricht oder Freizeitbereich ein?</p>
<p>Lernsax und Mesax</p>	<p>Nutzung für den Unterricht und außerschulischen Bereich, Funktion und Bedienung der Plattformen</p>
<p>Unterstütze Kommunikation</p>	<p>Fortbildung zur UK, Erwerb der Schullizenz für den Einsatz im Unterricht und zur Installation auf Tablets</p>

Fortbildungsbedarf wird besonders bei der Einführung der neuen digitalen Medien bzw. Geräte gesehen. Der Umgang und die Bedienung ist Voraussetzung für den effektiven Einsatz im Unterricht sowie bei der pädagogischen Arbeit. Erst im Wissen über Funktionsweise und Möglichkeiten der Hard- und Software können Lernprozesse geplant und zielgerichtet gesteuert werden. Gleiches gilt für die Nutzung von Lern- und Kommunikations-Apps sowie Textverarbeitungs- und Gestaltungsprogrammen. Die Lernplattformen „Lernsax“ und „Mesax“ bieten neben Informationen und Unterrichtsmaterialien neue Formen des webbasierten Lehrens und Lernens. Auch hierbei müssen grundlegende Kenntnisse erworben werden, um den Einsatz im Unterricht oder für schulinterne Verwaltungsprozesse ermöglichen zu können. Neben vielen Vorteilen, die das digitale Lernen und Unterrichten mit sich bringt, sind aber auch Fragen zur sicheren Nutzung und dem Einsatz internetbasierter Medien im Unterricht offen. Die Klärung rechtlicher Fragen wie zum Beispiel zum Daten- oder Jugendmedienschutz stellt somit einen ebenso zentralen Fortbildungsschwerpunkt für alle dar. Auf Grundlage dieser Ergebnisse ergibt sich folgende Fortbildungsplanung:

1. Das Lehrpersonal wird von externen IT-Referenten über die Nutzung geplanter digitaler Geräte und Betriebssysteme geschult. Sie erlangen Kenntnisse über Hard- und Software und Möglichkeiten über den Einsatz im Unterricht sowie in der Freizeit.
2. Das Lehrpersonal und die pädagogischen Fachkräfte im Unterricht verschaffen sich mit Hilfe eines externen Referenten einen Überblick über ausgewählte

Lernsoftware oder Lern-Apps für Förderschulen mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung und erproben diese im Unterricht bzw. in der Freizeit. Sie vertiefen ihre Kenntnisse zu der „Unterstützten Kommunikation“.

3. Das Lehrpersonal und die pädagogischen Fachkräfte im Unterricht setzten sich mit rechtlichen Fragen zum Thema Daten- und Jugendmedienschutz bzw. Sicherheit im Internet auseinander. Hierzu werden durch einen externen Referenten zentrale Kenntnisse vermittelt und praxisorientiert aufgearbeitet.
4. Das Lehrpersonal und die pädagogischen Fachkräfte im Unterricht lernen die Lernplattformen „Lernsax“ und „Mesax“ und deren Einsatz im Unterricht bzw. für schulinterne Verwaltungsprozesse kennen. Die Einführung findet in Form einer SILF durch den PITKo der Schule statt.

Die Fortbildungsplanung muss jedoch prozesshaft gesehen werden und richtet sich nach dem Bedarf. Entsprechend dem aktuellen Bedarf werden individuell Fortbildungen wahrgenommen oder allgemeine Fortbildungsangebote in der Schule durch den PITKo oder durch Mitglieder des Medienbildungsteams organisiert. Die Umsetzung und der Einsatz digitaler Medien im Unterricht ist folglich von den Erfahrungen und Kenntnissen des Lehrpersonals und des pädagogischen Personals im Unterricht abhängig.

## 5. Ausstattungsplanung

### 5.1 Bestandsaufnahme

	Ist
<b>Schüler-PC</b> (Anzahl, Betriebssystem)	23 Win 7
<b>Lehrer-PC</b> (Anzahl, Betriebssystem)	8 Win 7
<b>Tablets</b> (Anzahl, Betriebssystem, weitere Geräte zur Tablet-Administration: - Notebook - Airdrop Access Point)	2 Apple iPad iOS
<b>Notebooks</b> (Anzahl, Betriebssystem)	1 Win XP
<b>Beamer</b> (Anzahl)	2
<b>Drucker</b> (Anzahl)	17
<b>Interaktive Wandtafeln</b> (Anzahl)	keine

<b>Server + USV + Sicherung</b>	1 Schulnetzserver aus 2014 1 Verwaltungsnetzserver aus 2014 Windows Server aus 2012 R2 USV: ja Sicherung: ja
<b>MeSax</b>	liegt an, wird jedoch kaum genutzt
<b>Vernetzung</b>	LAN-Verkabelung aus dem Jahr 2003 inklusive Switches in den Klassenräumen und Lehrerzimmer und Verwaltungsräumen/ Schulleitung WLAN in 2 Fachunterrichtsräumen
<b>Software</b> → <i>u.a.:</i> - Office-Pakete - Bildbearbeitung/Grafik - Antivirensoftware - Kinder-& Jugendschutz - Backup - Notenbuch - Dr. Kaiser - _____ - _____ - _____	-Microsoft Office 2010 -Corel DRAW -G-Data -kein Kinder- und Jugendschutz -Windows- Server Sicherung - Notenbuch: nein - Dr. Kaiser: ja - Förderdiagnose Ledl - Budenberg - Primtext - Lernwerkstatt - Boardmarker
<b>Wartung</b> ( <i>intern/extern</i> )	MPZ BZ/ KM
<b>Netzwerktechnik</b>	2x Switch aus 2003 (100 MBit/s) 1x WLAN aus 2014 1x großer Datenschrank
<b>Internetanbindung/ Geschwindigkeit</b>	Telekom Business 50 MBit/s

## 5.2 Geplante Ausstattung

- derzeitige Computerarbeitsplätze sollen auf einen Arbeitsplatz reduziert werden  
→ neue Rechner mit Betriebssystem Win 10, Bildschirme und Tastaturen sowie neue Drucker
- neue Rechner mit Betriebssystem Win 10, Bildschirme und Tastaturen für das Sekretariat, die Schulleitung, Stellvertretung, das Lehrerzimmer und den Beratungsraum sowie Drucker

- drei interaktive Whiteboards mit Tafelrahmen und zwei AktivPanel mit Tafelrahmen und dafür notwendige technische Ausstattung der Räume (Internetanschluss etc.)
- zwei Klassensätze (à 10) Tablets in 10 und 12 Zoll Größe mit iOS-Betriebssystem (z. B. iPads) mit entsprechenden Schul- und Lernapps, Sicherheitsglas oder Schutzfolie- und Hülle, Apple Pencil und zwei Tragetaschen für die Klassensätze (z. B. TFK Tablet-Bag oder Tabletkoffer mit mobiler Ladestation für 20 Tablets)
- zusätzlich 10 Tablets für Lehrpersonal mit iOS-Betriebssystem, Apple Pencil, Tastatur und Halterung für den Lehrertisch
- neue USB-Sticks mit installierter Sicherheitssoftware für das Lehr- und Verwaltungspersonal sowie USB-Anschlusskabel für alle USB-fähigen Geräte
- fünf Notebooks mit Betriebssystem Win 10 sowie fahrbare Ladestation oder Schrank mit Ladefunktion
- Nachrüstung des WLAN im gesamten Schulhaus → in allen Klassenräumen z. B. über mobile Accesspoints als WLAN-Lösung oder mehrere feste Accesspoints
- ein Nahdistanzbeamer, zwei Standardbeamer, drei Apple TV 4 und je eine Tragetasche

### 5.3 Technischer Support und Wartung

Für den technischen Support und die Wartung steht der Schule seit März 2020 die ortsansässige Firma: „IT-Service Stephan & Friedrich GmbH“ zur Verfügung. Einmal monatlich und auf Anfrage sind Mitarbeiter der Firma zugegen und führen Wartungs- und Pflegearbeiten durch. Vertraglich geregelt sind folgende Leistungen:

- Monitoring (effektive Überwachung des Schulnetzwerkes)
- Wartung und Pflege der Hardware, Software, Netzwerke
- Einrichtung von neuer Hard- und Software (Installationsarbeiten)
- Softwareverwaltung (Updates, Support, Lizenzen)
- Optimierungsmöglichkeiten

Zur Unterstützung arbeitet der PITKo (Pädagogischer IT-Koordinator) eng mit der Wartungsfirma zusammen und kommuniziert technische Probleme weiter.