

zuletzt überarbeitet: Mai 2023

Inhaltsverzeichnis

1	Digitalisierung und Verständnis von Medienbildung	3
1.1	Digitalisierung und Schule.....	3
1.2	Mediale Lebenswelten.....	4
1.3	Medienbildung und Inklusion	6
1.4	Ziele der Medienbildung und Medienkompetenzen.....	7
1.5	Kompetenzrahmen	9
1.6	Inhalt, Aufbau und Zielstellung der schuleigenen Medienbildungskonzeption	10
2	Ist-Stand-Analyse durch SELFIE (Stand: Oktober 2019)	11
2.1	Was ist SELFIE?	11
2.2	Durchführung.....	12
2.3	Auswertung und Interpretation der Ergebnisse	13
3	Vorüberlegungen und Entscheidungsfindungen zur Entwicklung der Medienkonzeption	16
4	Medienbildung in den Klassenstufen und Fachunterrichten der SFGE „Astrid Lindgren“ - Basiskompetenzmatrix, Stufen- und Fächermatrizen.....	19
4.1	Basiskompetenzen	20
4.2	Medienbildungsmatrix Stufe 1 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Unterstufe) .	24
4.3	Medienbildungsmatrix Stufe 2 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Mittelstufe) .	27
4.4	Medienbildungsmatrix Stufe 3 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Oberstufe) ..	31
4.5	Medienbildungsmatrix Stufe 4 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Werkstufe) ..	35
4.6	Medienbildungsmatrix Ethik	39
4.7	Medienbildungsmatrix Kunst	42
4.8	Medienbildungsmatrix Musik	45
4.9	Medienbildungsmatrix Sport	48
4.10	Medienbildungsmatrix Werken	50
4.11	Medienbildungsmatrix Hauswirtschaft.....	53
5	Wahlunterricht und weitere Angebote der SFGE „Astrid Lindgren“	54
6	Fortbildungsplanung.....	56
6.1	Grundannahme.....	56
6.2	Leitgedanken des Fortbildungskonzepts.....	58
6.3	Zusammenfassung	59
6.4	Das Fortbildungskonzept der Schule 2024 – 2026.....	60
6.5	Zukünftige Aufgaben und zusätzliche Fortbildungsmöglichkeiten.....	70
7	Ausstattungsplanung	71
7.1	Bestand im Medios-Netz ab Schuljahr 2023/2024.....	71
7.2	Bestand im Verwaltungs-Netz ab Schuljahr 2023/2024	71
7.3	Gep plante Ausstattung und Nutzung der Räume (entfällt, da alternative Ausstattung erfolgt)...	72
7.4	Technischer Support und Wartung	77
8	Quellenverzeichnis	89

1 Digitalisierung und Verständnis von Medienbildung

1.1 Digitalisierung und Schule

Jeder junge Mensch hat das Recht auf eine seiner Fähigkeiten und Neigungen entsprechende Erziehung und Bildung ohne Rücksicht auf Herkunft oder wirtschaftliche Lage. Die schulische Bildung soll dabei zur Entfaltung der Persönlichkeit der Schülerinnen und Schüler in der Gemeinschaft beitragen. Mit der Vermittlung von Alltags- und Lebenskompetenz sowie durch Berufs- und Studienorientierung bereitet sie die Schülerinnen und Schüler auf ein selbstbestimmtes Leben vor.

Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei insbesondere,

- selbstständig, eigenverantwortlich und in sozialer Gemeinschaft zu handeln,
- eigene Meinungen zu entwickeln und Entscheidungen zu treffen,
- die eigene Wahrnehmungs-, Empfindungs- und Ausdrucksfähigkeit zu entfalten,
- kommunikative Kompetenz und Konfliktfähigkeit zu erwerben,
- musisch-künstlerische Fähigkeiten zu entwickeln,
- angemessen, selbstbestimmt, kompetent und sozial-verantwortlich in einer durch Medien geprägten Welt zu handeln sowie Medien entsprechend für Kommunikation und Information einzusetzen, zu gestalten, für das kreative Lösen von Problemen und das selbstbestimmte Lernen zu nutzen sowie sich mit Medien kritisch auseinander zu setzen

(vgl.: Sächsisches Schulgesetz, §1 Erziehungs- und Bildungsauftrag).

Diesen grundlegenden Erziehungs- und Bildungsauftrag der Schule erweitert und konkretisiert die Schulordnung Förderschulen um die Aspekte der Individualisierung und Gleichberechtigung. Die Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung vermittelt eine den Bedürfnissen ihrer Schülerinnen und Schüler entsprechende Erziehung, Bildung und Ausbildung. Sie bereitet ihre Schülerinnen und Schüler auf ein selbständiges Leben in der Gemeinschaft, auf eine umfassende Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und auf eine berufliche Tätigkeit vor (vgl. Schulordnung Förderschulen).

Die selbstbestimmte Teilhabe an der Gesellschaft und Selbstverwirklichung in sozialer Interaktion erfordern dabei eine Vielzahl an Kompetenzen. Zu den traditionellen Anforderungen und Herausforderungen entwickelte sich spätestens seit Beginn dieses Jahrzehnts die Digitalisierung zur großen Herausforderung unserer Gesellschaft und damit auch von Bildung und Schule:

„Die Digitalisierung ist für unsere Gesellschaft zu einer Entwicklung der besonderen Art geworden, da sie Hoffnung, Faszination und Innovation in gleichem Maße bedient wie Sorge, Getriebenheit und Unsicherheit. Kaum eine andere Entwicklung erfährt in Hinblick auf die Veränderung der Gesellschaft so viel kontroverse

Aufmerksamkeit und ist zugleich ein in der Lebensrealität der gesamten Gesellschaft angekommenes Phänomen.“¹

Die Digitalisierung beschleunigt die Vernetzung und Automatisierung unserer Welt und schafft neue mediale und gesellschaftliche Wirklichkeiten. Sie trägt beispielsweise dazu bei, dass neue Arbeits-, Produktions- und Marktformate, neue Beschreibungen von Bildung, Freundschaft und Freizeit sowie neue Strukturen in Wahrnehmungsprozessen, Urteilsbildung und Verhalten entstanden und entstehen.

Die Herausforderungen bestehen dabei allerdings nicht nur in der Entstehung und Verbreitung dieser digitalen bzw. digitalisierten Lebensräume und den technologischen Möglichkeiten. Es sind vor allem auch deren Geschwindigkeit und die sich selbst potenzierenden Möglichkeiten, mit denen Digitalisierung den Alltag durchdringt.

„Es ist [daher] wünschenswert und notwendig, dass die dazugehörigen Akteure die Entwicklungen selbst aktiv mitgestalten und aus einer passiv konsumierenden in eine kreativ produzierende Rolle überwechseln. Gerade der Bildungsbereich ist hier gefordert, Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene auf diese Erfordernisse vorzubereiten und sie zur Teilhabe zu befähigen, damit auch sie die Chancen der Digitalisierung ergreifen können.“ (ebd.)

1.2 Mediale Lebenswelten

Damit Schule ihre Schülerinnen und Schüler wirklich auf die digitale und digitalisierte Welt vorbereiten kann, muss sie selbst eine digitale Transformation erleben. Dafür ist sie zwar zunächst zwingend mit der notwendigen digitalen Infrastruktur auszustatten, ihr Fokus muss jedoch in erster Linie auf der Vermittlung von Medienkompetenzen liegen.

Dies gelingt nur dann, wenn die Chancen und Herausforderungen verstanden und Medienkompetenz als Entwicklungsaufgabe erkannt wird. Unstrittig ist, dass die Schülerinnen und Schüler (mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung) von heute nur dann aktiv an der digitalen Gesellschaft von morgen teilhaben können, wenn sie sachkompetente und gleichzeitig kritische Nutzer digitaler Angebote werden. Denn neben Lesen, Schreiben und Rechnen ist der kompetente Umgang mit digitalen Medien bereits jetzt zur vierten Kulturtechnik geworden. Dabei ist die Digitalisierung des Unterrichts weder Selbstzweck noch Selbstläufer. Um die Notwendigkeit des Veränderungsprozesses zu verstehen, müssen daher die aktuellen und zukünftigen Lebenswirklichkeiten der Schülerinnen und Schüler erkannt und verstanden werden. Erst dann wird deutlich, wie Schule ihre Schülerinnen und Schüler in ihrer Persönlichkeits- und Kompetenzentwicklung unterstützen kann.

¹ Medienbildung und Digitalisierung in der Schule, S. 9f

In Kürze die mediale Gegenwart und Zukunft zusammengefasst:

Mediale Gegenwart:

- ein breites Medienrepertoire ist für Kinder und Jugendliche meistens selbstverständlich
- steigende, umfangreiche Geräteverfügbarkeit und Nutzungshäufigkeiten
- Mediennutzung findet in allen Altersstufen statt
- Medien prägen und vermitteln in allen Altersstufen Normen, Werte und Handlungsmuster
- Medien sind im Kontakt zu anderen Menschen bedeutsam (Familie, Freunde, Bekannte etc.)
- Medien wirken stark auf heutige Kommunikationsgewohnheiten (und lösen sie teilweise ab)
- umfangreiche Mediennutzung prägt mediale Gewohnheiten

Mediale Zukunft:

- Sozialisation ist ein lebenslanger Prozess, daher haben auch Medien lebenslangen Einfluss
- durch gestiegene Digitalisierung und Technisierung ist/wird digitale Souveränität immer wichtiger
- durch zunehmende digitale Durchdringung aller Lebensbereiche werden Medienkompetenzen immer bedeutsamer
- kurze Innovationszyklen erfordern ständige Selbstaktualisierung
- Medienkompetenzen festigen/steigern ihre Bedeutsamkeit für eine selbstbestimmte Lebensführung
- gesellschaftliche Teilhabe findet heute auch im Internet statt, die Tendenz ist steigend (soziale Netzwerke, Videoportale, Nachrichtenseiten, Kommentarfunktionen, Foren etc.)
- die Nutzung von traditionellen Nachrichtenmedien (TV, Tageszeitung) ist abnehmend, daher bestimmen digitalen Medien die politische Bildung zukünftig noch mehr
- Kulturangebote werden weiterhin zunehmend digitalisiert (z.B. Bücher, Kino)

Die Digitalisierung der Schule bietet demnach einerseits enorme Möglichkeiten, „das individuelle Lernen durch digitale Medien zu unterstützen und Teilhabe, als Zugänglichkeit und Möglichkeit der aktiven Mitgestaltung, zu realisieren. [...] Die technischen Hilfsmittel erleichtern das Finden und Zusammenführen von Informationen, das Kommunizieren, das Generieren neuen Wissens und die Verwirklichung individueller Produktionsprozesse.“ (ebd.)

Andererseits bestehen zahlreiche Herausforderungen und berechtigte Bedenken und Ängste. Schule darf sich dem jedoch nicht verschließen oder gar als Ausschlusskriterium für Medienbildung betrachten. Vielmehr liegt gerade darin begründet, den Erwerb differenzierter Medienkompetenzen umfangreich und vielperspektivisch in den Unterricht zu implementieren und nicht nur auf den bloßen Einsatz technischer Geräte zu reduzieren. Hierfür notwendig ist ein erweitertes Verständnis von Medienbildung, die Anpassung bekannter Unterrichtsstrukturen sowie das Verstehen der besonderen Chancen und Risiken für Schülerinnen und Schüler mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung.

„Medienbildung wird wie Bildung als Prozess sowie individuelle Disposition und damit als Ergebnis des Prozesses verstanden. Sie versucht nicht, kurzfristige Antworten auf Trends zu geben, sondern ein Verständnis der den Medien zugrunde liegenden Funktionsweisen zu ermöglichen. Im Zusammenspiel von Wissen, Kompetenzen und Werten umfasst sie den Erwerb, die Einordnung, die Reflexion, die fortlaufende Erweiterung und die Anwendung von Medienkompetenz eines jeden, unabhängig von seinem Alter, seiner ethnischen und sozialen Herkunft sowie seiner individuellen Lernvoraussetzungen.“²

1.3 Medienbildung und Inklusion

Über die genannten Unabhängigkeiten von individuellen Lernvoraussetzungen, ethnischer und sozialer Herkunft und sozio-ökonomischer Bedingungen hinausgehend, liegt Medienbildung ein inklusiver Charakter inne. Sie kann Schülerinnen und Schülern helfen, soziale Barrieren abzubauen und selbstbestimmt sowie gleichberechtigt am Leben der Gesellschaft teilzuhaben. Vor allem im Hinblick auf den Förderschwerpunkt geistige Entwicklung kann man diesem Aspekt nicht genug Bedeutung beimessen.

Die Möglichkeiten und Effekte der Medienbildung an der Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung sind derart umfangreich, dass sie an dieser Stelle lediglich verknüpft dargestellt werden:

- Erschließung neuer Kommunikations- und Erfahrungsweisen
- Vergrößerung von Aktionsspielräumen
- konkretere und unmittelbare Lebensweltorientierung im Unterricht (z.B. situativ auf Gesprächsimpulse oder Verständnisschwierigkeiten reagieren können)
- Nutzung assistiver Technologien (Vorlesefunktion, Text-to-Speech/Speech-to-Text, erleichterte Bedienung durch Bildschirmleuchte/Kontraste/etc.)
- Situativere und flexiblere Gestaltung und Nutzung elektronischer und nichtelektronischer Kommunikationsmittel aus der Unterstützten Kommunikation
- Minderung körperlicher Beeinträchtigungen (z.B.: Stift und Papier vs. Touchfunktion des Tablets/der interaktiven Tafel)
- Nutzung von Nachrichten- und e-Learning-Plattformen (in leichter Sprache)
- Steigerung der Verwirklichung didaktischer Prinzipien im Unterricht an der Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung (Lebensweltbezug, Mehrsinnigkeit, Angemessenheit, Individualisierung, Anschaulichkeit, Emotionalität, Übung und Festigung, Selbstständigkeit usw.)

² Medienbildung und Digitalisierung in der Schule, S. 12

1.4 Ziele der Medienbildung und Medienkompetenzen

Ziele der Medienbildung sind „der Erwerb, die Einordnung, die Reflexion, die fortlaufende Erweiterung und die Anwendung von Medienkompetenzen als das eigene kompetente Medienhandeln, das Gestalten von Medien, das kreative Problemlösen mit Medien, das selbstbestimmte Lernen mit Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien.“³

Damit umfasst der Kompetenzbegriff eine

- technische Perspektive (Fähigkeit zur Bedienung und Vermittlung),
- soziale Perspektive (die Fähigkeit, sich, der medienadäquaten Kommunikationsformen bedienen zu können),
- kulturelle Perspektive (die Fähigkeit, sich verschiedener Aneignungsstrategien zu bedienen) und
- reflexive Perspektive (die Fähigkeit, Informationen sachlich einschätzen zu können)

Deutlich wird, dass dementsprechend auch medienbildender Unterricht verschiedene Dimensionen umfassen muss, um Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, vielfältige Medienkompetenzen erwerben zu können:

1. Sich durch Medien, Informations- und Kommunikationsmittel bilden
 - ⇒ Medien als primär informelle Orientierungs-, Wissens- und Kompetenzquellen
2. Sich über Medien bilden
 - ⇒ Medien als eigenständiger Bildungsinhalt
3. Sich mit Medien bilden
 - ⇒ Medien als Mittel der Bildung und der kulturellen Mitgestaltung
 - ⇒ Medien als gezielt eingesetzte Lernwerkzeuge
 - ⇒ Medien als gezielt eingesetzte Unterstützung zur Minderung und Überwindung individueller Förderbedarfe

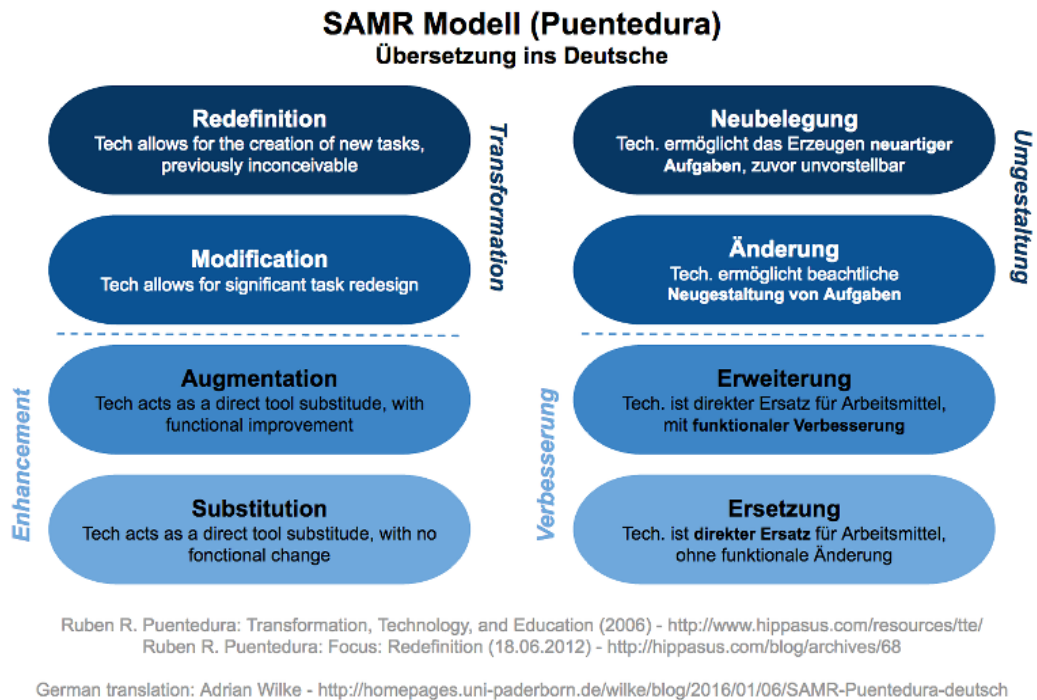
Die aufgeführten Ziele und Dimensionen unterstreichen das Potential und die Ziele der Digitalisierung im Unterricht. Allerdings darf dies nicht nur auf den Ersatz analoger Methoden und Arbeitsmittel reduziert werden. Vielmehr können dann (medienbildende) Lerneffekte gesteigert und Medienkompetenzen gefördert werden, wenn Unterricht umgestaltet und neuartige Aufgaben entstehen.

„Entscheidend ist also, das Augenmerk nicht auf die Technik, sondern auf die Optimierung und Erweiterung von Lernprozessen zu legen. Ausschlaggebend dafür bleibt die Lehrperson, die aus Inhalten, Methoden und Medien ein gewinnbringendes Lernarrangement zusammenstellt.“⁴

³ Medienbildung und Digitalisierung in der Schule, S. 18

⁴ Landesmedienzentrum Bayern

Um diesen Leitgedanken zu verdeutlichen, eignet sich das von PUENTEDURA im Jahr 2006 entwickelte SAMR-Modell⁵. Es beschreibt, wie sich Unterrichten und Lernen durch den Einsatz von Technik wandelt bzw. wandeln lässt. Je höher die Stufe, desto gewinnbringender ist das digitale Lernen. An diesem Modell lässt sich erklären, wie die Bearbeitung und Gestaltung von Aufgaben durch technische Hilfsmittel verbessert bzw. umgestaltet und somit Medienkompetenzen vielperspektivisch sowie umfangreich gefördert werden können. Es stellt darüber hinaus auch eine Perspektive des schuleigenen Fortbildungskonzepts dar, indem das Kollegium erfährt, wie gewohnte Strukturen verändert werden können.



1. Stufe: Substitution (=Ersetzung):

- analoge Inhalte und Aufgaben werden durch Technik und digitale Medien ersetzt
- 1:1 Übersetzung vom Analogen ins Digitale
- keine funktionale Verbesserung
- Einüben grundlegender Funktionsweisen
- Beispiel:
 - o zum Schreiben einen Computer benutzen
 - o Lesen von Texten auf Bildschirmen
 - o Schreiben in Word anstatt auf Papier

2. Stufe: Augmentation (=Erweiterung)

- analoge Inhalte und Aufgaben werden durch Technik und digitale Medien erweitert
- diese funktionale Erweiterung wäre analog nur schwer bzw. eingeschränkt möglich

⁵ Adrian WILKE

- eine Kombination aus analogem und digitalem Lernen ist möglich
- Verbesserung von Arbeitsabläufen
- Beispiel:
 - o Ideensammlung/Mind-Maps für Projekte durch Online-Suche
 - o Rechtschreibprüfung durch Online-Wörterbuch
 - o Speicherorte für Arbeiten festlegen
 - o Nutzung von Lern-Apps (direktes Feedback, Fehlerkontrolle, Lernfortschritt)

3. Stufe: Modification (=Umgestaltung)

- Umformulierung analoger Aufgaben, so dass digitale Unterstützung notwendig ist
- Neugestaltung von Aufgaben unter Einbeziehung der technischen Möglichkeiten
- Verbesserung von Arbeitsabläufen, Einbezug gemeinschaftlichen Lernens
- Beispiel:
 - o Veranstaltungskalender, Freizeitführer (allg.: Rechercheaufgaben samt Präsentation)
 - o Collagen erstellen
 - o Texte mit Bildern bereichern

4. Stufe: Redefinition (=Neubelegung)

- Aufgaben, die ohne technologische Unterstützung nicht möglich wären
- Einbezug gemeinsamen, kritischen, vertiefenden Lernens
- projekt-, anwendungsbezogenes- und forschendes Lernen
- Beispiel:
 - o Schuljahreschronik als Präsentation mit Texten, Bildern und Videos
 - o Stop-Motion-Filme

1.5 Kompetenzrahmen

Die Kultusministerkonferenz beschreibt im Kompetenzrahmen Anforderungen an die angestrebte Medienkompetenzentwicklung in Bezug auf digitale Medien. Mit Blick auf die Medienbildung als überfachliches Erziehungs- und Bildungsziel bildet er Ziele der Kompetenzentwicklung ab. Die Konzeption „Medienbildung und Digitalisierung in der Schule“ des Freistaat Sachsens greift diesen Kompetenzrahmen auf und ergänzt ihn durch eine deutlichere Werteorientierung. Damit ist er eine Orientierung und Grundlage für die Gestaltung des schulischen Medienbildungskonzepts.

1.6 Inhalt, Aufbau und Zielstellung der schuleigenen Medienbildungskonzeption

Die Bedeutung der vorliegenden Medienbildungskonzeption geht hinlänglich aus der eingangs beschriebenen Bedeutung einer vielfältigen, umfangreichen und inklusiven Medienbildung hervor.

Sie stellt eine wichtige Dimension schulischer Qualitätsentwicklung dar und ermöglicht die Umsetzung des Kompetenzrahmens des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus. Sie verbindet inhaltliche, pädagogisch-didaktische, organisatorische und technische sowie personelle Aspekte. Zudem klärt die Konzeption, was in welchen Fächern und Klassenstufen über Medien gelernt werden soll und welche Medien in welchen Fächern und Klassenstufen genutzt werden.

Darüber hinaus lassen sich die notwendigen Fortbildungsbedarfe der Lehrerinnen und Lehrer sowie die notwendige digitale Infrastruktur der Schule ableiten.

Ziel der Medienkonzeption ist es, die Medienbildung fest in der pädagogischen Arbeit der Schule zu verankern und dafür entsprechende Ziele, Inhalte, Kompetenzen, Medien und Werte systematisch zu erfassen und beschreiben.

In die Entstehung fließen bildungspolitische und fachdidaktische Positionen, Eckwerte zur informatischen Bildung und zur Medienbildung, Vorgaben aus den Fachlehrplänen, das Schulprofil/Schulprogramm sowie auch regionale und historische Bezüge ein. Einen großen Stellenwert erfährt auch die Umfrage zur Medienbildung im Kollegium.

2 Ist-Stand-Analyse durch SELFIE (Stand: Oktober 2019)

2.1 Was ist SELFIE?

SELFIE ist die Abkürzung von „Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational Technologies“ und bedeutet übersetzt: „Selbsteinschätzung des effektiven Lernens durch die Förderung der Verwendung von innovativen Bildungstechnologien“.

SELFIE ist ein kostenloses, anpassbares Tool, um Schulen zu helfen darüber nachzudenken, wie sie digitale Technologien zur Unterstützung des Lernens einsetzen. Es ermöglicht Schulen, sich ein Bild von ihrem aktuellen Stand zu machen und einen Aktionsplan zur Erweiterung ihrer digitalen Kapazität zu entwickeln. Darüber hinaus kann es hervorheben, was gut funktioniert, wo Verbesserungen erforderlich sind und welche Prioritäten gesetzt werden sollten.

SELFIE sammelt anonym die Ansichten von Schülerinnen und Schülern, Lehrerinnen und Lehrern sowie Schulleitungsmitgliedern über die Art und Weise, wie Technologien an ihrer Schule eingesetzt werden. Dies erfolgt mit kurzen Aussagen und Fragen sowie einer einfachen Zustimmungsskala von 1 bis 5. Die Aussagen umfassen Bereiche wie Schulleitung, Infrastruktur, berufliche Weiterbildung, Lehren und Lernen, Bewertungspraktiken sowie die digitale Kompetenz der Schülerinnen und Schüler. Darüber hinaus können bei der Erstellung der Umfrage acht weitere Fragen individuell und frei formuliert werden.

Das Ausfüllen des Fragebogens dauert etwa 30 Minuten. Die Fragen sind auf die jeweilige Gruppe zugeschnitten. So erhalten zum Beispiel Schülerinnen und Schüler Fragen zu ihrer Lernerfahrung. Lehrerinnen und Lehrer denken über Unterrichtsmethoden nach und Schulleitungen beschäftigen sich mit der Planung und der Gesamtstrategie.

Auf der Basis dieser Eingaben erstellt das Tool einen schuleigenen Bericht – eine Momentaufnahme, das „SELFIE“ – der Stärken und Schwächen einer Schule bei ihrem Einsatz digitaler Technologien im Unterricht und zu Lernzwecken. Je mehr Personen an der Schule teilnehmen, desto genauer wird das SELFIE ihrer Schule sein.

Die Ergebnisse helfen, den gegenwärtigen Stand festzustellen und auf dieser Basis eine Diskussion über den Technologieeinsatz anzuregen und ein Medienbildungskonzept für die Schule zu erstellen. SELFIE kann dann in einer späteren Phase zur Beurteilung des Fortschritts und zur Anpassung des Schulentwicklungskonzepts verwendet werden.

2.2 Durchführung

Die Schülerinnen und Schüler, Kolleginnen und Kollegen sowie die Mitglieder der Schulleitung nahmen im Zeitraum vom 18.09. – 02.10.2019 an der SELFIE-Umfrage teil. Die Teilnahme erfolgte über eine Verbreitung der gruppenspezifischen Links.

Um die Schülerschaft adäquat mit einzubeziehen, wurde im Setup von SELFIE der Fragenkatalog „Primarstufe“ ausgewählt. Dieser unterscheidet sich lediglich in der Quantität der Fragen von darüber liegenden Altersgruppen. Die Fragen für die Kolleginnen und Kollegen sind unabhängig von dieser Auswahl in allen Stufen identisch. Der Fragebogen für den Personenkreis „Schulleitung“ umfasst dagegen weitere Fragestellungen.

Um bestimmte schultypische Aspekte stärker zu akzentuieren, formulierte der Umfrageersteller darüber hinaus acht individuelle Fragen.

In SELFIE umfasst der Begriff „Schulleitung“ formale Führungsfunktionen (z. B. Schulleitung und Stellvertreter). Da er laut Beschreibung auch andere Führungs- und Managementfunktionen umfassen kann und sollte, wurde der Pädagogische IT-Koordinator der Schule sowie der an unserer Schule tätige Fachberater für den Förderschwerpunkt geistige Entwicklung ebenfalls dieser Gruppe zugeordnet. Beide Kollegen haben nicht zusätzlich den Fragebogen der Lehrkräfte beantwortet.

Da die Teilnahme nicht mit allen Schülerinnen und Schülern durchführbar ist, wurden die Klassenleitungen gebeten, die Befragung jeweils mit vier ausgewählten Schülerinnen und Schülern der Klasse durchzuführen.

Die Teilnahmequote der Schülerinnen und Schüler sowie der Schulleitungsmitglieder lässt sich als gut bis sehr gut einschätzen. Die der Kolleginnen und Kollegen allerdings nur als mittelmäßig. Dies liegt vor allem im enorm hohen Krankenstand während des Befragungszeitraums begründet, da SELFIE – einmal eingerichtet und begonnen – keine Verlängerung des Zeitraums zulässt. Eine weitere Begründung liegt im fehlenden Vertrauen in die Anonymität der Umfrage. So gaben einige Lehrer nachher an, dass sie dem Versprechen nicht geglaubt und die Befragung deshalb nicht durchgeführt haben.

 **Schulleitungsmitglieder**

 **Lehrer/innen**

 **Schüler/innen**

SELFIE 2019-2020, session 1

18 Sep. 2019 - 2 Okt. 2019



2.3 Auswertung und Interpretation der Ergebnisse

SELFIE unterliegt unter anderem dem Prinzip der Wiederholbarkeit der Befragung und damit dem Erkennen und Überprüfen von Veränderungen. Dementsprechend ist es sinnvoll, die Befragung im kommenden Schuljahr erneut durchzuführen und entsprechende Maßnahmen auf deren Wirksamkeit zu prüfen.

Denn trotz der fast vollständig fehlenden digitalen Infrastruktur und den damit zu erwartenden schlechten Umfrageergebnissen, sollten sich zumindest in einigen Teilbereichen auch ohne umfassender Neuausstattung der Schule (deutliche) Veränderungen erreichen lassen, indem beispielsweise der erste Teil des Fortbildungskonzept dieser Medienbildungskonzeption umgesetzt wird und die Gesamtheit des Kollegiums noch umfangreicher in das Medienbildungskonzept eingebunden werden.

Diese Vermutung der Wirksamkeit von bereits heute möglichen Maßnahmen lässt sich an konkreten Beispielen verdeutlichen:

- durch die kürzlich durchgeführte schulinterne Fortbildung zum Thema Datenschutz konnten auch die dieses Thema betreffenden Items der SELFIE-Umfrage vergleichbar hohe Zustimmungsquoten im Kollegium erreichen
- die Teilbereiche „Urheberrecht“, „Lizenzvorgaben“ und „Datensicherheit/Datenaufbewahrung“ erfahren vergleichsweise viel Zustimmung im Kollegium. Es sind genau die drei Bereiche, welche durch die Schulleitung und den PITKo der Schule stets angesprochen werden.
- die Zustimmungen im Teilbereich „Strategieentwicklung“ ist enorm ambivalent. Besonders hohe Zustimmung gibt es bei Schulleitungsmitgliedern. Durch persönliche Nachbefragung wurde darüber hinaus deutlich, dass die vergleichsweise hohen Zustimmungen in der Befragung des Kollegiums vor allem bei den Lehrkräften vorhanden sind, welche auch am Medienbildungskonzept mitarbeiten.

Die Gesamtheit der SELFIE-Umfrage zeigt allerdings den desolaten Zustand unserer Schule in sämtlichen Teilbereichen der Digitalisierung auf. Außer der überdurchschnittlichen, aber lediglich formalen Wertschätzung digitaler Lehr- und Lernmaterialien gegenüber, fehlt es den Kolleginnen und Kollegen im Prinzip an allem. Sie wissen zwar um die Bedeutung von Medienbildung für unsere Schülerinnen und Schüler und kennen den Mehrwert in der unterrichtlichen Einbindung digitaler Medien, sind aber nicht in der Lage, diese Aspekte im Schulalltag zu realisieren.

Da dieses Ergebnis der von SELFIE vorgegebenen Fragen letztlich zu erwarten waren und die reinen Punktwerte bzw. die Bewertungsskala von SELFIE die Gesamtheit auf den ersten Blick sogar noch positiver erscheinen lassen als sie sind (Skala 1 – 5: 2 = Stimme nicht zu, 3 = stimme teilweise zu), sollten die grundlegenden Möglichkeiten und Chancen digitaler Bildung in unserer Schule durch acht individuelle Fragen näher betrachtet und konkretisiert werden.

Die Fragen und deren Auswertung bestätigen einmal mehr die Erkenntnisse aus den vorangegangenen Fragestellungen und die Vermutungen zur Medienbildung im Schulalltag. Die Ergebnisse fallen hier ebenfalls katastrophal aus:

Frage	Antwort
Die vorhandene digitale Infrastruktur meiner Schule ist für mich und meine SchülerInnen jederzeit ohne Einschränkung möglich. Sie funktioniert störungsfrei und zuverlässig.	100% der Schulleitungsgruppe und 75% des Kollegiums stimmen nicht bzw. überhaupt nicht zu.
Die digitale Infrastruktur meiner Schule beeinträchtigt die Einbindung von Medien in meinem Unterricht.	75% beider Gruppen stimmen ganz bzw. voll und ganz zu.
Ich habe bereits Unterrichts- bzw. Projektideen aufgrund der vorhandenen digitalen Infrastruktur meiner Schule verworfen.	75% der Schulleitungsgruppe stimmt zu bzw. voll und ganz zu. 54% des Kollegiums stimmen ebenfalls zu bzw. voll und ganz zu. 18% stimmen teilweise zu.
Ich bin mit der digitalen Infrastruktur meiner Schule zufrieden (z.B. Größe und Verfügbarkeit des Computerkabinetts, fehlende Datenverbindung außerhalb des Computerkabinetts).	100% der Schulleitungsgruppe und knapp 80% des Kollegiums stimmen nicht bzw. überhaupt nicht zu.
Digitale Medien/Infrastruktur verbessern das Lernen und Lehren speziell an der Schule mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung (Stichworte: Ansprechen mehrerer Sinneskanäle, Anschaulichkeit und Multidimensionalität der Inhalte, Lernbereitschaft und Aktivierung, lebensweltorientierte Zugänge zu Inhalten).	75% der Schulleitungsgruppe stimmt zu bzw. voll und ganz zu, 25% teilweise. 54% des Kollegiums stimmen ebenfalls zu bzw. voll und ganz zu. 33% stimmen teilweise zu.
Interaktive Medien/Geräte (z.B. Interaktive Tafeln, Tablets mit Lern- und Kommunikations-Apps, Monitore mit Touchfunktion) helfen, Teilhabe und Aktivität im Unterricht zu steigern sowie individuelle Förder- und Unterstützungsbedarfe zu mindern bzw. zu überwinden.	75% der Schulleitungsgruppe stimmt zu bzw. voll und ganz zu, 25% teilweise. 64% des Kollegiums stimmen ebenfalls zu bzw. voll und ganz zu. 29% stimmen teilweise zu.
Ich würde gern meine eigenen Geräte und die der SchülerInnen wie bspw. Smartphone, Tablet oder Notebook in der Schule verwenden können.	75% der Schulleitungsgruppe stimmt zu bzw. voll und ganz zu. 47% des Kollegiums stimmen ebenfalls zu bzw. voll und ganz zu. 33% stimmen teilweise zu.
Eine Verbesserung der digitalen Infrastruktur (Internetzugang im Klassenzimmer/Fachkabinett, mehr und verschiedene Geräte) würden meinen Unterricht ergänzen bzw. verbessern.	Alle Teilnehmer stimmen zu bzw. voll und ganz zu.

Die Antworten auf den eigenen Fragenkatalog zeigen auf eindrückliche Art und Weise, wie es um die Möglichkeiten und Chancen zum Erwerb von Medienkompetenzen an unserer Schule bestellt ist. Die Problemlage wird sehr eindeutig zum Ausdruck gebracht: es ist die fehlende digitale Infrastruktur der Schule.

Diese Erkenntnisse werden noch beeindruckender, wenn man bedenkt, dass

- das neue Fortbildungskonzept der Schule (bis auf eine Veranstaltung) noch nicht angelaufen ist, große Potenziale besitzt und das Kollegium neue Einsatzmöglichkeiten erst entdecken wird,
- es immer und auch in Zukunft Kolleginnen und Kollegen gibt, die rein persönlich Digitalisierung kritisch bzw. negativ betrachten und
- dem digitalen Lernen bislang nicht einmal ansatzweise die Chance zur Entwicklung gegeben werden konnte

Exemplarisch hierzu abschließend die entsprechende Frage am Ende der SELFIE-Umfrage:

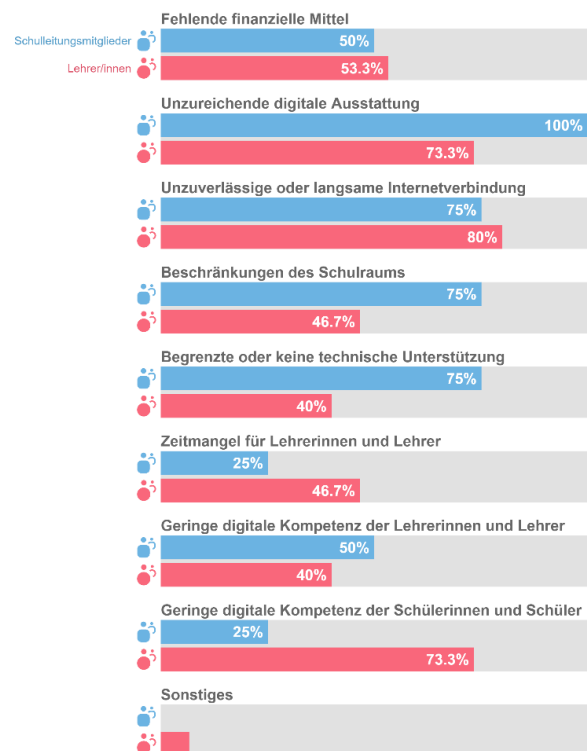
„Werden der Unterricht und das Lernen mit digitalen Technologien an Ihrer Schule durch die folgenden Faktoren negativ beeinflusst?“

Die Grafik rechts und die Beantwortung des individuellen Fragenkatalogs zeigen unser schulinternes Spannungsfeld und die Aufgabe der Entscheidungsträger erneut sehr eindeutig auf und sprechen für sich .

Eine abschließende Anmerkung jedoch noch zum Argument *„Geringe digitale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler“*:

Genau dieser Aspekt ist nicht Problem, sondern Aufgabe der schulischen Medienbildung. Durch die Umsetzung dieser Medienbildungskonzeption, der Erschaffung einer adäquaten digitalen Infrastruktur und dem Durchführen von Fortbildungen lassen sich Barrieren abbauen und Medienkompetenzen aufbauen.

Der Zirkelbezug zwischen fehlenden bzw. geringen digitalen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler und deren hemmenden Auswirkung auf Realisierung von Medienbildung im Unterricht wird somit schrittweise abgebaut.



3 Vorüberlegungen und Entscheidungsfindungen zur Entwicklung der Medienkonzeption

Vorüberlegungen des Kollegiums

Im Wesentlichen widmet sich der Lehrplan im Förderschwerpunkt geistige Entwicklung der Medienbildung im Bereich „Selbstständige Lebensführung“ des grundlegenden Unterrichts. Besonders im Lernbereich „Umgang mit Medien“ beschreibt er den inhaltlichen Rahmen an der Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung konkret.

In diesem Zusammenhang zeigt sich die Besonderheit des Lehrplans: aufgrund der Heterogenität der Schülerschaft und des Förderschwerpunktes sowie der absoluten Fokussierung auf die Entwicklungsgemäßheit der Ziele, Inhalte und Medien, ist er als Rahmenplan zu verstehen, welcher von der Unterteilung in Alters-/Jahrgangsstufen Abstand nimmt. Einerseits wird somit die dringend notwendige pädagogische Freiheit – im Unterricht allgemein und konkret zum Erwerb von Medienkompetenzen – in den Vordergrund gestellt. Andererseits bedeutet dies wiederum auch eine große Herausforderung für die Erstellung der Kompetenzmatrizen.

Nicht nur der Lehrplan, bezogen auf die gesamte Schülerschaft mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung, stellt einen Rahmenplan dar. Auch die Matrizen der Jahrgangsstufen müssen zwangsläufig Rahmenpläne sein, da die Heterogenität der Schülerinnen und Schüler und ihrer Förderbedarfe nicht nur zwischen den Jahrgangsstufen, sondern auch innerhalb einer Stufe (welche jeweils drei Jahrgänge umfassen) besteht:

Einerseits haben einige Schülerinnen und Schüler besonders hohe Förderbedarfe in den Schwerpunkten geistige sowie körperliche und motorische Entwicklung. Diese Schülerinnen und Schüler haben häufig einen sehr geringen Umgang mit Medien, technischen Geräten und digitalen Lebensräumen.

Andererseits werden einige Schülerinnen und Schüler aufgrund ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten teilweise in Zielen und Inhalten der Schule mit dem Förderschwerpunkt Lernen unterrichtet. Ihr Umgang mit Medien und technischen Geräten ist teilweise enorm umfangreich, vielfältig und verfolgt unterschiedlichste Zwecke. Sie bewegen sich in verschiedensten digitalen Lebensräumen und stehen vielen Herausforderungen wie bspw. angemessener Mediennutzung, Gefahren und Risiken im Internet etc. gegenüber.

Bemerkenswert ist nicht zuletzt, dass die lernbereichsübergreifenden Möglichkeiten zum Erwerb von Medienkompetenzen im Lehrplan bzw. Lernbereich „Umgang mit Medien“ sehr verknappt aufgezeigt werden, obwohl die fachspezifischen Möglichkeiten eine Vielzahl von Ansätzen böten.

Querverbindung von bzw. zu diesem Lernbereich finden sich verhältnismäßig wenige. Denkbar ist, dass darauf aus Gründen der Lesbarkeit und Übersichtlichkeit überwiegend verzichtet wurde.

Daher sah sich das Kollegium mit folgenden Fragestellungen konfrontiert:

1. Wie umfangreich soll eine einzelne Stufen-Matrix sein?

Das beschriebene Kompetenzspektrum führt dazu, dass die Kompetenzmatrizen enorm umfangreich sein müssten, um alle denkbaren Kompetenzbereiche, Aneignungsstufen, Lernniveaus etc. abzubilden und niemanden aufgrund seiner individuellen Voraussetzungen auszuschließen. Gleichzeitig sollen die Matrizen aber auch eine gewisse Verbindlichkeit haben und die Entwicklung der Medienkompetenzen hinsichtlich Umfang, Nutzung, Abstraktionsgrad etc. über die Schulbesuchsjahre darstellen.

2. Wie lassen sich die Kompetenzen der verschiedenen Fachlehrkräfte und damit die Möglichkeiten der verschiedenen Fachunterrichte am besten einbinden?

Also: Wie schafft es ein „Stufen-Matrix“-Team, die vielfältigen Möglichkeiten der einzelnen Fachunterrichte einzubeziehen, wenn sie keine entsprechenden Fachlehrkräfte in ihrem Team haben? Sollen die Fachlehrkräfte umgekehrt die Möglichkeiten „ihres“ Fachs in jedes Team und damit jede Stufen-Matrix einfließen lassen? Wie wird man dem Aspekt gerecht, dass Medienbildung auch vom Fach ausgehen darf und soll? (obgleich der Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler auch hier im Vordergrund steht).

3. Wie lesbar und praktikabel soll eine Matrix sein?

Ausgehend von Frage 1 und Frage 2 schließt sich die Frage an, ob eine Jahrgangsstufen-Matrix tatsächlich sämtliche Kompetenzbereiche, Aneignungsstufen, Lernniveaus etc. sowie Bezüge zum Fachunterricht abbilden soll. Ist es überhaupt möglich, ohne unnötige Einschränkungen vornehmen zu müssen?

Beschreibung der Unterteilung der Matrizen und Begründungen des Kollegiums:

1. In Anbetracht der Vorüberlegungen und als Antwort auf die schulspezifischen Fragestellungen, hat sich das Kollegium dazu entschieden, teilweise von der vorgegebenen Struktur abzuweichen und sowohl Stufen- als auch Fächermatrizen zu erstellen.
2. Zur Erstellung einer Stufen-Matrix wird ein mittleres Lernniveau angenommen. Dies vermeidet Doppelungen zwischen den Stufenmatrizen.
3. Durch die Annahme eines mittleren Lernniveaus sind die Stufen-Matrizen nicht als in sich geschlossen zu betrachten. Zu erwerbende Medienkompetenzen richten sich nach den Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler, nicht nach ihrer Jahrgangsstufe. Entsprechen die (möglichen) Kompetenzen einer niedrigeren bzw. höheren Stufe, orientiert sich Medienbildung im Unterricht an eben diesen.

Auch bei der Medienbildung steht Differenzierung in ihren verschiedensten Variationen im Vordergrund.

4. Aufgrund der Dokumentation der Stufen-Matrizen durch in der jeweiligen Stufe eingesetzte Lehrkräfte, wird ein Curriculums-Charakter geschaffen. Zu erwerbende Medienkompetenzen werden somit mit konkreten Zielen und realen Inhalten der Stufe verbunden. Hier bleibt das Kollegium im Einklang mit den formalen Vorgaben des SMK bzw. der LaSuB und des SVA.
5. Die Matrizen sollen handhabbar und übersichtlich bleiben. Daher wurde in den Stufen-Matrizen ein mittleres Lernniveau angenommen (siehe Punkt 3). Darüber hinaus hat sich das Kollegium für gesonderte Fach-Matrizen entschieden. Eine Einbindung sämtlicher Fachunterrichte in die Stufen-Matrizen würde zunächst die Übersichtlichkeit und Praktikabilität senken. Gravierender ist jedoch, dass sämtliche fachspezifischen Möglichkeiten nicht durch einzelne KollegInnen bzw. Teams abdeckbar sind und Fachlehrkräfte jedem Stufen-Team zuarbeiten müssten. Dies wiederum hätte dazu geführt, dass sich fachspezifische Möglichkeiten in den einzelnen Stufen-Matrizen wiederholen. Nicht zuletzt ist und bleibt Medienbildung immer fächerübergreifend bzw. fächerverbindend, darf und soll aber auch fächerintegrativ erfolgen und die besonderen Inhalte der Fachunterrichte nutzen.
6. Die Unterscheidung in Stufen- und Fach-Matrizen erhöht zweifelsfrei die Komplexität der Matrizen und zeigt deutlich mehr Möglichkeiten zum Erwerb von Medienkompetenzen auf.
Diese Aufteilung bedeutet jedoch in keiner Weise eine Abkehr vom fächerverbindenden bzw. -fächerübergreifenden Charakter der Medienbildung. Medienbildung ist immer – fast zwangsläufig – fächerübergreifend. Aber auch fächerverbindende Lernsituationen bleiben davon unberührt, wie sowohl die Stufen- als auch Fächermatrizen beweisen. Vielmehr werden durch die Aufteilung weitere fächerverbindende Lernsituation deutlich, die man möglicherweise ohne die Expertise der Fachlehrkräfte und deren Dokumentation übersehen hätte.
7. Die Stufenmatrizen sollen entwicklungsgemäß und in alle Richtungen durchlässig sein. Gleichzeitig sollen sie die Steigerungs- und Vertiefungsmöglichkeiten beim Erwerb von Medienkompetenzen verdeutlichen. Daher wurden die Stufen-Matrizen zwar von den Teams der Unter- bis Werkstufe erstellt, erhalten jedoch nicht deren Namen. Sie werden mit Zahlen gekennzeichnet. Um die Verbindlichkeit zu einem mittleren Lernniveau der Stufen zu verdeutlichen, tragen sie ihre Entsprechung in einer Ergänzung zum Titel.

Beispiel: „Medienbildungsmatrix Stufe 1 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Unterstufe)“

4 Medienbildung in den Klassenstufen und Fachunterrichten der SFGE „Astrid Lindgren“ - Basiskompetenzmatrix, Stufen- und Fächermatrizen

- Basiskompetenzen (*basale Ebene, Stufe 1 – 4, Expertenebene*)
- Medienbildungsmatrix Stufe 1 (*Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Unterstufe*)
- Medienbildungsmatrix Stufe 2 (*Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Mittelstufe*)
- Medienbildungsmatrix Stufe 3 (*Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Oberstufe*)
- Medienbildungsmatrix Stufe 4 (*Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Werkstufe*)
- Medienbildungsmatrix Ethik
- Medienbildungsmatrix Kunst
- Medienbildungsmatrix Musik
- Medienbildungsmatrix Sport
- Medienbildungsmatrix Werken
- Medienbildungsmatrix Hauswirtschaft

4.1 Basiskompetenzen

Basale Stufe

- Erleben von Aktion – Reaktion bzw. Ursache – Wirkung	- Kombination von Taster und adaptierten Spielzeugen, - Kombination von Tastern, powerlink4 und Geräten des täglichen Lebens (Lampen, Fön, Mixer, ...)
- Erkennen und ggf. Benennen (digitaler) Geräte in der Umgebung - Ein- und Ausschalten (digitaler) Geräte	- CD-Player, Radio, Computer, Kamera, Fotoapparat, Alltagsgeräte durch Taster, ExpressOne, GoTalk, ...
- Angeleitete Erprobung unterstützender oder alternativer Kommunikationsformen	- ExpressOne, GoTalk, Bilderleiste Voxa, Interaktive – die sprechende Wand, ... - Bildtafeln, ...
- Nutzen technische Hilfen	- Lupenlineal, Blattwender, ...
- Geräte zur Tonwiedergabe kennen	- Toniebox, CD-Player, PC, Handy, ...

Stufe 1

- Gerätenamen kennen lernen	- Computer, Tablet, Maus, Toniebox, ...
- Speichermedien sachgerecht einlegen und herausnehmen	- CDs, DVDs, Tonie-Figuren, USB-Sticks
- Wichtige Tasten und deren Funktion bei bekannten Geräten kennen lernen	- Musikwiedergabegeräte: Start, Pause und Stopp - Computer: An/Aus, linke Maustaste - Tablet: An/Aus, App-Symbole
- Die Maus bewegen und die Bewegungen des Mauszeigers auf dem Bildschirm verfolgen bzw. Einen Touchscreen bedienen	
- UK: Training der Anwendung bzw. Ansteuerung, Differenzierung des Angebots	

Stufe 2

- Bedienung der Maus und des Touchscreens festigen,	
- Lernspiele in Begleitung spielen	
- Orientierung auf der Tastatur	- Groß- und Kleinschreibung, Shift-Taste, Zurück-Taste, Enter-Taste, Pfeil-Tasten
- Grundlegende Bedienungsfunktionen des Computers	- Hoch- und Herunterfahren, Einloggen, Programme öffnen und schließen
Begriffsbildung: - Verstehen und Verwenden erster Fachbegriffe - Computer-Hardware - Computerbedienung - Tasten-Bezeichnungen	- Rechner, Monitor/ Bildschirm, Tastatur, Maus - Ein- und Ausloggen, Hoch- und Runterfahren - An/Aus, Leertaste, Enter, Pfeiltasten, Entfernen, ...

Stufe 3

- Textverarbeitung: einfache Textformatierung	- Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe - Fett, kursiv, unterstrichen - Einfügen von Bildern
- Orientierung in einfachen Ordnerstrukturen auf der Festplatte	- Speicherort finden, Datei öffnen
- Speichern in unterschiedlichen Ordnern auf der Festplatte	- Speicherort finden, Datei speichern - Einblick in verschiedene Speichermedien gewinnen
- Grundlegende Orientierung im Betriebssystem	- Anmeldung/Login - Desktop, Speicherorte - Programme öffnen und schließen
- Grundlegende Orientierung im Browser	- Adresszeile, Vor- und Zurückfunktion, Scrollbalken
- Grundlegende Orientierung im E-Mail-Programm	- Adress- und Betreffzeile, Textfeld, senden/empfangen
- Verwendung v. vorgegebenen Internetseiten	- Google, blinde-kuh.de, spieleaffe.de, ...
- Verwenden von Kindersuchmaschinen	- Fragfinn.de, blinde-kuh.de, logo!.de
- Begriffsbildung: Grundbegriffe im Umgang mit dem Internet	- Browser, Adresszeile (URL), E-Mail, senden und empfangen, Scrollbalken, scrollen
- Grundlegende Bedienungsfunktionen der digitalen Filmkamera bzw. des Handys	- Aufnehmen, Zoomen, Wiedergabe
- Grundlagen zum Erstellen einer Präsentation	
- Grundlagen der Bild- und Tonbearbeitung	

Stufe 4

- Ein sicheres Passwort erstellen können	
- Grundlagen der Textverarbeitung	- Markieren, ausschneiden, kopieren, einfügen, korrigieren, drucken
- Internetrecherche mit Suchmaschinen	- Suchbegriffe selbst auswählen und eingeben - Reihenfolge: Suchmaschine → Homepage → Suche/Informationsentnahme
- Beginn des Tastaturschreibens mit mehreren Fingern	- ggf. Zehn-Finger-Schreibübungen
- Grundfunktionen der Programmbedienung	- Aufbau des Desktops, Menü- und Symbolleisten, Funktionen der Maus, Dateien öffnen und zielgerichtet in Ordnern speichern, drucken - Umgang mit einer Lernplattform
Begriffsbildung: - Verwendung von Computerfachbegriffen	- Hardware, Software - Tastatur: Shift, Backspace - Peripheriegeräte: u. A. USB(-Stick) - Dateiformate
- Vertiefung: Erstellen einer Präsentation	- Mehrere Seiten - Eigene Gliederung - Formatierungen des Textes anwenden
- Vertiefung: Bild- und Tonbearbeitung	

Expertenstufe

- Das Internet als weltweites Netz verstehen	- Grundlegender Aufbau - Orientierungsmöglichkeiten insgesamt - Orientierung auf einer Seite - Kennen verschiedener digitaler Räume und deren Zweck - Kennen von Gefahren und Risiken
- Sicherer Umgang mit Dateien aller Art und Ordnern	- Speichern - Verschieben - Umbenennen - Kopieren - Löschen - Dateitypen - Ordnersystem beherrschen
- Sicherer Umgang mit Standardsoftware	- Textverarbeitung - Formatierungen - Umgang mit Tab-Stopps - Einfügen von Tabellen (Spalte, Zeile, Zelle) - Seitenzahlen einfügen - Tabellenkalkulation

	- Begriffe: Spalte, Zeile, Zelle - Daten eingeben - Rechnen mit Funktionen - Zellen formatieren, z. B. Währung - Diagramme erstellen - Drucken einer Arbeitsmappe
- Mehrseitige Präsentationen	- Informationen sammeln, sichten u. Auswählen - Gliederung erstellen - Gliederung in Folien umsetzen - Bedarfsbezogene Entwurfsvorlagen bzw. Designs auswählen - Animationen verwenden
- Bildbearbeitung	- diverse Programme
- Ausgewählte Dienste des Internets nutzen	
- Eigenständiges Arbeiten mit einer Lernplattform	
- Ein E-Mail-Programm einrichten und sicher beherrschen	- E-Mails erstellen - Versenden - Empfangen - Weiterleiten - Speichern - Dateianhänge versenden und speichern - Kontaktlisten erstellen und pflegen
- Schutz vor Viren und Trojanern	- Arten von Angriffen auf die eigenen Daten - Technische Vorkehrungen treffen können - Nutzungsverhalten anpassen
Begriffsbildung - Bauteile des Computers	- Bauteile des Computers: Mainboard, Festplatte, Prozessor, Grafikkarte, Soundkarte, Arbeitsspeicher, Kühler, Netzteil, Netzwerkkarte
- grundlegendes Wissen über Datenschutz, Datensicherheit und Urheberrecht	

4.2 Medienbildungsmatrix Stufe 1 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Unterstufe)

Kompetenzbereich, Kompetenz	Kompetenzerwartungen, Pädagogische Ziele	Inhalte und Methoden, Medieneinsatz	Lernbereiche
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen - Sich Informationen und Daten holen und interpretieren - Medien wiederfinden und deren Informationen abrufen	- Kennen, Ein- und Ausschalten von digitalen Geräten (Computer, Tonwiedergabegeräte, TV) - Finden und Nutzen vorinstallierter einfacher Programme - Sachgerechtes Einlegen und Herausnehmen von Speichermedien (CD, DVD) - Tasten für „Start“, „Pause“ und „Stopp“ kennen, benennen, bedienen - Lernspiele auf Speichermedien in Begleitung spielen - Die Maus bedienen lernen - Handlungsorientierte Erarbeitung - Nutzen von Tonwiedergabegeräten im schulischen Alltag - Einfache, bildgestützte Lernprogramme - Tiptoi-Stifte und – Bücher - Toniebox und Figuren - Maus, CDs, CD-Player, PC, Handy, einfache, großflächige Tastaturen	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien
2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren	- Mit Hilfe digitaler Möglichkeiten kommunizieren	- Kommunikationshilfen zur Äußerung von eigenen Wünschen und Bedürfnissen nutzen	GU – Wahrnehmung, Denken, Bewegung und Kommunikation LB 4: Kommunikation

2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 Aktive Teilhabe an der Gesellschaft	- Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet nutzen - Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion kennen und anwenden - Teilhabe an der Gesellschaft durch aktive Nutzung kommunikationsunterstützender Medien	- Sich mitteilen können (auch über Telefon/Smartphone) - Entwicklung (non)verbaler Kommunikation - Einfache Sprachausgabegeräte (z.B. BigMack, Tiptoi-Stifte/Bücher) - Unterstützte Kommunikation (Gebärden, Talker, Tablets, Laptops) - Taster und Spezialtastaturen - Einfache Lernspiele/ Computer - Einsatz von Metacom-Symbolen, GUK Gebärden - Benutzung des Telefons / Smartphones in Gefahrensituationen (112)	GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören - Bewältigung von Kommunikationssituationen im Alltag
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	- Dokumentieren, in verschiedenen Formaten gestalten, Präsentieren, Veröffentlichen - Anbahnung der Wertschätzung von Eigentum Anderer	- Erstellen und Abspielen von Foto- und Tonaufnahmen - Erstellung von Portfolios - Wahrnehmungsförderung (Sehen, Hören, sprachlich Wiedergeben) - Geräusche wahrnehmen, wiedererkennen und benennen - Förderung auditiver Aufmerksamkeit (Hörspiele, Vorlesegeschichten) - Theatertechnik (Mikrofon, Beleuchtung, Verstärker...) - Qualitativ hochwertige Foto- und Filmtechnik, Stativ - Talker, BigMack mit Verstärkeranschluss	GU – Selbständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien FU – Kunst LB 3: Prozessbetontes Gestalten (Aktionskunst, Film, szenisches Gestalten)

4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.3 Gesundheit schützen	- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen - Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	- Mit Eltern ins Gespräch kommen (thematische Elternabende organisieren) - Im Unterricht über den digitalen Medienkonsum berichten lassen und auswerten um späterer Suchtgefahr vorzubeugen (Fernseher, Tablet, Computer, Smartphone) - Prävention-Mobbing (Definition über Spielsachen, technische Geräte)	GU – Selbständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien - Gefahren
5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	- Technische Probleme identifizieren - Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden - Einfache digitale Werkzeuge kennen lernen	- Schüler erkennt defektes Gerät und fordert Hilfe ein (z.B. Tiptoi-Stift – Batterietausch) - Fernseher bedienen und anwenden - Erste kindgerechte Apps auf Tablet oder interaktive Tafel - Budenberg	GU – Selbständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien
6 Analysieren und Reflektieren 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellung entwickeln	- Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen lernen - Freude am Umgang mit digitalen Medien empfinden	- Medien als mögliche Form der Entspannung kennen und nutzen Entspannungsmusik - TV	GU – Selbständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien

4.3 Medienbildungsmatrix Stufe 2 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Mittelstufe)

Kompetenzbereich, Kompetenz	Kompetenzerwartungen, Pädagogische Ziele	Inhalte und Methoden, Medieneinsatz	Lernbereiche
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.3 Speichern und Abrufen	- Können erste Suchstrategien nutzen zur Gewinnung von Informationen - Können in verschiedenen digitalen und analogen Medien suchen - Medien finden und deren Informationen abrufen	- Suchaufträge in Zeitungen/ Büchern - Höraufträge zu Audiodateien bzw. Hörbeiträgen - Beobachtungsaufgaben zu Videobeiträgen - Verwenden gängiger Kindersuchmaschinen (Blinde Kuh, fragfinn etc.) - Nutzung des Audioabspielgerätes Toniebox (Ursache/Wirkung, Erschließen von Hörbüchern und Musik) - Nutzung interaktiver Tafel für Such- und Sortieraufträge sowie Spiele wie Memory, Puzzle oder Jeopardy	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien
2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- Geeignete Kommunikationsmöglichkeiten für den Austausch von Botschaften und Informationen nennen und vergleichen - Mit Hilfe digitaler Möglichkeiten kommunizieren und lernen - Erste digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet auswählen	- Anwenden von analogen Kommunikationsmöglichkeiten wie Gespräch, Telefonat, Brief - Benutzung des Telefons /Smartphones in Gefahrensituationen - Nutzung von Tiptoi-Stiften, Any-Book Reader und deren Bücher - Digitale Vorstellung von Bilderbüchern über interaktive Tafel	GU – Wahrnehmung, Denken, Bewegung und Kommunikation LB4: Kommunikation GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören

	- Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennenlernen - Aktiv an der Gesellschaft teilhaben durch die Nutzung kommunikationsunterstützender Medien	- Wortschatztraining durch aktivierende Spiele an der interaktiven Tafel - Vermittlung von Lerninhalten über Filme und Dokumentationen mit Hilfe der interaktiven Tafel - Unterschiedliche Messaging Dienste wie „WhatsApp“ oder „Telegram“ als Kommunikationsmittel kennenlernen, Besprechung von Verhaltensregeln in einfacher Sprache - Nutzung von Medien zur unterstützten Kommunikation (Talker, Tablets, BigMack, Laptops etc.)	- Bewältigung von Kommunikationssituationen im Alltag
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben	- Eine Produktion in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren und veröffentlichen - Erste Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten - Aufgabenlösung und Bearbeitung mit unterschiedlichen digitalen Medien - Anbahnung der Wertschätzung von Eigentum Anderer	- Erstellung von Lernmappen, Portfolios, Plakaten etc. - Gestaltung eines Ich-Buches - Arbeit mit Fotofunktion (Zoom, Betrachtung Auslöser etc.) - Fotos von Tablets / Smartphones/ Digitalkameras zur Ergebnissicherung und Dokumentation übertragen - Sprachaufzeichnungen zur Dokumentation - Geräusche (Natur, Alltagsgeräusche etc.) aufnehmen - Fotos über Fotodrucker ausdrucken	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien FU – Kunst LB 1: Flächiges Gestalten - Fotografieren - Digitales Gestalten

4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen	- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennenlernen - Erste Strategien zum Schutz entwickeln - Sensibilisierung zum Schutz der Privatsphäre in der digitalen Umgebung anbahnen - Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen	- Prävention Mobbing (z.B. Spielsachen, technische Geräte - Reflexion des eigenen Fernsehkonsums durch die Erstellung eines Fernsehtagebuches - Einblick erhalten in die Chancen und Risiken des Surfens im Internet (z.B. Bei YouTube, WhatsApp etc.) - Erarbeitung von Nutzungsregeln im Umgang mit digitalen Medien in einfacher Sprache - Thematische Elternabende	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien
5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	- Technische Probleme identifizieren - Einfache digitale Werkzeuge kennenlernen und nach Möglichkeit anwenden	- Defektes Geräte und deren Ursache (z.B. Leere Batterie) erkennen und Hilfe einfordern - Fernseher bedienen und anwenden (Fernbedienung und allg. Funktionen) - Nutzung gängiger Lernprogramme wie Budenberg und Lernwerkstatt mit Hilfe von Tablet und PC - Nutzung von Zeichenprogrammen wie „Paint“ - Nutzung von kindgerechten Fotobearbeitungsprogrammen „PhotoDraw“ o.ä. – Fotos verfremden, Filter belegen etc. - Erste kindgerechte Apps über Tablets, Smartphone oder interaktive	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien

		Tafel kennenlernen (Lern-, Informations- und Spiele-Apps)	
6 Analysieren und Reflektieren 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen, reflektieren und nutzen	- Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennenlernen - Freude am Umgang mit digitalen Möglichkeiten entwickeln	- Anwendung von Tablet, Interaktive Tafel, Laptop, Smartphone und PC durch die Nutzung von Lern-, Spiele- und Kommunikationssoftware - Musik digital abspielen – Streamingdienste (z.B. Spotify) kennenlernen - Medien (Musik, Film) als mögliche Form der Entspannung kennen und nutzen - Einblick in die Nutzung von Videoportalen z.B. YouTube - Fernsehnutzung thematisieren - Unterscheidung Fernsehsendung vs. Werbung	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien

4.4 Medienbildungsmatrix Stufe 3 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Oberstufe)

Kompetenzbereich, Kompetenz	Kompetenzerwartungen, Pädagogische Ziele	Inhalte und Methoden, Medieneinsatz	Lernbereiche
0 basale Ebene	Fertigkeit: - Geräte einschalten, - Kennwort eingeben, - Programme öffnen (anwenden), - Umgang mit Eingabegeräten	Medien: - PC - Laptop - Tablet - interaktive Tafel - Talker - BigMack - Toniebox - TipToi-Stift	Fächerverbindender Unterricht -> für alle Kompetenzbereiche GU – Wahrnehmung, Denken, Bewegung, Kommunikation → LB1-4 GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören LB 2: Lesen LB 3: Schreiben LB 4: Sprache entdecken
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbe- wahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	- Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen - Suchmaschinen sachgerecht nutzen - Dateien eingeben und bearbeiten - Dateien speichern und öffnen - Nutzung von Audioabspielgeräten	- Internetrecherche mittels Suchmaschinen (Google, Ecosia, Kindersuchmaschinen etc.) - Computer/Laptops/ Interaktive Tafel - Texte verfassen mittel PC oder Handy etc. - z.B. Toniebox	GU – Persönlichkeit und soziale Beziehung LB 2, 3 GU – Sachunterricht LB 1: Begegnung mit der belebten Natur LB 2: Begegnung mit der unbelebten Natur LB 3: Mensch im Raum LB 4: Mensch in der Gesellschaft LB 5: Mensch in Zeit und Geschichte GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören LB 2: Lesen LB 3: Schreiben LB 4: Sprache entdecken

			GU – Mathematik LB 3: Größen Bereich: Selbstständige Lebensführung LB 2: Gesundheitserziehung LB 4: Sorge für die eigene Person LB 5: Wohnen LB 6: Freizeit LB 7: Umgang mit Medien LB 8: Mobilität
2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- Medien entsprechend auswählen unter Beachtung des Kriteriums berechtigter Personenkreis - Erste Möglichkeiten der digitalen Kommunikation kennenlernen und anwenden	- PC, Laptop, Tablet, interaktive Tafel, Beamer - Nachrichten zu schulinternem Gebrauch → Dokumentationen, Präsentationen, Einladungen, E-Mail Mitteilungen an Eltern, Kontakt zu anderen Schülern - Nutzung digitaler Medien zur Unterstützten Kommunikation (Talker, BigMack, Tiptoi, etc.)	GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören LB 2: Lesen LB 3: Schreiben LB 4: Sprache entdecken GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	- Möglichkeiten des Erstellens und Bearbeitens z.B. von Bildersammlungen kennen und auswählen - Entsprechend des Verwendungszweckes - Bewusstsein/ Kenntnisse rechtlicher Vorgaben → was darf ich wie verwenden	- PC, Laptop, Tablet, interaktive Tafel, Beamer - Erstellen von Dokumentationen, z.B. bei Projekten - Verarbeiten von Fotos - Präsentationen zu schulischen Anlässen	GU – Sachunterricht LB 1: Begegnung mit der belebten Natur LB 2: Begegnung mit der unbelebten Natur LB 3: Mensch im Raum LB 4: Mensch in der Gesellschaft LB 5: Mensch in Zeit und Geschichte GU – Selbstständige Lebensführung

	- Bearbeitung und Lösung von Aufgaben mittels digitaler Bearbeitung	- Teilnahme an Wettbewerben u.Ä. mittels Dateien - Fotos ausdrucken, Sprachnachrichten aufzeichnen, Dokumentationen, Lernmappen, Portfolios, Collagen, Comics, Trickfilme etc. erstellen	LB 2: Gesundheitserziehung LB 4: Sorge für die eigene Person LB 5: Wohnen LB 6: Freizeit LB 7: Umgang mit Medien LB 8: Mobilität GU – Mathematik LB 1: Elementare Geometrie LB 2: Elementare Arithmetik GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören LB 2: Lesen LB 3: Schreiben LB 4: Sprache entdecken
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen aktive agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	- Anbahnen/Bewusstsein entwickeln für mögliche Folgen des persönlichen Handelns im Internet - Einhalten von Regeln und Vorgaben im schulinternen Rahmen - Bewusstsein für persönlichen Umfang des Mediengebrauchs entwickeln	- PC, Laptop, Tablet, Smartphone - Hochladen von Fotos/ Videos aus dem privaten Bereich - Verwendung unerlaubten Materials - Verträge, Bestellungen - Kritische Betrachtung anbahnen	GU – Persönlichkeit und soziale Beziehung LB 2: Ich und andere LB 3: Sexualität und Partnerschaft GU – Selbstständige Lebensführung LB 6: Freizeit
5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	- Kenntnisse über erforderliche Voraussetzungen zur Nutzung von digitalen Geräten - Kenntnisse über Fehlerquellen	- PC, Laptop, Tablet, interaktive Tafel, Beamer - Konkrete Gegebenheiten der Schule:	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien

5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	- Kenntnisse über Möglichkeiten der Beseitigung → Was muss getan werden? - Wer ist ein Ansprechpartner für Hilfe?	• Was ist von Schülern zu tun? • Was ist von Erwachsenen zu tun? • Wofür ist nur der PITKO zuständig?	
6 Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	- Bewusstsein für Chancen und Risiken des Mediengebrauchs entwickeln - Reflektieren der Rolle von Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen, Musik und Internet - Unterscheidung Realität und Fiktion - Kritische Betrachtung von Medien (Zeitung, Internet, Fernsehen, Musik, Bilder, Werbung, Fake News) - Gefahren des Cybermobbings - Aufmerksam machen auf Gefahren (Hörschäden durch übermäßige Lautstärke, Haltungsschäden durch häufige Mediennutzung, psychische und physische Probleme etc.) - Facettenreichtum der digitalen Medienlandschaft kennenlernen	- PC, Laptop, Tablet, Smartphone ⇒ Kritische Betrachtung eigener Aktivitäten (siehe auch Pkt. 4) - z.B. Fotos verfremden, Informationen verfremden - Kommunikations-, Spiel- und Lernsoftware nutzen - über Facebook, Chatrooms, Email, Handy - Kennenlernen von Streamingdiensten (Musik, Videos etc.)	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien

4.5 Medienbildungsmatrix Stufe 4 (Orientierung an einem mittleren Lernniveau der Werkstufe)

Kompetenzbereich, Kompetenz	Kompetenzerwartungen, Pädagogische Ziele	Inhalte und Methoden, Medieneinsatz	Lernbereiche
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	- Kennen von Informationsdiensten (Suchmaschinen, Seiten öffentlicher Einrichtungen, Seiten von Veranstaltern, ÖPNV etc.) - Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen anwenden - Suchmaschinen sachgerecht nutzen - Daten eingeben und bearbeiten, - Dateien speichern und öffnen - Bewerten von Informationen, Seiten, Designs etc. anbahnen	- Internetrecherche mit Google, Wikipedia - Computer/ Laptops (Internetsuchmaschine) - Interaktive Tafel - Smartphone - Computer mit Schulnetzwerke nutzen, Arbeit mit Netzlaufwerken - Cloud-Dienste kennen Praktische Umsetzung: - Recherche zu Unterrichtsthemen, Praktikumseinrichtungen, Fahrplänen, Wegeplanung, Bewerbungsmodalitäten, Rezepte (HW), Bauanleitungen, Liedtexte, Videoanleitungen etc. - Speichermedien kennen lernen (Festplatte, USB-Stick, externe Festplatte, Clouds) - personen- oder klassenspezifisches Speichern und Abrufen (Ordnerstrukturen, Netzlaufwerke etc.)	GU – Persönlichkeit und soziale Beziehungen Bereich: Sachunterricht LB 3: Mensch im Raum LB 4: Mensch in der Gesellschaft FU – Arbeit und Beruf GU – Selbständige Lebensführung LB 3: Selbstversorgung im Alltag LB 4: Sorge für die eigene Person LB 5: Wohnen LB 6: Freizeit LB 7: Umgang mit Medien GU – Berufsorientierung LB 1: Berufs- und Arbeitswelt FU – Ethik: LB 3: In Kultur und Religion orientieren GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören LB 2: Lesen LB 3: Schreiben LB 4: Sprache entdecken GU – Mathematik LB 3: Größen

2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- Digitale Kommunikationsmöglichkeiten kennen- und anwenden lernen - Verhaltensregeln kennen - Kommunikationsmedien adressatengerecht auswählen und anwenden - digitale Werkzeuge zur gemeinsamen Erarbeitung vom Themengebieten nutzen - Chancen und Risiken digitaler Kommunikation erkennen - Zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden - Öffentliche und private Dienste nutzen - Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	Praktische Umsetzung: - Anwenden von Gebrauchsformen für persönliche Mitteilungen: Brief, E-Mail, Einladung, SMS, Chats, Foren - Anwenden von Gebrauchsformen für formelle Mitteilungen: Lebenslauf, Bewerbung, Anträge und Formulare - Chancen und Risiken in Umgang mit Internet und Smartphone - Chancen und Risiken sozialer Netzwerke (Social Media, Dating, Streaming, Foren etc.) - Umgang mit persönlichen und fremden Daten (Chatprofile, Fotos) - Online Services nutzen (öffentliche Einrichtungen, Veranstaltungskalender etc.) - „Internet-Knigge“, „Handy-Knigge“ - Wahrheitsgehalt und Überprüfbarkeit von Daten thematisieren und diskutieren (Bildbearbeitung und –verfremdung)	GU – Berufsorientierung LB 1: Berufs- und Arbeitswelt GU – Selbstständige Lebensführung LB 5: Wohnen LB 6: Freizeit LB 7: Umgang mit Medien GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören LB 2: Lesen LB 3: Schreiben LB 4: Sprache entdecken
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	- technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden lernen - Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten - Rechtlichen Rahmenbedingungen kennen und anwenden	- Videos zum Unterrichtsgegenstand selbst erstellen und bearbeiten - Anwendung von Bildbearbeitungs- und Präsentationsprogrammen (Paint, PowerPoint, verschiedene Apps) → Erstellen von Collagen, Plakaten, Flyer, Karten etc. - Vorträge mit Bild-, Ton- und Videoaufnahmen	GU – Selbstständige Lebensführung LB 2: Gesundheitserziehung LB 4: Sorge für die eigene Person LB 5: Wohnen LB 6: Freizeit LB 7: Umgang mit Medien LB 8: Mobilität GU – Mathematik

		- Vorstellungsgespräche trainieren mit Videoaufzeichnung - Bewerbungsmappe erstellen - Jahrbuch, Portfolio erstellen - Klassenausflüge und Exkursionen dokumentieren - Datenschutzregelungen kennen und anwenden - Nachrichten in leichter Sprache behandeln, in leichte Sprache umwandeln und im Schulhaus veröffentlichen	LB 1: Elementare Geometrie LB 2: Elementare Arithmetik GU – Deutsch LB 1: Sprechen und Zuhören LB 2: Lesen LB 3: Schreiben LB 4: Sprache entdecken
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen aktive agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	- Datensicherheit: Sicherheit verschiedener Speicherorte, Erstellen von Backups - Risiken und Gefahren in digitaler Umgebung kennen, reflektieren und berücksichtigen - Strategien zum Schutz entwickeln - Strategien bei Verletzung von Rechten kennen und anwenden - Persönliche Daten schützen - Jugendschutz berücksichtigen - Datenschutz berücksichtigen - Suchtprävention im digitalen Bereich	- Wissen über Gefahren im Internet vertiefen: ⇒ Spam, Phishing, Cybermobbing, Cybergrooming, Hate-Speech, Fake News, Fake-Identitäten etc. - Notwendigkeit und Erstellung von Passwörtern, Virenschutz - Umgang mit sozialen Netzwerken, Apps (Facebook, WhatsApp) - Umgang mit Online-Banking - Gesetzeslage Jugendschutz kennenlernen - Urheberrechte und Datenschutz beachten - Suchtgefahren analysieren, eigenes Verhalten bewerten/ einschätzen, Präventionsmaßnahmen kennen	GU – Persönlichkeit und soziale Beziehung LB 2: Ich und andere LB 3: Sexualität und Partnerschaft GU – Selbstständige Lebensführung LB 2: Gesundheitserziehung
5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen	- Kennen von Hilfs- und Unterstützungsmöglichkeiten - Gerätedefekt erkennen	- Seiten in leichter Sprache - Möglichkeiten zur Barrierefreiheit • Text-to-Speech • Speech-to-Text	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien

5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	- Handlungsmöglichkeiten und Ansprechpartner kennen	• Schriftgrößen einstellen • Kontraste verändern • Bildschirmlupe - bestimmte praktische Apps für den Alltag (ÖPNV, Banking, Maps, Email, Kalender, Einkaufsliste mit Symbolen etc.) - Vertiefung von Wissen über Hard- und Software (sorgsamer Umgang mit Hard- und Software, Reparaturen, Installationen, Batteriewechsel, Akku aufladen, Freeware etc.)	
6 Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	- Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen - Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen kennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren, ggf. modifizieren - eigene Wertevorstellung in digitaler Welt entwickeln und reflektieren	- Alternativen zu weit verbreiteten Angeboten kennen → Beispiele: • YouTube → Vimeo • Google → Bing!, Ecosia • WhatsApp → Telegram • MS Office → OpenOffice - Reflektierter Umgang mit erlernten Fähigkeiten ⇒ z.B. Fake News, manipulativer Einsatz digitaler Medien (Musik, Bearbeitung etc.), ⇒ kritisches Hinterfragen der Inhalte (Echtheit, Zielgruppe und Absender) - Sichere Handhabung sozialer Netzwerke	GU – Selbstständige Lebensführung LB 7: Umgang mit Medien

4.6 Medienbildungsmatrix Ethik

Kompetenzbereich, Kompetenz	Kompetenzerwartungen, Pädagogische Ziele	Inhalte und Methoden, Medieneinsatz	Lernbereiche
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	- Suche in digitalen Medien zum Erarbeiten bestimmter Themen - Informationen aus digitalen Medien entnehmen - Informationen aus digitalen Medien bewerten - Informationsquellen digitaler Medien kritisch bewerten	- Bilder und Informationen zum eigenen Hobby im Internet suchen - Wünsche und Träume mit digitalen Bildern bildnerisch gestalten - Alternative Wohnarten (Wohngruppe, Kinderdorf, ...) im Internet erkunden - Was macht Freude? - Angebote in der Umgebung im Internet ansehen - Kulturelle Angebote - Besonderheiten unserer Heimat im Internet erkunden - Weltreligionen - Bilder und Filme im Internet nutzen, um Begriffe und Symbolen in unterschiedlichen Bedeutungsfeldern zu zeigen - Liebe und Sexualität in den Medien - Dating-Portale - Meinungsbildung - Wahrheit prüfen	FU – Ethik LB 1: Jeder ist etwas Besonderes LB 3: In Kultur und Religion orientieren
2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten	- mit digitalen Mitteln kommunizieren - Kommunikation der jeweiligen Situation anpassen (Freunde, Chef) - Verhaltensregeln bei der digitalen Interaktion kennen und anwenden	- Freundschaften gestalten – in Kontakt sein - in Beziehung treten - Höflichkeitsregeln - Regeln der digitalen Kommunikation	FU – Ethik LB 1: Jeder ist etwas Besonderes LB 2: Einer braucht den anderen

2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- Ethische regeln bei der digitalen Interaktion kennen und anwenden - Quellen digitaler Medien nennen	- Staatliche Verantwortung für den Schutz der Regeln - ausgewählte rechtliche Regelungen	
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	- Inhalte digitaler Medien verarbeiten und präsentieren - Urheberrecht und geistiges Eigentum - Persönlichkeitsrechte kennen - Fremde und eigene Persönlichkeitsrechte beachten	- Bilder und Informationen zum eigenen Hobby präsentieren (Tablett, digitale Tafel, etc.) - Mein Traummann / meine Traumfrau - ausgewählte rechtliche Regelungen	FU – Ethik LB 1: Jeder ist etwas Besonderes LB 2: Einer braucht den anderen
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen aktive agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen und berücksichtigen - Strategien zum Schutz anwenden - Strategien für den Fall der Verletzung kennen - Persönliche Daten und Privatsphäre schützen - Jugendschutz kennen - Verbraucherschutz kennen - Digitale Technologie gesundheitsbewusst nutzen	- Folgen von Handlungen im Internet kennen - Auswirkungen eigener Handlungen reflektieren - Verantwortungsvolles Handeln gegenüber sich und anderen - Grenzen der eigenen Verantwortung - Erfahrungen von Ablehnung reflektieren – Internetmobbing - Technik verantwortungsvoll nutzen - Umgang mit Lebenszeit – Wie gestalte ich meine Zeit?	FU – Ethik LB 2: Einer braucht den anderen LB 4: Natur erleben und Umwelt gestalten
5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen	- eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Medien erkennen und Strategien zur Beseitigung nutzen	- Freiheit und Begrenzung, selbstbestimmt leben	FU – Ethik LB 2: Einer braucht den anderen

5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	- eigenen Strategien mit anderen teilen		
6 Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	- Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und kritisch bewerten - eigene Wertvorstellungen als Handlungsgrundlage in der digitalen Welt entwickeln und nutzen	- Folgen von Handlungen im Internet kennen - Auswirkungen eigener Handlungen reflektieren - Verantwortungsvolles Handeln gegenüber sich und anderen - Grenzen der eigenen Verantwortung - Erfahrungen von Ablehnung reflektieren – Internetmobbing - Technik verantwortungsvoll nutzen	FU – Ethik LB 2: Einer braucht den anderen LB 4: Natur erleben und Umwelt gestalten

4.7 Medienbildungsmatrix Kunst

Kompetenzbereich, Kompetenz	Kompetenzerwartungen, Pädagogische Ziele	Inhalte und Methoden, Medieneinsatz	Lernbereiche
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	- Suchstrategien entwickeln und anwenden - Suchmaschinen sachgerecht nutzen - Informationen und Dateien sicher speichern, wiederfinden und organisieren	- Internetrecherche - Laptop/Tablet: Umgang mit Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Layout- und Videoprogrammen - Lernsax - Versch. Materialien und Werkzeuge kennen lernen - Techniken kennen lernen, erfahren und erproben - Versch. Geräte zur Aufnahme und Speicherung von Fotografien kennenlernen und erproben - Computer als Arbeitsgerät kennenlernen und erproben, grundlegende Fertigkeiten - Verschiedene Materialien und Hilfsmittel kennenlernen und erproben, grundlegende Fertigkeiten - Ausgewählte Anwendungsgebiete: Verknüpfung versch. Ausdrucksformen ⇒ Wahrnehmungsförderung ⇒ Förderung kognitiver Fähigkeiten, grundlegende Fertigkeiten - Kommunikationsfähigkeit	FU – Kunst LB 1: Flächiges Gestalten - Collagieren - Fotografieren - Digitales Gestalten → SLF, LB 7; DE, LB 3 LB 3: Prozessbetontes Gestalten - Film → SLF, LB 7) Szenisches Gestalten - Ausgewählte Anwendungsgebiete: Verknüpfung versch. Ausdrucksformen → Mu, LB 1; DE LB 1; FÖS(L), KU, LBW 3

2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht nutzen	- Schulnetzwerk nutzen, ⇒ Einzel und als Gruppe; ⇒ Schulintern und schulextern ⇒ Lernsax	FU – Kunst LB 1: Flächiges Gestalten LB 2: Körperhaft-räumliches Gestalten LB 3: Prozessbetontes Gestalten → Wahrnehmungsförderung → Kommunikationsfähigkeit
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	- Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennenlernen und anwenden - Eine Produktion planen, dokumentieren und in versch. Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen - Inhalte in versch. Formaten bearbeiten, zusammenführen - Urheber – und Nutzungsrechte bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen - Freie Inhalte im Internet für Projekte finden und nutzen	Arbeiten mit - Smartboard und Smartstift - Laptop/Tablet: Microsoft Word - Internetrecherche - Digitalkamera (Foto, Video) - Smartphone/GoPro - Fotobearbeitungsprogramme - Layout, (Web)Design - Musik, Geräusche, Rhythmen bearbeiten - Videobearbeitungsprogramme - Zubehör für Foto/Video (Stativ, Scheinwerfer) - Präsentieren, Veröffentlichen, teilen, Dokumentieren - Digitale Tafel - Laptop/Tablet: PowerPoint, MovieMaker - Lernsax	FU – Kunst LB 1: Flächiges Gestalten - Grafisches Gestalten – Zeichnen, - Collagieren, - Fotografieren, - Digitales Gestalten LB 3: Prozessbetontes Gestalten - Aktionskunst (Foto, Video) - Film (Details zu den jeweiligen LB s. Oben)
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen aktiv agieren	- Risiken und Gefahren erkennen - Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden - Bewusstsein für	- Bewusste Auswahl von Quellen aus dem Internet, Umgang mit Bildrechten	FU – Kunst LB 1: Flächiges Gestalten LB 2: Körperhaft-räumliches Gestalten LB 3: Prozessbetontes Gestalten

4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	gesundheitsbewusste Nutzung entwickeln	- Umgang mit Persönlichkeitsrechten beim Erstellen von Produktionen - Gefahrenbewusstsein für Cybermobbing und Suchtgefahr entwickeln - Lernsax - Schulnetzwerk, Messenger - Internetrecherche (Laptop/Tablet)	
5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	- Mit technischen Problemen umgehen, Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, kreativ anwenden - Umgang mit digitalen Lernmöglichkeiten kennen und etablieren - Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen	- Laptops/Tablets - Lichtorgel - Digitale Tafel, - Experimentieren mit Gestaltungsprogrammen (z.B. Paint); - Internetrecherche - Digitalkamera (Foto, Video)	FU – Kunst LB 1: Flächiges Gestalten - Elementares Hantieren und Erkunden mit digitalen Werkzeugen; - Sich mit Bildsprache auseinandersetzen; - Erlebnisorientierte Kunstrezeption; LB 3: Prozessbetontes Gestalten - Aktionskunst dokumentieren - Filmen des Schulalltags
6 Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	- Medien verstehen, analysieren und bewerten, - Eigenen Mediengebrauch reflektieren	- Regeln für die Internetrecherche erarbeiten - Reflektierter Umgang mit erlernten Fähigkeiten - Digitale Tafel - Laptops/Tablets - Nutzung von Social Media (Lernsax)	FU – Kunst LB 1: Flächiges Gestalten - Erlebnisorientierte Kunstrezeption: - Computerspiele, Animationsfilme, - Werbung, Filmplakate LB 2: Körperhaft-räumliches Gestalten - Erlebnisorientierte Kunstrezeption LB 3: Prozessbetontes Gestalten - Erlebnisorientierte Kunstrezeption

4.8 Medienbildungsmatrix Musik

Kompetenzbereich, Kompetenz	Kompetenzerwartungen, Pädagogische Ziele	Inhalte und Methoden, Medieneinsatz	LB
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	- Suche im Internet mit Suchmaschinen nach vorgegebenen Themen - Verschiedene digitale Medien gezielt einsetzen - Informationen entnehmen und sinnvoll verwenden - Musik themenbezogen abrufen - Nutzen von Download-Portalen, Streaming-Diensten, Video-Plattformen - Überblick über Online-Musikplattformen	- <u>Computer/ Internet/ innovative Ein- und Ausgabegeräte</u> (Tastatur, Maus, Mikrofon, Tablett, Bildschirm, Drucker, Lautsprecherboxen) - Recherchen über Musiker, Musikgruppen, Musikgeschichte, Musiktheorie, Noten, Komponieren, Arrangieren - Innovative Ein- und Ausgabegeräte - Einblick in Medienvielfalt gewinnen, bewusst - Geeignete Auswahl treffen - Musikbezogenes Medienwissen erwerben - Informationsvernetzung und Austausch	FU – Musik LB 1: Musik und Bewegung LB 2: Musik mit der Stimme
2 Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- Digitale Medien gezielt auswählen - Kennenlernen und einhalten von Verhaltensregeln im Umgang mit Medien	- Kompaktanlage, mobile Abspielgeräte/ Sprachausgabegeräte (CD-Player, Computer, Handy...) können angeschlossen werden - Abspielen von diversen Medien - Geräte zur Ton-/ Musikwiedergabe kennen und sicher verwenden - Möglichkeiten des freien Erprobens und kreativen Wirkens	FU – Musik LB 1: Musik und Bewegung LB 2: Musik mit der Stimme
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren	- diverse Möglichkeiten zum Produzieren und Präsentieren von Musiken, Liedern etc. - Rhythmen kennenlernen und	<u>Computer</u> - Musikerzeugung - eigene Musik aufnehmen - Klassenaufnahmen, -musizieren	FU – Musik LB 2: Musik mit der Stimme LB 3: Musik mit

3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	ausprobieren - Urheberrechte beachten - Persönlichkeitsrechte kennen und schützen	- Liedproduktionen - Gedichte rhythmisch begleiten - Analyse div. Musiken - experimentieren mit Klängen - Übungen zur Gehörbildung, - Merkfähigkeit, Differenzierung - Speichern ganzer CD-Sammlungen möglich - Playlist erstellen und damit schneller Zugriff für andere - Nutzung von Videos, Clips, Websites, - musikalische Themenbereiche <u>Beamer</u> - Ergebnisdokumentation - Texte, Fotos, Piktogramme etc. <u>Mobile Geräte</u> (mp3-Player, Smartphones, Aufnahmegeräte, ...) - eigene Arbeit kann beliebig oft gespeichert, - Verändert, abgespielt werden - kreatives Arbeiten auch ohne - Instrumentale Fähigkeiten - Vielfalt/ Differenzierungsmöglichkeiten kennenlernen	Instrumenten LB 4: Musik hören, erleben und präsentieren
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen aktive agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	- Urheberrechte, AGB, Datenschutz, Jugendschutzrecht kennen, - Regel- und Wertesystem anbieten - Chancen und Risiken des Surfens - sicheres Recherchieren im Netz - hohes Maß an Eigenverantwortung und Eigentätigkeit	- Computer/ Internetrecherche - Laptop - Tablet - eigenes Verhalten im Umgang mit dem - Internet kritisch betrachten (Nutzungsverhalten, Beeinflussung durch Medien und Mediensucht)	FU – Musik LB 2: Musik mit der Stimme LB 3: Musik mit Instrumenten

5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	- Digitale Werkzeuge kennen und benutzen, um Probleme zu lösen	- Computer/ Internetrecherche - Laptop - Altersgerechte Apps kennenlernen und sinnvoll einsetzen	FU – Musik LB 1: Musik und Bewegung LB 2: Musik mit der Stimme LB 3: Musik mit Instrumenten LB 4: Musik hören, erleben und präsentieren
6 Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	- eigenes Medienverhalten kritisch betrachten und analysieren - digitale Medien verstehen	- Computer/ Internetrecherche - Laptop, Handys etc. - Bedeutung von Musik, Inhalte der Texte, Wirkung auf Menschen - Einfluss der Medien auf den Menschen/Gesellschaft - Identitätsfindung bei Jugendlichen	FU – Musik LB 3: Musik mit Instrumenten LB 4: Musik hören, erleben und präsentieren

4.9 Medienbildungsmatrix Sport

Medien	Medieneinsatz	Lernbereich FU – Sport LB 1: Psychomotorische Förderung LB 2: Fitness – Gymnastik – Turnen LB 3: Bewegungs- und Sportspiele LB 4: Leichtathletik LB 5: Schwimmen LB 6: Wintersport LB 7: Erweiterte Sportangebote (LB Typ II)
Laptop (mit Beamer oder interaktive Tafel/ mobile interaktive Tafel) und WLAN- bzw. Bluetooth-Lautsprecher)	- Anschauen sportlich relevanter Videos und Videosequenzen (Selbsterstellte, Lehrvideos, Filme)	FU – Sport LB 1: Psychomotorische Förderung LB 2: Fitness – Gymnastik – Turnen LB 3: Bewegungs- und Sportspiele LB 4: Leichtathletik LB 5: Schwimmen LB 6: Wintersport LB 7: Erweiterte Sportangebote (LB Typ II)
Tablet	- Nutzung von Tablet bei der Planung und Durchführung von Wanderwegen, Nordic-Walking Strecken sowie zum Orientierungslauf - mittels Tablets ahmen die Schüler vorgegebene Bewegungen (Hampelmann, Sit-Ups, etc.), Körperpositionen etc. nach - Vorlagen zur Stationsarbeit (Arbeitsauftrag/ Übung per kurzem Video abspielbar) - Die Schülerinnen und Schüler verbessern ihr Körperbewusstsein, indem sie gezeigte Körperteile an sich selber finden und zeigen - Zum Zeigen von Sportgeräten	FU – Sport LB 4: Leichtathletik - Verbessern und Anwenden von Formen des Laufens LB 1: Psychomotorische Förderung - Körpererfahrung in Bewegung
Videokamera + Bearbeitungssoftware für Videos Digitale Fotoapparate	- Aufnehmen der Bewegungsabläufe der Schüler, mit entsprechender Videoauswertung und	FU – Sport LB 2: Fitness – Gymnastik – Turnen

	Videobearbeitung, um deren Bewegungsabläufe in der Videoanalyse zu optimieren	- Üben und Anwenden von Elementen der Gymnastik - Üben und Anwenden von Elementen des Turnens LB 4: Leichtathletik - Verbessern und Anwenden von Formen des Laufens - Verbessern und Anwenden von Formen des Werfens und Erkunden des Stoßens - Verbessern und Anwenden von Formen des Springens
Digitale Sportuhren (oder Handys) + Software (oder App) zur Leistungsmessung	- Die Schülerinnen und Schüler werden durch digitale Messvorrichtungen motiviert bei der Entwicklung ihrer Ausdauer- und Fitnessfähigkeiten konsequenter zu trainieren (Messung der Schrittzahl, der Zeitdauer, des Pulsschlagen, Sichtbarkeit der Leistungssteigerung über einen Zeitraum, Trainingsprogramme) - Geocaching mittels Handys - Fitness-Apps → aufzeigen der Möglichkeiten → damit Schüler es auch in der Freizeit für sich anwenden können	FU – Sport LB 2: Fitness – Gymnastik – Turnen - Entwickeln körperlicher Fitness
Digitale Signalgeber (z.B. für Startsignale), digitale Anzeigetafeln (z.B. Ergebnisanzeige für Fußball etc.	- Akustische Signalgeber, damit Schülerinnen und Schüler die an bestimmten sportlichen Tätigkeiten nur in geringem Maße teilnehmen können, sich beteiligen → durch Tastendruck etc. wird ein Startsignal zum Laufen ausgelöst ⇒ UK -Taster	FU – Sport LB 4: Leichtathletik - Verbessern und Anwenden von Formen des Laufens

4.10 Medienbildungsmatrix Werken

Kompetenzbereich, Kompetenz	Kompetenzerwartungen, Pädagogische Ziele	Inhalte und Methoden, Medieneinsatz	Lernbereiche
1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewer- ten 1.3 Speichern und Abrufen	- Suche im Internet nach vorgegebenen Themen - Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen - Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln - In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen - Verschiedene digitale Medien gezielt einsetzen - Informationen entnehmen und sinnvoll verwenden - Daten eingeben und bearbeiten, - Dateien speichern und öffnen - Orientierung im Browser - Beherrschen des Endgerätes	relevante Suchthemen: - durch Recherchen werden Produktideen geweckt (Google-Bilder, Pinterest etc.) - Recherchen über das Angebot örtlicher Baumärkte/Stoffhändler und Online-Verkäufern (Werkzeuge, Holz, Stoffe ...) - Preisvergleiche durchführen - Ersatzteile und fehlende Bauteile erkennen und suchen - Recherchen zu Produktionsformen - Recherchen zu Arbeitsbedingungen bei der Herstellung industrieller Produkte - Erlernen von Werktechniken (Erklärvideos, Bilder etc.) - Herkunft des Werkstoffes (v.a. Holz und Stoff) - Arbeiten nach Anleitungen (Arbeitsschritte als Bilder, Baupläne lesen und umsetzen)	FU – Werken LB 1: Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten - Verstehen und Mitgestalten handwerklicher Arbeitsprozesse - Vorstellung vom Prozess und Produkt entwickeln LB 2: Technisches Werken und LB 3: Textiles Werken - Erkunden von Materialien und Werkstoffen (Eigenschaften, Nutzen, Herkunft etc.) - Erlernen von Werkgrundtechniken - technische Zusammenhänge - technische Lebenswirklichkeiten
2 Kommunizieren und Ko- operieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten	- Digitale Medien gezielt auswählen (Beispiel Präsentation: Digicam, Notebook, Word, PowerPoint, Pinterest etc.) - Kennenlernen und Einhalten von Verhaltensregeln im Umgang mit Medien - Öffentliche und private Dienste nutzen	- Erschaffung/Erstellung von Collagen zu hergestellten Produkten und Dokumentation des Arbeitsprozesses (z.B. methodische Reihen) ⇒ analoge und digitale Veröffentlichung im Schulhaus - Betreiben eines eigenen Blogs mit Produkten (z.B. Schul-Account auf Pinterest)	FU – Werken LB 1: Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten - Verstehen und Mitgestalten handwerklicher Arbeitsprozesse - Vorstellung vom Prozess und Produkt entwickeln

2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen - Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen - Dateien, Informationen und Links teilen		GU – Selbstständige Lebensführung LB7: Umgang mit Technik - Kennen verschiedener Medien und sachgerecht bedienen - Handhabung von Hard- und Software - Nutzen von Medien
3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	- Digitale Medien gezielt auswählen - Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden - Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen - Öffentliche und private Dienste nutzen - Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen - Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen - Urheberrecht und Datenschutz beachten - (technische) Hilfsmittel in Werken kennen	- Erschaffung/Erstellung von Collagen, Bildfolgen und Bauanleitungen zu hergestellten Produkten und Dokumentation des Arbeits- und Gestaltungsprozesses • methodische Reihen • Werkstücke/Produkte in Werken und Textil • Gestaltungs- und Wachstumsprozesse in Schulgarten ⇒ analoge und digitale Veröffentlichung im Schulhaus - Betreiben eines eigenen Blogs mit Produkten und Anleitungen (z.B. Schul-Account auf Pinterest)	FU – Werken LB 1: Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten LB 2: Technisches Werken LB 3: Textiles Werken LB 4: Gärtnerisches Arbeiten - Verstehen und Mitgestalten handwerklicher Arbeitsprozesse - Vorstellung vom Prozess und Produkt entwickeln und veröffentlichen GU – Selbstständige Lebensführung LB7: Umgang mit Technik
4 Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen aktiv agieren	- Urheberrechte, AGB und Datenschutz beachten - Regel- und Wertesystem anbieten - Chancen und Risiken des Surfens - sicheres Recherchieren im Netz	- Computer/ Internetrecherche - Laptop - Tablet - eigenes Verhalten im Umgang mit dem Internet kritisch betrachten (Nutzungsverhalten,	GU – Selbstständige Lebensführung LB7: Umgang mit Technik - Kennen verschiedener Medien und sachgerecht bedienen - Handhabung von Hard- und

4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen	- hohes Maß an Eigenverantwortung und Eigentätigkeit	Beeinflussung durch Medien und Mediensucht) - Beispiel Pinterest-Account: • AGB beachten • Umgang mit persönlichen Daten • Passwörter benutzen	Software - Nutzen von Medien (kommunizieren, produzieren, präsentieren)
5 Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsge- recht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermit- teln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Ar- beiten, Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	- Digitale Werkzeuge kennen und benutzen, um Probleme zu lösen - Technische Probleme identifizieren - Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln - Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren - Unterstützungs- und Hilfeangebote kennen	- Arbeiten nach Anleitungen (Arbeitsschritte als Bilder, Baupläne lesen und umsetzen) - Einbezug von Tastern und Powerlink4 zur Bedienung von Maschinen ⇒ Probleme erkennen (z.B. Arbeitsschutz, Bedienbarkeit) und Abhilfe schaffen - Collagen und Präsentationen: Eigenheiten, Schwierigkeiten und Problem der eingesetzten Hard- und Software kennen	FU – Werken LB 1: Grundlagen für fachgerechtes Arbeiten LB 2: Technisches Werken, LB 3: Textiles Werken LB 4: Gärtnerisches Arbeiten GU – Selbstständige Lebensführung LB7: Umgang mit Technik
6 Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	- Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten - Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren - Eigene Wertvorstellung entwickeln	- Bei der Erstellung von Präsentationen (siehe oben) verschiedene Gestaltungsmittel und deren Wirkung reflektieren - Pflege eines Pinterest-Accounts ⇒ Umgang mit Kommentaren und Bewertungen	GU – Selbstständige Lebensführung – LB7: Umgang mit Technik - Kennen verschiedener Medien und sachgerecht bedienen - sich auseinandersetzen - kommunizieren

4.11 Medienbildungsmatrix Hauswirtschaft

⇒ noch zu erstellen

5 Wahlunterricht und weitere Angebote der SFGE „Astrid Lindgren“

An dieser Stelle werden Ideen und Vorschläge des Kollegiums dokumentiert. Mit einer flächendeckenden Verfügbarkeit von Internet, entsprechenden (mobilen) Endgeräten und technischem Zubehör (z.B. Medienecke, Mikrofone, Digitalkameras etc.) wäre eine Verwirklichung sofort möglich. Das Interesse seitens der Schülerschaft und des Kollegiums ist hierfür enorm hoch. Selbstverständlich sind einige der Ideen auch als Projektwochen denkbar. Allerdings ist auch dabei eine digitale Neuausstattung nötig.

Schülerzeitung, Schülerradio

⇒ Diese Gruppe beschäftigt sich mit aktuellen Nachrichten aus verschiedenen Medien sowie mit Ereignissen der Schule und setzt diese in Bild und Schrift schülergerecht um. Sie verteilen die Schülerzeitung in den Klassen und befüllen die vorhandenen digitalen Bilderrahmen und Infotafeln der Schule mit Kurznachrichten. Als Schülerradio könnte die Sprechanlage unserer Schule dienen.

Schulblog, Schulchronik:

⇒ Die Aufgabe dieser Gruppe ist die Pflege der Schulchronik. Sie dokumentiert das Schulleben in Bild und Schrift, führt Interviews und veröffentlicht ihre Arbeit analog (Chronik als Buch, Infotafeln im Schulgebäude) und/oder in einem schuleigenen Blog (Lernsax). Auch eine Präsentation ist denkbar.

Imagefilm

⇒ Als eigenständige Gruppe bzw. in Kooperation mit den Gruppen der Schülerzeitung, der Schulchronik oder des Radios erstellt die Gruppe einen Imagefilm für unsere Schule. Dieser stellt das Aushängeschild der Schule dar und kann online z.B. von interessierten Eltern angeschaut werden.

Veranstaltungskalender

⇒ Die Aufgaben dieser Gruppe sind die Erstellung und Verteilung eines Flyers für Veranstaltungen am Wochenende. Besonders wertvoll ist diese Aufgabe vor dem sozio-ökonomischen Hintergrund der Familien vieler unserer Schülerinnen und Schüler

Theater/Schwarzlichttheater

⇒ Durch (mobile) interaktive Tafeln und mobile Endgeräte werden die bisherigen, nahezu ausschließlich analogen Möglichkeiten der Theatergruppe deutlich erweitert. Zum Beispiel kann die Gestaltung des Bühnenbildes auch digital erfolgen (z.B. Bühnenhintergrund)

Stop-Motion-Filme in Lego

⇒ Die bereits jetzt bestehende Gruppe „Lego“ kann ihre Bauprojekte kreativ nutzen und mit den vorhandenen Lego-Sets Filme oder Comics erstellen. Lego-Sets eignen sich hervorragend für Stop-

Motion-Filme. Das Gestalten von Drehbüchern, Verwirklichen von Gestaltungsideen und Entwerfen von Handlungen fördern Kreativität und Fantasie und gleichzeitig Medienkompetenzen.

Dokumentation WU-Fußball

- ⇒ Bereits seit Jahren besteht der Wunsch der Fußball-Gruppe nach Filmen, die deren Spiele, Turniere und Trainings dokumentiert. Auch eine Präsentation ist denkbar.

Schülerband

- ⇒ Wie schon bei der Theatergruppe führen neue technische Möglichkeiten zu neuen Lernmöglichkeiten. Bei der Schülerband zum Beispiel die Erstellung eines Musikvideos.

Pflege der Technik und Fortbildung durch Schülerinnen und Schüler

- ⇒ Kompetente Schülerinnen und Schüler pflegen die technischen Geräte und führen „Fortbildungen“ für andere Schülerinnen und Schüler durch.

6 Fortbildungsplanung

6.1 Grundannahme

Sollen unsere Schülerinnen und Schüler die Chancen der Digitalisierung nutzen und ihren Gefahren souverän begegnen, müssen sie beim Umgang mit digitalen Medien begleitet werden. Im geschützten Rahmen des Unterrichts können sie die notwendigen Medienkompetenzen erwerben, sich mit den Risiken auseinandersetzen und sinnvolle Nutzungsstrategien erproben.

Für das Kollegium gilt dies gewiss nicht - es muss bereits vor dem Unterricht ausreichend kompetent sein (Dies schließt natürlich nicht neue Erkenntnisse durch den unterrichtlichen Dialog mit Schülerinnen und Schülern aus).

In einem partnerschaftlichen, aufgeschlossenen und motivierten Kollegium besteht der hierfür notwendige geschützte Rahmen dennoch: in Form eines ausgewogenen, vielfältigen, differenzierten und anregenden Fortbildungskonzepts. Dies ist der Raum, in dem eigene Medienkompetenzen entwickelt, Medien und deren Nutzung reflektiert, Bedenken geäußert und Ängste abgebaut werden können.

Bevor Medienbildung umfassend im Unterricht stattfinden kann, muss sich das pädagogische Personal somit zunächst mit den technischen Grundlagen, der digitalen Infrastruktur der Schule, der digitalen Welt und der digitalen Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler auseinandersetzen:

„Eine moderne Medienausstattung, ein durchdachtes Medienbildungskonzept – damit all das auch zu Kompetenzzuwachs bei Schülerinnen und Schülern führt, muss das Kollegium das Projekt mit Leben füllen und Medien in den alltäglichen Unterricht integrieren. [...] Das Kollegium mit passenden Fortbildungsangeboten zu unterstützen ist deswegen ein wichtiger Schritt bei der Medienentwicklungsplanung und Voraussetzung für eine gelingende Umsetzung des Medienkonzepts.“⁶

Das Fortbildungskonzept muss das Kollegium somit dazu befähigen, dass es:

- anwendungsbezogene und mediendidaktische Kompetenzen erwirbt,
- über Kenntnisse zu Medienwelten von Kindern und Jugendlichen sowie gestalterischen und kreativen Prozessen mit Medien verfügt,
- sich Wissen über rechtliche Rahmenbedingungen und die Rolle der Medien und Digitalisierung in der Gesellschaft aneignet
- sich digitalen Ressourcen für den Unterricht und die (Selbst-)Organisation öffnet,
- Ängste und Ablehnung überwindet,
- eigene Unsicherheiten und Fortbildungsbedarfe erkennt und frei äußert,

⁶ Homepage des Westermann-Verlags

- Möglichkeiten und Grenzen der digitalen Gegebenheiten der Schule kennenlernt,
- verschiedene Räume der digitalen Lebenswirklichkeit erfährt und reflektiert sowie
- Nutzen, Chancen, Risiken und Gefahren digitaler Medien und Lebenswirklichkeiten kennt.

Aufgrund der Schülerschaft mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung ergibt sich im Vergleich zu anderen Schultypen ein weiteres Handlungsfeld – die Unterstützte Kommunikation:

Einige Schülerinnen und Schüler unserer Schule erleben Beeinträchtigungen in ihrer Kommunikation und Verständigung mit der Umwelt. Hier setzt Unterstützte Kommunikation an und zielt auf den Abbau von Barrieren zur Teilhabe an der Gesellschaft und eine selbstbestimmte Lebensführung. Ausgehend von den aktuellen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler werden individuelle Maßnahmen für eine bessere Verständigung und mehr Mitbestimmung im Alltag entwickelt und genutzt.⁷

Per Definition, dem zugrunde liegenden humanistischen Menschenbild und der Betonung des Rechts eines jeden Menschen auf Selbstbestimmung und Partizipation sind die Bezüge der Unterstützten Kommunikation zur Medienbildung deutlich erkennbar. Sie ist zum einen Medienbildung als solches, zum anderen ermöglicht sie überhaupt erst Medienbildung.

Unterstützte Kommunikation ist somit zugleich Mittel und Zweck der Medienbildung sowie gleichzeitig Ziel, Inhalt und Medium auf dem Weg zur Entwicklung von Medienkompetenzen.

Die genannten Maßnahmen der Unterstützten Kommunikation umfassen einerseits körpereigene Kommunikationsformen und die Kommunikation über Objekte. Andererseits kommen nichtelektronische und elektronische Kommunikationshilfen zum Einsatz, deren Anwendung spezifische Kompetenzen seitens des pädagogischen Personals erfordert. Die Besonderheit liegt hierbei vor allem darin, dass die genutzten Geräte, die damit essentiell verbundenen Softwarelösungen und deren Kombination nicht (wie zum Beispiel Notebooks, Tablets, Windows oder MS Office) alltäglich sind. Der noch ungewohnte Umgang muss daher kleinschrittig erlernt und erprobt werden, weswegen er zwingend notwendiger Baustein des schuleigenen Fortbildungskonzepts sein wird.

Ausgehend von den bislang beschriebenen Grundannahmen und vor dem Hintergrund ...

- unseres Schultyps mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung,
- den Lebenswelten und auch Besonderheiten der Schülerschaft,
- den Voraussetzungen, Ansichten, Vorstellungen und Wünschen des Kollegiums⁸
- und der Bedeutsamkeit der Unterstützten Kommunikation an unserer Schule

soll im Folgenden das schuleigene Fortbildungskonzept umfassend und konkret beschrieben werden.

⁷ vgl. Homepage der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e.V.

⁸ siehe Auswertung von SELFIE und Checkliste 13 des Westermann Verlags

6.2 Leitgedanken des Fortbildungskonzepts

Ein ausgewogenes, vielfältiges, differenziertes und anregendes Fortbildungskonzept bedarf entsprechender Angebote und Leitgedanken. Folgende Leitgedanken sind unserer Schule wichtig:

- Fortbildungsinhalte sind ansteigend:
Die Inhalte der Fortbildungsangebote sollen jedem Einzelnen einen Wissens- und Kompetenzzuwachs ermöglichen. Daher steigert sich das Niveau im Hinblick auf Umfang, Vertiefung und Anwendung der Inhalte des jeweiligen Bereichs.
- Fortbildungsinhalte werden wiederholt:
Mit der Wiederholung bekannter Fortbildungsinhalte/-stufen werden Kolleginnen und Kollegen unterstützt, die einerseits neu an unserer Schule sind und andererseits Schwierigkeiten in der Aneignung der jeweiligen Stufe haben.
- Workshops
Die Fortbildung an digitalen Medien/Geräten findet handlungsorientiert statt. Die Primärerfahrung mit dem Lerngegenstand ermöglicht unmittelbares Anwenden, individualisiert Lernen durch die Arbeit in Kleingruppen, aktiviert die Teilnehmer und baut gleichzeitig Ängste und Bedenken ab.
- Vorträge/Plenum
Einige Fortbildungsinhalte werden im Plenum durchgeführt. Dies betrifft Inhalte, die auf eine gleiche, grundlegende Wissensbasis im Kollegium abzielen. Beispiele hierfür sind die Themen Datenschutz und Urheberrecht
- Multiplikatoren und Expertenprinzip
Das Kollegium besucht vertiefende, spezialisierende Fortbildungen außerhalb der Schule und verfügt über persönliche Präferenzen durch Fachlehrertätigkeiten (z.B.: Kunstunterricht) oder private Interessen (Fotobearbeitung und Videoschnitt). Dadurch wird es möglich sein, dass verschiedene Kolleginnen und Kollegen als Multiplikatoren bzw. Experten schulinterne Fortbildungen durchführen. Außerdem lädt die Schule Experten als Referenten zu bestimmten Themen ein.
- Nutzung außerschulischer Fortbildungsangebote
Das Kollegium soll dafür sensibilisiert werden, verstärkt Fortbildungsangebote zum Thema Medienbildung der Stadtmedienstelle, des Medienpädagogischen Zentrums und aus dem Fortbildungskatalog zu nutzen.

6.3 Zusammenfassung⁹

Die Fortbildungsplanung...

- geht von den Lehrkompetenzen aus, die notwendig sind, um das schuleigene Mediacurriculum erfolgreich umsetzen zu können,
- orientiert sich am Bedarf des Kollegiums und ist nach Zielgruppen differenziert (z. B. Einsteiger/Fortgeschrittene, Multiplikatoren, Bereichsverantwortliche etc.),
- berücksichtigt schul- und fachspezifische Besonderheiten,
- beinhaltet neben kurzfristigen Zielen, die auf die Auffrischung oder den Ausbau vorhandener Kompetenzen fokussieren, auch längerfristig angelegte Maßnahmen,
- nutzt die im Kollegium vorhandenen Fähigkeiten und Fertigkeiten zur gegenseitigen kollegialen Fortbildung und
- bindet darüber hinaus Angebote der lokalen und/oder regionalen sowie zentralen Lehrerfortbildung und ggf. auch externe Partner ein.

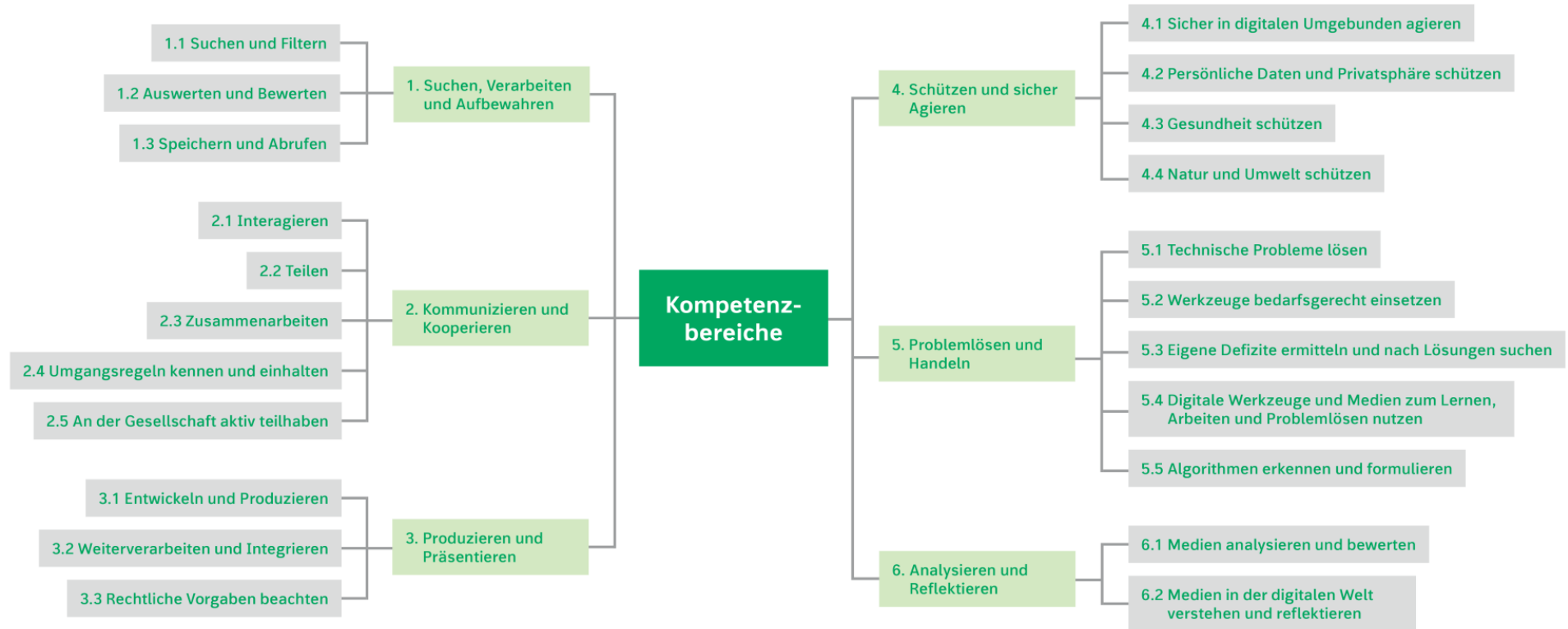
Wege der Aktualisierung und Weiterentwicklung sind:

- die Ableitung von Fortbildungsbedarfen aus dem Mediacurriculum und den schulischen Schwerpunktsetzungen
- die Identifizierung von neuen Fortbildungsbedarfen, z. B. im Rahmen von Mitarbeitergesprächen, in Konferenzen oder über Abstimmungen und/oder Abfragen des Kollegiums (ggf. auch online)
- die fortlaufende Einbindung der bereits vorhandenen Expertise der Lehrerschaft der Schule
- Angebote zur kollegialen Unterrichtshospitation im Kontext der Medienbildung
- die Integration von Angeboten in die schuleigene Fortbildungsplanung (Basis- und Vertiefungsmodule, Referentennetzwerk)
- die Nutzung von Synergieeffekten – etwa durch die Vernetzung mit anderen Schulen

⁹ vgl.: Homepage der Landesmedienstelle Bayern

6.4 Das Fortbildungskonzept der Schule 2024 – 2026

- Die beschriebenen Kompetenzen sind dem Kompetenzrahmen der KMK¹⁰ entnommen.
- Der jeweils angegebene Zeitraum richtet sich nach der vorhandenen, vorhersehbaren und erwarteten (Neu-)Ausstattung der Schule.
- Durch fortlaufende Analyse des Fortbildungsbedarfs erfolgt ggf. die Wiederholung bekannter Inhalte vorangegangener Kurse und je nach Bedarf und Interesse des Kollegiums die Einbindung neuer Inhalte.
- Unterstützte Kommunikation: fortlaufende Beratung, Reflexion, Bedarfsanalyse, Neuanschaffungen etc. in geeigneter Form (Teamberatungen, Gruppen, Workshops, Plenum etc.).
- Das Fortbildungskonzept wird wie die gesamte Medienbildungskonzeption fortlaufend aktualisiert und fortgesetzt



¹⁰ Kompetenzrahmen „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz

Schuljahr 2023/2024

Angebote des Fortbildungskatalogs – verpflichtende Teilnahme! (weitere Angebote für Interessierte siehe Fortbildungskatalog bzw. Kapitel 8.4.)

- **Digitale Lebenswelten im Ganzttag - Medienkompetenzen in Ganztagsangeboten** – Frau Nilsson
- **Interaktive Tafel (verschiedene Fortbildungstitel)** – Herr Pfützner, Herr Schmidt
- **Wie gestalte und verwalte ich die Online-Visitenkarte meiner Schule (Schulhomepage)?** – Frau Schulz
- **Gefahren und Risiken im Umgang mit digitalen Medien (verschiedene Fortbildungstitel)** – ein Pädagoge aus der OS/WS bzw. Hr. Schmidt
- **Flucht in Medienwelten - Ursachen übermäßiger Webnutzung, Präventionsstrategien und Hilfemöglichkeiten** – ein Pädagoge aus der OS/WS bzw. Hr. Schmidt

Unterstützte Kommunikation:

- **Netzwerktreffen UK** – Hr. Pfützner, Hr. Schmidt

Kompetenzen	Bereich, Inhalte und Ziele	Ort und Organisationsform	Teilnehmer und Veranstalter
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.3 Speichern und Abrufen 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	Basiskurs: Technische Grundlagen der aktuellen digitalen Infrastruktur der Schule	Ort: Schule Organisationsform: Kleingruppen in Workshops, Plenum Zeit: Konferenztag (Mi.), Vorbereitungswoche	Teile des Kollegiums, die noch unsicher in den Bereichen „technische Grundlagen“ und „Ausstattung der Schule“ sind. ⇒ V: PITKo, Kompetenzteam
	Das Kollegium ... - kennt die grundlegende digitale Infrastruktur der Schule (Geräte-Pool, Verbindungen zwischen Geräten z.B.: Notebook, Beamer, Bluetooth-Lautsprecher, Internet-Verfügbarkeit, richtiges Speichern von Daten, Druckereinstellungen) - kennt grundlegende Einsatzmöglichkeiten der vorhandenen Geräte im Unterricht		

2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	Basiskurs UK: Grundlegender Einsatz der Geräte und Software „Metacom 8“ und „Tabulo 2.8“	Ort: Schule Organisationsform: Kleingruppen in Workshops, Plenum Zeit: Konferenztag (Mi.), Vorbereitungswoche	Teile des Kollegiums, die in ihren Klassen Bedarf im Bereich Unterstützter Kommunikation haben. ⇒ V: PITKo, Fachberater GE
	Das Kollegium ... - kennt die Grundausstattung der Schule mit techn. und nichttechn. Kommunikationshilfen - kennt die Organisation der Geräte-Aufbewahrung und lizenzrechtlichen Grundlagen der Software-Lösungen - gewinnt Einblicke in die Software „Metacom 8“ und deren Alternative „Tabulo 2.8“ zur Gestaltung von Talker-Vorlagen und wendet sie zukünftig selbstständig an - gewinnt Einblicke in grundlegende Einsatzmöglichkeiten technischer Kommunikationshilfen im Unterricht		
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.3 Speichern und Abrufen 2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.3 rechtliche Vorgaben beachten 4. Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen	Basiskurs: Grundlagen und Möglichkeiten von MS Office und Lernsax (Schwerpunkt: Mailservice, Datensicherheit, Dateiablage, MeSax, IMAP)	Ort: Schule Organisationsform: Plenum, Kleingruppen in Workshops Zeit: Konferenztag (Mi.), Vorbereitungswoche	Gesamtes Kollegium ⇒ PITKo, Kompetenzteam
	Das Kollegium ... - wendet die Office-Anwendung „Word“ fachgerecht an (z.B.: richtiges Speichern, Schreibschutz, Druckeinstellungen) gewinnt Einblicke in die Möglichkeiten zur Arbeitsblattgestaltung (z.B.: Einbinden von Grafiken, Anordnung von Formen) - gewinnt Einblicke in die Office-Anwendung PowerPoint im Hinblick auf das Produzieren und Präsentieren im Unterricht sowie das Erstellen von nichtelektronischen Kommunikationsmitteln der Unterstützten Kommunikation (z.B.: Ich-Buch, Entscheidungswege)		

5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 6. Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	- gewinnt Einblicke in Verbesserungsmöglichkeiten der Selbst- und Schulorganisation durch Lernsax (z.B.: sicherer Mailservice, Dateiablage, Datensicherheit, Gruppen) - gewinnt Einblicke in Möglichkeiten der Selbstoptimierung durch Kombination verschiedener Dienste (z.B.: Lernsax und Outlook, OneNote). - gewinnt Einblick in die Möglichkeiten und schulischen Beschränkungen von MeSax.		
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.3 Speichern und Abrufen 2. Kommunizieren und Kooperieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 5. Problemlösen und Handeln 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	Basiskurs: Arbeiten mit dem Worksheet Crafter	Ort: Schule Organisationsform: Kleingruppen in Workshops, Plenum Zeit: Konferenztag (Mi.), Vorbereitungswoche	Gesamtes Kollegium ⇒ PITKo, Kompetenzteam
	Das Kollegium ... - kennt die lizenzrechtlichen Bedingungen der Software - gewinnt Einblick in/ kennt die grundlegende Funktionsweise des Worksheet-Crafter und ist in der Lage, Arbeitsblätter selbstständig zu gestalten - gewinnt Einblick in zusätzliches Downloadangebot des Software-Anbieters - wendet seine Kenntnisse zukünftig in der Praxis an.		
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen 3. Produzieren und Präsentieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	Schulrecht in Sachsen – Datenschutz und Urheberrecht	Ort: Schule Organisationsform: Plenum Zeit: Konferenztag (Mi.), Vorbereitungswoche	Gesamtes Kollegium ⇒ V: sächsischer und schulischer Datenschutzbeauftragter, PITKo, SL/SSL
	Das Kollegium ... - kennt die Grundlagen des Datenschutzes und Urheberrechts - erkennt eigene Problemstellen und Verbesserungsmöglichkeiten		

2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	Vertiefung UK: Darstellung, Besprechung und Reflexion des aktuellen Einsatzes technischer Kommunikationshilfen und notwendiger Software, Ausstattungs- und Bedarfsanalyse	Ort: Schule Organisationsform: Gruppe Zeit: Konferenztag (Mi.),	Interessierte und Teile des Kollegiums, die in ihren Klassen Bedarf im Bereich Unterstützter Kommunikation haben. ⇒ V: PITKo, Fachberater GE
	Das Kollegium ... - kennt den aktuellen Geräte-Pool der Schule und formuliert zukünftigen Bedarf - beschreibt den Einsatz von UK in ihrem Unterricht - beherrscht die Softwares „Metacom 8“ und „Tabulo 2.8“ (Erstellen von Vorlagen, richtiges Speichern, Nutzung der zusätzlichen Downloadangebote der jeweiligen Software-Anbieter) - kennt Tools zur Barrierefreiheit unter Windows und Android (Text-to-Speech/Speech-to-Text, Kontraste, erleichterte Eingabe, Bildschirmrupe etc.)		
2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	Basiskurs: Grundlegende Funktionsweisen und Einsatzmöglichkeiten der interaktiven Tafel (und Tablets*) <i>*falls Ausstattung erfolgt</i>	Ort: Schule Organisationsform: Plenum Zeit: Konferenztag (Mi.), Vorbereitungswoche	Gesamtes Kollegium, ggf. Aufteilung des Kollegiums auf zwei Termine /Gruppen ⇒ PITKo, Kompetenzteam, Multiplikatoren
	Voraussetzung: geplante Neuanschaffung der interaktiven Tafel wird umgesetzt! Das Kollegium: - gewinnt Einblick in die grundlegende Funktionsweise der interaktiven Tafel - gewinnt Einblick in die grundlegenden Einsatzmöglichkeiten der interaktiven Tafel - gewinnt Einblick in die grundlegenden Möglichkeiten von ActiveInspire - wendet seine Kenntnisse zukünftig in der Praxis an.		

Schuljahr 2024/2025

Teilnahme an Fortbildungen abhängig vom zukünftigen Angebot des Fortbildungskatalogs

Nach Bedarf werden Inhalte vorangegangener Fortbildungen wiederholt (hier in der Tabelle nicht erneut aufgeführt)

2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 6. Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Vertiefung: Funktionsweisen und Einsatzmöglichkeiten der interaktiven Tafel (und Tablets*) <i>*falls Ausstattung erfolgt</i>	Ort: Schule Organisationsform: Kleingruppen in Workshops, Plenum Zeit: Konferenztag (Mi.), Vorbereitungswoche	Gesamtes Kollegium, ggf. Aufteilung des Kollegiums auf zwei Termine /Gruppen ⇒ PITKo, Kompetenzteam, Multiplikatoren
	Voraussetzung: geplante Neuanschaffung der interaktiven Tafel wird umgesetzt! Das Kollegium: - reflektiert den bisherigen Einsatz in ihrem Unterricht - festigt/kennt die grundlegende Funktionsweise der interaktiven Tafel - festigt/kennt die grundlegenden Einsatzmöglichkeiten der interaktiven Tafel - gewinnt Einblick in die vertiefenden Möglichkeiten von ActiveInspire - wendet seine Kenntnisse zukünftig in der Praxis an.		
2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.3 rechtliche Vorgaben beachten 4. Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Basiskurs: Soziale Netzwerke und andere digitale Lebenswirklichkeiten kennenlernen – Möglichkeiten und Gefahren	Ort: Schule Organisationsform: Gruppe Zeit: Konferenztag (Mi.), Vorbereitungswoche	Gesamtes Kollegium ⇒ V: PITKo, Kompetenzteam, Multiplikatoren
	Das Kollegium ... - kennt verschiedene Soziale Netzwerke sowie deren Intention, Möglichkeiten und Risiken - reflektiert persönliche private/schulische Erfahrungen und gewinnt somit einen Einblick in das Nutzungsverhalten der Schülerschaft		

4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 5. Problemlösen und Handeln 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren 6. Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	- kennt konkrete Risiken/Gefahren für die Schülerschaft (z.B.: Abofallen, Fake-News, Fake-Identitäten, Mobbing, Trolling, Grooming, Sexting,...)		
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.3 Speichern und Abrufen 2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.3 rechtliche Vorgaben beachten 4. Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen	Vertiefung: Lernsax als Tool zur Gruppenorganisation (Einrichten und Administrieren von Gruppen)	Ort: Schule Organisationsform: Gruppe Zeit: Konferenztag (Mi.),	Fachbereichsleiter, Fachzirkelleiter, Interessierte V: PITKo, Kompetenzteam, Multiplikatoren
	Das Kollegium ... - beherrscht die Grundlagen von Lernsax und wendet diese im schulischen Alltag an. - bzw. Teile dessen kennt die Funktionen zum Administrieren von Gruppen (Mitgliederliste, Dateiablage, Mail-Service, gemeinsame Dateiablage etc.) und wendet diese zukünftig in der Praxis an.		
2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren	Vertiefung UK: A) Darstellung, Besprechung und Reflexion des aktuellen Einsatzes technischer Kommunikationshilfen und notwendiger	Ort: Schule Organisationsform: A) Gruppe B) Plenum Zeit: Konferenztag (Mi.)	A) Interessierte und Teile des Kollegiums, die in ihren Klassen Bedarf im Bereich Unterstützter Kommunikation haben. B) Gesamtkonferenz/DB

3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4. Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	Software, Ausstattungs- und Bedarfsanalyse. B) Erweiterung des Einsatzes des Bildsystems auf den Schulalltag (Nutzung der Stundenplansymbole, Raumschilder etc.) C) Besprechung der MetaTalk-App		⇒ V: PITKo, Fachberater GE, Multiplikatoren
	Das Kollegium ... - beherrscht die Grundlagen der Gestaltung und des Einsatzes der technischen und nicht-technischen Kommunikationshilfen - nutzt das Bildsystem von Metacom in ihrem Unterricht - kennt und nutzt MetaTalk-App		

Schuljahr 2025/2026

Teilnahme an Fortbildungen abhängig vom zukünftigen Angebot des Fortbildungskatalogs

Nach Bedarf werden Inhalte vorangegangener Fortbildungen wiederholt (hier in der Tabelle nicht erneut aufgeführt)

2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.3 rechtliche Vorgaben beachten 4. Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen 6. Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	Vertiefung: Privatsphäre vs. Öffentlichkeit in digitalen Räumen, Gefahren und Risiken (Mobbing, Trolling, Abos, Pornografie, Fake-News, Fake-Identitäten etc.), Fallbeispiele und unterrichtliche Umsetzung	Ort: Schule Organisationsform: Plenum Zeit: noch offen	Interessierte, GTA/WU-Lehrer V: PITKo, Interessierte
2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 an der Gesellschaft aktiv teilhaben 3. Produzieren und Präsentieren 3.3 rechtliche Vorgaben beachten 4. Schützen und sicheres Agieren 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Fortgeschrittenenkurs: Lernsax als Tool für Blogs, Homepages und der Kommunikation mit/unter/für SchülerInnen	Ort: Schule Organisationsform: Workshop Zeit: Konferenztag (Mi.)	Interessierte, GTA/WU-Lehrer V: PITKo
	Das Kollegium bzw. einzelne Kollegen ... - lernt Einsatzmöglichkeiten fortgeschrittener Funktionen von Lernsax kennen		

5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 6. Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen			
3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 5. Problemlösen und Handeln 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 6. Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	Fortgeschrittenenkurs: Videoschnitt (Imagefilm Schule, Dokumentation von Ereignissen/Gruppen)	Ort: Schule Organisationsform: Gruppe Zeit: noch offen	Interessierte, GTA/WU-Lehrer V: PITKo, Interessierte
	Das Kollegium bzw. einzelne Kollegen ... - kennen Möglichkeiten zur Herstellung von Filmen und Foto-Shows (technische Grundlagen, Dateisysteme, Bild- und Videobearbeitung)		
	Fortgeschrittenenkurs: Podcasts und Hörbücher produzieren (Audioaufnahmen/-schnitt)	Ort: Schule Organisationsform: Gruppe Zeit: noch offen	Interessierte, GTA/WU-Lehrer V: PITKo, Interessierte
	Das Kollegium bzw. einzelne Kollegen ... - kennen Möglichkeiten zur Herstellung von Podcasts/Hörbüchern/etc. (technische Grundlagen, Dateisysteme, Audibearbeitung)		

6.5 Zukünftige Aufgaben und zusätzliche Fortbildungsmöglichkeiten

1. Partnerschaftliches und kooperatives Miteinander

Bedenken und Ängste im Kollegium haben stets Berücksichtigung zu finden. Fehlende Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie Interessen und Neigungen der KollegInnen sind durch adäquate Fortbildungen aufzubauen und zu verbessern, in einem bestimmten Rahmen auch zu akzeptieren.

Dies betrifft einfachste Basisinhalte bis hin zur Reflexion von Erfahrungen beim Einsatz von Medien im Unterricht oder der grundlegenden digitalen Ausrichtung der Schule.

Besonders wichtig ist hierbei eine dialogische und verständnisvolle Diskussionskultur.

2. Fachzirkel:

Fach- und stufenspezifische Inhalte sollen in den entsprechenden Fachzirkeln reflektiert und weiterentwickelt werden. Grundlage hierfür sind die jeweiligen Stufen- und Fächermatrizen. Die zusätzliche Fokussierung und Einbindung der Medienbildung ermöglicht in diesem Rahmen eine vertiefende Entwicklung und Verwirklichung des Medienkonzepts unter Nutzung spezifischen Wissens und Erfahrungen der entsprechenden Teile des Kollegiums.

3. Verteilung der Aufgaben

Besonders wichtig ist die Entwicklung eines Medienkompetenzteams. Bislang ist die digitale Ausstattung der Schule derart eingeschränkt, dass die vorhandenen Kompetenzen der Verantwortlichen genügen. Zukünftig ist jedoch zu beachten, dass zusätzliche KollegInnen und deren bestehenden Kompetenzen besser genutzt werden. Darüber hinaus ist die Aus- und Fortbildung von „Multiplikatoren“ durch gezielte Nutzung des externen Fortbildungsangebots zu erreichen.

4. Nutzung des externen Fortbildungsangebots (Fortbildungskatalog)

Zur Ausbildung von „Experten“ in den verschiedenen Bereichen der Medienbildung an unserer Schule existiert eine Vielzahl an Fortbildungen. Deren Besuch führt zu Spezialisierungen und letztlich neuen Multiplikatoren, welche Teile der schulinternen Fortbildungsmaßnahmen übernehmen, fortführen und vertiefen können.

7 Ausstattungsplanning

7.1 Bestand im Medios-Netz ab Schuljahr 2023/2024

- jede LK und jede PFiU besitzen ein Tablet (Lehrer-Endgeräte-Verordnung)
- 55 Tablets für die Schülerschaft (gleichmäßig auf alle Klassen und Schulbibliothek verteilt)
- ein 75 Zoll – Display (passiv) in jedem Klassenraum des Hauptgebäudes
- WLAN in der gesamten Schule
- Gastnetzwerk für BYOD lässt Browsernutzung jedes eigenen Gerätes zu (allerdings keine Apps)
- Medios-Raum 1:
 - 1x Lehrer-PC
 - 6x Schüler-PC
 - zusätzlicher Plätze möglich: 4 für Notebook-Nutzung
 - 1x Drucker, 1x Scanner
- Medios-Raum 2:
 - 14 Notebooks
 - 1x Drucker in Schulbibliothek
 - 1x interaktive Tafel
- weitere PCs/Notebooks im Medios-Netz:
 - 4x Schulbibliothek
 - 1x Lehrerzimmer (für PITKo und Vorbereitungen der Lehrkräfte)
 - 2x Lehrmittel-/Therapieraum
- 1x Notebook pro Klasse

7.2 Bestand im Verwaltungs-Netz ab Schuljahr 2023/2024

- Verwaltungsnetzwerk:
 - 3x PC Schulleitung und Sekretariat
 - 3x PC Lehrerzimmer
 - 4x Notebook Lehrerzimmer
 - 1x Drucker/Kopierer für alle
 - Schulleitung und Sekretariat verfügen über eigene Drucker
- Sonstiges:
 - 1x Digital-Kamera pro Klasse
 - 2x Beamer, 1x Mini-Beamer
 - Spiegelreflex-Kamera, iPad-Halterungen, Aufnahmegerät, Micro, Soundanlagen etc.

7.3 ~~Geplante Ausstattung und Nutzung der Räume (entfällt, da alternative Ausstattung erfolgt)~~

~~Die Klassenzimmer und Fachräume sind zwar klein, jedoch lassen sich unterrichtliche Möglichkeiten auf zusätzliche Räume ausweiten, die ebenfalls zur Verfügung stehen. So zum Beispiel die Gruppenräume oder Lehrmittel-/Therapiezimmer.~~

~~Durch die starke Akzentuierung des mobilen, individualisierten Lernens, der kreativen Medienarbeit und der interaktiven Unterrichtsmodule im Medienbildungskonzept unserer Schule ist eine zügige Bereitstellung einer drahtlosen Netzwerkverbindung zwingend erforderlich. Diese muss das gesamte Schulgebäude abdecken, damit die vorhandenen und geplanten Möglichkeiten optimal genutzt werden.~~

~~Außerdem ist die Aufteilung der Räume auf den einzelnen Etagen zu beachten. Hier ergeben sich umfangreiche Möglichkeiten durch verschiedene Veränderungen und (einfache) Umgestaltungen. Ebenfalls zu beachten ist die eingeschränkte Kapazität des Fahrstuhls, die beispielsweise einen Transport einer transportablen interaktiven Tafel zwischen den Etagen an unserer Schule unmöglich macht.~~

~~Hinsichtlich der Ausstattung mit interaktiven Tafeln müssen ebenfalls räumliche Voraussetzungen, vor allem aber der didaktische und methodische Einsatz sowie die Besonderheiten unserer Schülerinnen und Schüler beachtet werden. Das bedeutet:~~

- ~~— sie müssen höhenverstellbar sein (Stichwort: Rollstühle)~~
- ~~— sie dürfen keinesfalls normale, magnetische Tafeln komplett ergänzen (Stichworte: Anbringung von Bild- und Signalkarten sowie Kommunikationstafeln etc. und spontane Anschriebe)~~
- ~~— müssen aufgrund der Raumgröße ohne Beamer funktionieren, beamergebundene Geräte dürfen nicht angeschafft werden~~

~~Ob der Schwerpunkt der zukünftigen digitalen Infrastruktur auf Computerräumen oder auf mobilen Endgeräten (Klassensätze von Tablets oder Laptops) liegen soll, hängt stark davon ab, welche pädagogisch-didaktischen Einsätze geplant sind. Unsere Schule entscheidet sich daher für eine Kombination beider Möglichkeiten. Der klassische Medios-Raum eignet sich gut für Internet-Recherchen und für das Erlernen von Standardsoftware für Textverarbeitung, Präsentationen und Tabellenkalkulation.~~

~~Mobile Geräte, vor allem Tablets, aber auch Notebooks, sind dagegen besonders für kreative Medienarbeit, interaktive Unterrichtsmodule und der Festigung und Anwendung von Medienkompetenzen im differenzierten, offenen Unterricht geeignet.~~

~~Wie oben beschrieben, ermöglicht die Schaffung eines flächendeckenden WLANs und die Umgestaltung einiger Räume eine Loslösung vom einzigen Medios-Raum hin zu einer dezentralen, differenzierten, bedürfnisorientierten und vielfältigen Medienbildung im Unterricht — so wie es das Medienbildungskonzept der Schule vorsieht und fordert.~~

Im Folgenden wird die benötigte/geplante Ausstattung beschrieben. ~~Dies geschieht ausdrücklich unter Beachtung des Höchstbetrags von 25000€ pro Schule für mobile Endgeräte (siehe SAB-Folie 8) und fällt somit wahrscheinlich zu niedrig aus.~~ Ebenfalls sollen bereits jetzt zukünftige Umstrukturierungen und Veränderungen in der Raumbelegung skizziert werden. Das Hauptgebäude ist in der Skizze von vorn dargestellt. Die mobile Raumeinheit (MRE) von oben.

Legende:

- gestrichelte Linien: — Verbindung zwischen benachbarten Räumen vorhanden
- durchgezogenen Linien: keine Verbindung zu benachbarten Räumen
- blaue Schrift: — Ausstattung durch vorhandene Geräte
- rote Schrift: — geplante, neu anzuschaffende Ausstattung
- grüne Schrift: — parallele Nutzung vorhandener und neu angeschaffter technischer Geräte aus anderen Räumen

Hauptgebäude — Dritte Etage

Lehrerzimmer 1 Ausstattung bleibt in Art und Umfang gleich	Lehrerzimmer 2 WLAN/Access-Point Ausstattung bleibt in Art und Umfang gleich	Schulleitung Ausstattung bleibt in Art und Umfang gleich	Sekretariat Ausstattung bleibt in Art und Umfang gleich	Stellv. Schulleitung Ausstattung bleibt in Art und Umfang gleich
--	--	--	---	--

Hauptgebäude — Zweite Etage — linke Seite vom Treppenhaus abgehend

Fachraum Ton WLAN/Access-Point Nutzung der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand	Klassenzimmer OS2 WLAN/Access-Point Interaktive Tafel (fest) 2 Notebooks 4 Tablets	Gruppenraum OS1/OS2 WLAN/Access-Point Medienecke	Klassenzimmer OS1 WLAN/Access-Point Interaktive Tafel (fest) 2 Notebooks 4 Tablets	Lehrmittel/Therapie WLAN/Access-Point Nutzung der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand	Lehrmittel/Therapie WLAN/Access-Point Nutzung der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand
---	--	--	--	--	--

~~Hauptgebäude—Zweite Etage—rechte Seite vom Treppenhaus abgehend (zzgl. Galerie—Zugang im Treppenhaus)~~

Galerie WLAN/Access-Point Medienecke	Fachraum-Textil WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) Nutzung der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand	Klassenzimmer-WS2 WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) 2-Notebooks 4-Tablets	Gruppenraum-WS1/WS2 WLAN/Access-Point Medienecke	Klassenzimmer-WS1 WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) 2-Notebooks 4-Tablets	Fachraum-Kunst WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) digitale-Spiegelreflexkamera
---	--	---	---	---	---

~~Hauptgebäude—Erste Etage—linke Seite vom Treppenhaus abgehend (zzgl. Medios-Raum—Zugang im Treppenhaus und aus Klassenzimmer)~~

Fachraum-Werken WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) Nutzung der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand	Gruppenraum-MS2 WLAN/Access-Point Medienecke	Klassenzimmer-MS2 WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) 2-Notebooks 4-Tablets	Klassenzimmer-MS1 WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) 2-Notebooks 4-Tablets	Medios-Raum/Teilnutzung als Gruppenraum WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (mobil) Medienecke 6-Schüler-PC 1-Lehrer-PC
--	---	---	---	--

~~Hauptgebäude—Erste Etage—rechte Seite vom Treppenhaus abgehend (zzgl. Medios-Raum—Zugang im Treppenhaus und aus Kl.-zimmer)~~

Medios-Raum siehe darüber rechts	Klassenzimmer-WS1 WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) 2-Notebooks 4-Tablets	Klassenzimmer-OS3 WLAN/Access-Point Interaktive-Tafel (fest) 2-Notebooks 4-Tablets	Gruppenraum-OS3 WLAN/Access-Point Medienecke	Fachraum-Hauswirtschaft WLAN/Access-Point Nutzung der mobilen interaktiven-Tafel aus dem Mediosraum, der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand
--	---	---	---	--

Erdgeschoss — rechte Seite

Turnhalle/Aula WLAN/Access-Point Nutzung der mobilen interaktiven Tafel aus dem Mediosraum in der MRE für Sport und Veranstaltungen; der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand	Fachraum Musik WLAN/Access-Point Interaktive Tafel (fest) Nutzung der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand	Speiseraum/Aula WLAN/Access-Point Nutzung der mobilen interaktiven Tafel aus dem Mediosraum in der MRE der Tablets/Notebooks aus der jeweiligen Klasse und/oder der Notebooks aus dem derzeitigen Bestand
---	---	--

Mobile Raumeinheit (MRE) — nur die wichtigen Räume

Speiseraum WLAN/Access-Point	Gruppenraum — Umgestaltung zu neuem Medios-Raum WLAN/Access-Point Medienecke, Klassensatz Notebooks wurden bewilligt, aber noch nicht angeschafft mobile interaktive Tafel → Nutzung auch in der Turnhalle/Aula und Speisesaal möglich
Klassenzimmer US1 WLAN/Access-Point Interaktive Tafel (fest) 2 Notebooks, 4 Tablets Nutzung der mobilen Endgeräte und Medienecke im Gruppenraum/Medios MRE	Klassenzimmer US2 WLAN/Access-Point Interaktive Tafel (fest) 2 Notebooks, 4 Tablets Nutzung der mobilen Endgeräte und Medienecke im Gruppenraum/Medios MRE

- Interaktive Tafel für Erdgeschoss (Turnhalle und Speisesaal): Hauptstandort MRE → ebenfalls verfügbar für: Turnhalle, Speisesaal (beides regelmäßig als Aula genutzt)
- Medienecken umfassen Digitalkamera, Scanner, Videokamera, Mikrofon, Mikrofonständer, Drucker, Speichermöglichkeiten
- aktueller Notebookbestand: Aufteilung bzw. Verfügbarkeit für Lehrmittel, Therapie, Fachräume etc.

Zusammenfassung des Bedarfs

Anz.	Gerät/Posten	Bemerkungen
24	WLAN AP Medios	Hauptgebäude (24 Räume)
28	WLAN AP Verwaltung	Hauptgebäude (24) und MRE (3)
14	interaktive, stationäre Tafel	— stationär und höhenverstellbar — magnetische Schreibflächen müssen vorhanden bleiben
3	interaktive, mobile Tafel	— mobil und höhenverstellbar
10	Notebooks — insgesamt 20x ⇒ 10x Neuanschaffung ⇒ 10x aus Bestand	— Ziel unter Beachtung des Höchstbetrags von 25000€ pro Schule für mobile Endgeräte (siehe SAB-Folie 8): ⇒ pro Klasse 2 Notebooks (à 600€)
40	Tablets	— Ziel unter Beachtung des Höchstbetrags von 25000€ pro Schule für mobile Endgeräte (siehe SAB-Folie 8): ⇒ pro Klasse 4 Tablets (à 450€)
7	Medienecke (Digitalkamera, Scanner, Drucker, mobile Datenträger, Speicherkarten, Laminiergerät, Hebelschere etc.)	— jeder Klasse steht eine kleine Medienecke zur Verfügung, die sie in ihrem Gruppenraum stets zur Verfügung hat — die Unterstufen nutzen in der MRE die Medienecke im Gruppenraum bzw. neu einzurichtenden Mediosraum
2	digitale Spiegelreflexkameras	— 1x Fachraum Kunst — 1x zentrale Aufbewahrung im Mediosraum

Ideen (wenn möglich):

- Weiternutzung „abgeschriebener“ PCs aus Medios und Verwaltung in den Gruppenräumen ohne Support, aber mit Internetzugang
 - Erprobung und Festigung einfacher Inhalte (Office, Browser etc.)
 - Üben von Installationen, Deinstallationen, Systemänderungen etc.
 - Steigerung der Unabhängigkeit vom zentralen Mediosraum
 - Erkundung der Hardware

7.4 Technischer Support und Wartung

Durch das Schulverwaltungsamt, Dresden-IT und das Personal der Schule (PITKo, SL).

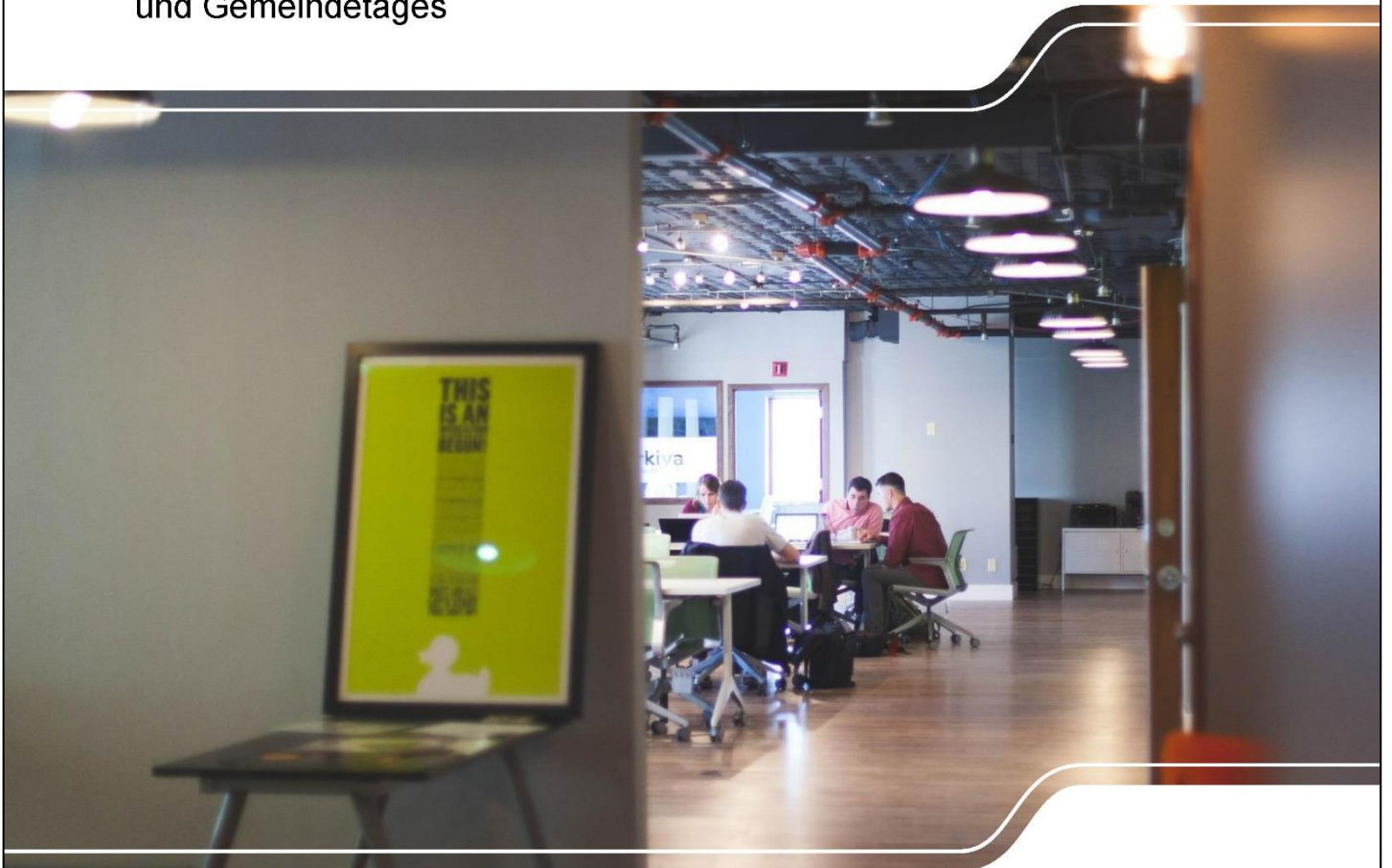
Näheres auf den folgenden Seiten:

Ausgestaltung der technischen Unterstützung für die pädagogisch genutzte Informationstechnik in Schulen. Empfehlung der gemeinsamen Arbeitsgruppe Technische Unterstützung und Wartung des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus, des Sächsischen Landkreistages und des Sächsischen Städte und Gemeindetages.



Ausgestaltung der technischen Unterstützung für die pädagogisch genutzte Informationstechnik in Schulen

Empfehlung der gemeinsamen Arbeitsgruppe Technische
Unterstützung und Wartung des Sächsischen Staatsministeriums für
Kultus, des Sächsischen Landkreistages und des Sächsischen Städte-
und Gemeindetages



Inhalt

1.	Einleitung	1
2.	Bezug zur Antragstellung im DigitalPakt Schule	2
3.	First-Level-Support auf Schulebene	3
3.1.	Lösen von Standardproblemen	4
3.1.1.	Beispielsammlung von Problemlösungen auf Ebene des First-Level-Supports	5
3.2.	Problemannahme und qualifizierte Fehlermeldung	7
3.2.1.	Melderoutinen	7
3.2.2.	Anforderungen an eine qualifizierte Fehlermeldung	8
4.	Fazit	8
Anlage		9

1. Einleitung

Die vorliegende Empfehlung knüpft an die Ausführungen der gemeinsamen Orientierungshilfe des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus, des Sächsischen Landkreistages und des Sächsischen Städte- und Gemeindetages zur grundlegenden Digitalinfrastruktur an Schulen 2019 - 2021 an:

Technische Unterstützung

Das Lernen mit digitalen Medien erfordert eine verlässliche digitale Infrastruktur und Ausstattung in den Bildungseinrichtungen. Technik kann jederzeit aus unterschiedlichen Gründen ausfallen. Daher sind die Unterstützung und die Wartung der digitalen Infrastruktur und Ausstattung an Schulen die Grundvoraussetzung, um digitale Medien im Unterricht jederzeit verlässlich einsetzen zu können.

So unterschiedlich die Anlässe für Fehler beim Einsatz digitaler Medien sein können, so differenziert soll auch das Unterstützungssystem sein. Lehrende sind grundsätzlich keine Informationstechniker und daher auch nicht für die Systembetreuung an Schulen zuständig. Erste

Maßnahmen werden jedoch durch Lehrpersonen veranlasst, bevor die Unterstützung des Schulträgers in Anspruch genommen wird.

Supportstruktur

Die Supportstruktur sollte optimaler Weise dreistufig organisiert werden.

First-Level [Stufe 1]

An den Schulen sind Erstansprechpartner zu benennen, deren Aufgaben vorrangig in der Erstanalyse von Fehlern, der schnellen Unterstützung oder ggf. der daraus folgenden qualifizierten Fehlermeldung an den Second-Level-Support liegen.

Second-Level [Stufe 2]

Die wichtigste Schaltstelle der schulischen Unterstützung stellt der Second-Level-Support durch fachlich qualifizierte Mitarbeiter des Schulträgers bzw. eines beauftragten Dienstleisters dar. Diese beheben auftretende Probleme bzw. delegieren diese an beauftragte Dienstleister, die vertraglich mit dem Third-Level-Support betraut sind.

Third-Level [Stufe 3]

Der Third-Level-Support wird in der Regel von beauftragten Dienstleistern ausgeführt, die vertraglich für diese Aufgabe gebunden werden und zumeist für spezifische Lösungen verantwortlich sind. In vielen Fällen sind dies die jeweiligen Entwickler, Hersteller oder Händler.

Aufgrund der regulären Struktur des Schulalltags sowie der räumlichen, sächlichen und personellen Aufstellung von Schulen, wird die Behebung von Standardproblemen, die Problemannahme und die qualifizierte Fehlermeldung (First-Level-Support) auf Schulebene vor Ort organisiert. Erläuterungen dazu finden sich in den folgenden Kapiteln wieder und bilden den Kern der vorliegenden Empfehlung.

2. Bezug zur Antragstellung im DigitalPakt Schule

Im Rahmen der Antragstellung in den sächsischen Förderprogrammen zur Umsetzung des DigitalPakts Schule (RL Digitale Schulen und VwV RegioDigiS) sind entsprechend der Vereinbarung zwischen Bund und Ländern Aussagen zur Wartung und zur technischen Unterstützung der zu fördernden schulischen IT-Infrastruktur und -Ausstattung zu machen. Dafür enthält die Vereinbarung zwischen Bund und Ländern eine Mustererklärung, die auch in den sächsischen Förderprogrammen anzuwenden ist. Dort sind für die Support-Level die jeweils

verantwortlichen Personengruppen und Finanzierungsquellen anzugeben. Damit soll sichergestellt werden, dass die finanzierten Investitionen durchgehend und fehlerfrei im schulischen Einsatz betrieben werden.

Für die Bestätigung der Schulträger (Antragsteller) über die Sicherstellung von Wartung, Betrieb und IT-Support auf Level 1 im Rahmen der Antragstellung im DigitalPakt Schule lässt sich folgende Empfehlung ableiten:

Muster-Bestätigung des Antragstellers über die Sicherstellung von Wartung, Betrieb, IT-Support (§ 6 Absatz 3) Level 1: Lösung von Standardproblemen, Problemannahme und qualifizierte Fehlermeldung Level 1 wird vor Ort sichergestellt durch: ☒ Personal des Landes ☒ Personal des Schulträgers ☐ externe Dritte (☐ öffentliche Unternehmen, ☐ private Unternehmen) ☐ Rahmenvertrag ☐ Einzelauftrag ☐ Sonstige: _____ Finanzierung: ☒ Personalkosten (Finanzmittel des Landes) ☒ Personalkosten (eigene IT-Angestellte des Schulträgers) ☐ Sachkosten (Vertrag mit öffentlichem Dienstleistungsunternehmen) ☐ Sachkosten (Vertrag mit privatem Dienstleistungsunternehmen) ☐ Sonstiges: _____

Abbildung 1: Auszug Anlage 1, Bund-Länder-Vereinbarung mit beispielhafter Auswahl

3. First-Level-Support auf Schulebene

Im Folgenden werden Anforderungen an den First-Level-Support vor Ort auf Schulebene sowie beispielhafte Umsetzungsmöglichkeiten dargestellt. Dazu werden Akteure benannt, verbreitete Standardprobleme und der Umgang mit ihnen erläutert.

Es werden Routinen zur Problemannahme und zur qualifizierten Fehlermeldung aufgezeigt. Die folgende Illustration verdeutlicht das beispielhafte Zusammenspiel der unterschiedlichen Support-Level.

Problem	Ein Lehrer stellt ein Problem fest.	Problem ☹
	Er kann das Problem selbst beheben. Es war ein Standardproblem .	Lösung 😊 Standardproblem
	Er kann das Problem nicht ohne Hilfe beheben.	Problem ☹
First-Level (Schule)	Mit Hilfe von Checklisten, Anleitung, Kollegen, Schulträgerpersonal o. a. Unterstützung kann das Problem auf Schulebene vor Ort gelöst werden.	Lösung 😊 Standardproblem
	Der Lehrer wird über die Behebung des Problems informiert und das Problem ggf. in die FAQs aufgenommen. Ggf. werden vorbeugende Maßnahmen veranlasst.	Information ①
	Das Problem kann vor Ort auch mit Hilfe nicht gelöst werden. Es ist kein Standardproblem .	Problem ☹
	Der Lehrer, ein Unterstützer oder eine Kontaktperson gibt eine qualifizierte Fehlermeldung über den in der Schule festgelegten Weg an den Schulträger ¹ .	Problemannahme Fehlermeldung ①
Second-Level (Schulträger)	Der Schulträger nimmt die Fehlermeldung an.	Problemannahme ①
	Der Schulträger behebt das Problem .	Lösung 😊
	Die Schule / die Kontaktperson wird über die erfolgreiche Behebung des Problems informiert und das Problem ggf. in die FAQs aufgenommen. Ggf. werden vorbeugende Maßnahmen veranlasst.	Information ①
	Der Schulträger kann das Problem nicht selbst beheben.	Problem ☹
	Er wendet sich mit einer qualifizierten Fehlermeldung an eine Fachfirma als Third-Level.	Fehlermeldung ①
Third-Level	Eine Fachfirma behebt das Problem .	Lösung 😊
Second-Level (Schulträger)	Die Schule / die Kontaktperson wird über die erfolgreiche Behebung des Problems informiert . Ggf. werden vorbeugende Maßnahmen veranlasst.	Information ①
First-Level (Schule)	Der Lehrer wird über die erfolgreiche Behebung des Problems informiert.	Information ①

Abbildung 2: Beispielhaftes Zusammenspiel der Support-Level

¹ Schulträger bzw. dessen Dienstleister

Die Akteurinnen und Akteure auf Schulebene vor Ort sind in der Regel Lehrerinnen und Lehrer, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, wie besonders eingewiesene oder mit Aufgaben betraute Lehrerinnen und Lehrer² (u. a. Pädagogische IT-Koordination - PITKOs), sonstiges pädagogisches Personal, Verwaltungspersonal und technisches Personal. Dabei kann es sinnvoll sein, eine Kontaktperson festzulegen, die die Abstimmung mit dem Second-Level-Support übernimmt. Diese gilt es bei der Organisation der technischen Unterstützung im First-Level einzubeziehen und entsprechend zu qualifizieren.

Je nach Umfang und Komplexität der technischen Ausstattung der Schule kann es sinnvoll sein, feste Zeiten für IT-Personal des Schulträgers vor Ort vorzusehen. Ebenso können die Unterstützung bei der Lösung von technischen Standardproblemen, die Problemannahme und die qualifizierte Fehlermeldung auch über einen Dienstleister erfolgen, wenn die Strukturen und Reaktionszeiten dies erlauben.

Wichtig ist, dass Schulen und Schulträger gemeinsam Routinen und Unterstützungen für die Problemlösung vor Ort mit klaren Kanälen zur Fehlermeldung und -annahme aufstellen. Das sind bspw. Verantwortlichkeiten von schulischen Akteuren, Qualifizierungsmaßnahmen, Unterstützungen wie Checklisten, Kurzanleitungen, FAQs, Meldewege wie Ticketsysteme³ und Telefonhotlines.

3.1. Lösen von Standardproblemen

Standardprobleme sind Probleme, die im Rahmen der alltäglichen Nutzung auftreten und die in der Regel auf Schulebene gelöst werden können. Damit verbindet sich die Erwartungshaltung an die Akteure auf Schulebene, sich diesbezüglich zu organisieren, zu qualifizieren und zu unterstützen. Standardprobleme können in der Regel nach einer technischen Einweisung oder mithilfe einer Checkliste durch Lehrer selbst behoben werden. Dem Wissenstransfer in der Schule sollte Beachtung geschenkt werden, da typische Anwendungsprobleme zu meist bei mehreren Nutzern auftreten.

Alle anderen Probleme, die über die alltägliche Nutzung hinausgehen oder tiefere Eingriffe erfordern, liegen aufgrund der Trennung von inneren und äußeren Schulangelegenheiten in der Verantwortung der Schulträger. Lehrer und sonstiges Landespersonal sind in der Regel nicht befugt, Eingriffe in der Infrastruktur des Schulträgers vorzunehmen, die über die mit der alltäglichen Nutzung verbundenen Eingriffe hinausgehen.

Die folgenden Beispiele basieren auf Erfahrungen von Schulen und Medienpädagogischen Zentren und sind als Illustration am derzeitigen Stand der Technik zu verstehen, was je nach Aufstellung der Schulebene vor Ort gelöst werden sollte. Grau unterlegt ist der daran anknüpfende Second-Level-Support dargestellt.

² Im Folgenden werden Menschen weiblichen, männlichen und diversen Geschlechts durch geläufige Sammelbezeichnungen gleichermaßen adressiert.

³ Ticketsysteme können auch durch Schulträgerverbünde genutzt werden. Bspw. nutzt der Landkreis Meißen ein Ticketsystem über das MPZ-Meißen (Stand: Redaktionschluss).

3.1.1. Beispielsammlung von Problemlösungen auf Ebene des First-Level-Supports

Austausch von Verbrauchsmaterial

Der Austausch von Verbrauchsmaterial an regelmäßig selbst bedienten Geräten sollte von allen Lehrkräften ausgeführt werden können.

Tiefere Eingriffe sollten hingegen nur nach Anleitung, Einweisung oder mit Unterstützung bzw. durch Fachpersonal erfolgen.

	First-Level				Second-Level	
	alle Lehrkräfte	eingewiesene Lehrkräfte	Verwaltungs-personal	Technisches Personal	IT-Personal	Dienstleister
Papier auffüllen	X	X	X	X		
Papierstau beheben	X	X	X	X		
Toner, Tinte, Filament auffüllen		X	X	X		

Fragen und Probleme der Bedienung

Durch den vermehrten Einsatz von Digitaltechnik in Schulen kann es vermehrt zu Fragen und Problemen im Bereich der Bedienung der Technik kommen. Die Einführung neuer Technik ist durch Einweisungen auf Grundlage von Schulungskonzepten zu begleiten. Derart sollten mit

der Unterstützung von eingewiesenen Lehrkräften immer mehr Lehrkräfte diese Art von Problemen eigenständig lösen und ebenfalls als Multiplikatoren helfen können.

	First-Level				Second-Level	
	alle Lehrkräfte	eingewiesene Lehrkräfte	Verwaltungs-personal	Technisches Personal	IT-Personal	Dienstleister
Betriebsbereitschaft mit Anleitung/Checkliste herstellen	X	X	X	X		
Anzeige von Bildern und Videos, Speichern von Dokumenten	X	X				
Verbindung von Laptop und Beamer/Bildschirm herstellen	X	X				
Verbindung von Tablet und Beamer/Bildschirm herstellen	X	X				
Bildschirm/Anzeigemodus, Tonausgabe einstellen		X				
Funktionalität Eingabestift herstellen		X				

Erhaltung der Betriebsbereitschaft von Geräten

Handlungen zur Erhaltung der Betriebsbereitschaft von Geräten gehören zur alltäglichen Nutzung. Sobald diese jedoch in die Infrastruk-

tur oder Ausstattung eingreifen, indem zum Beispiel Updates eingespielt werden, sind diese nur durch den Schulträger durchzuführen.

	First-Level				Second-Level	
	alle Lehrkräfte	eingewiesene Lehrkräfte	Verwaltungs-personal	Technisches Personal	IT-Personal	Dienstleister
Regelmäßig genutzte Medientechnik aufräumen und laden	X					
Geräte starten, ausschalten, neustarten	X	X	X	X		
Speicherplatz aufräumen	X	X				
Software/Updates installieren/löschen					X	X

Technische Probleme

Die Behebung technischer Probleme ist stark von deren Verortung und Ausprägung abhängig. Lose äußerliche Steckverbindungen sollten bei regelmäßiger Nutzung der Technik von allen

Lehrkräften erkannt und behoben werden können. Defekte und Softwareprobleme, die sich nicht durch Standardhandlungen wie Neustarten lösen lassen, sind durch Fachpersonal zu beheben.

	First-Level				Second-Level	
	Verwaltungspersonal	Technisches Personal	Verwaltungs-personal	Technisches Personal	IT-Personal	Dienstleister
Steckverbindungen kontrollieren	X	X	X	X		
Fehlende/defekte Kabel ersetzen					X	X
Lokalisieren, ob ein Fehler am Beamer/Bildschirm oder am Endgerät liegt		X		X	X	X
Kontrolle der Internet- und Netzwerkverbindung		X			X	X
Zugriffsprobleme auf Ressource im Schulnetz beheben					X	X

Nutzerverwaltung

Die Anlage von Nutzern und Nutzerrollen sollte dem IT-Personal vorbehalten bleiben. Entlastend kann hier zukünftig auf zentrale digitale Dienste des Landes zum Identitätsmanagement zurückgegriffen werden.⁴ In der alltägli-

chen Praxis hat es sich jedoch bewährt, insbesondere Schüler als Nutzer spezieller Anwendungen vor Ort verwalten und Passwörter zurücksetzen zu können, um kurzfristig eine Arbeitsfähigkeit herstellen zu können.⁵

⁴ Eine Anbindung an das Schulnetzwerk oder ein zentrales Identitätsmanagementsystem von Land oder Schulträger ist durch das IT-Personal des Schulträgers bzw. dessen Dienstleister sicherzustellen.

⁵ Sofern geeignete Werkzeuge zur Verfügung stehen, kann die Gründung von Nutzergruppen mit bereits ange-

legten Nutzern entsprechend auch Lehrkräften eingeräumt werden, insbesondere wenn dies aus pädagogischen Gründen erforderlich ist. Schulische Cloud-Lösungen, Lernmanagementsysteme, E-Learning-Umgebungen oder webbasierte Lernumgebungen sollten bei Bedarf und Qualifizierung auch von ausgewiesenen Lehrkräften verwaltet werden können.

	First-Level				Second-Level	
	alle Lehrkräfte	Eingewiesene Lehrkräfte	Verwaltungs-personal	Technisches Personal	IT-Personal	Dienstleister
Anlegen und Verwalten von Nutzern und Nutzerrollen im Schulnetz					X	X
Anlegen und Verwaltungen von Anwendungsnutzern		X	X		X	X
Zurücksetzen von Passwörtern		X	X		X	X

3.2. Problemannahme und qualifizierte Fehlermeldung

Wenn Probleme nicht direkt von Lehrern gelöst werden können, benötigen sie Unterstützung. Die erste Unterstützungsebene, der First-Level-Support auf Schulebene, stellt sicher, dass Lehrer Zugriff auf Hilfen haben und Probleme anhand von Melderoutine an verantwortliche Personen oder entsprechende Systeme vor Ort melden können. Des Weiteren ist sicherzustellen, dass die Fehlermeldung vor der Weiterleitung an den Schulträger dahingehend geprüft wird, ob es eine qualifizierte Fehlermeldung ist. Beispiele für solche Melderoutinen und Anforderungen an qualifizierte Fehlermeldungen werden im Folgenden beschrieben.

3.2.1. Melderoutinen

Eine Melderoutine beschreibt das strukturierte Vorgehen zwischen Fehlerentdeckung und Fehlermeldung. Es liegen bereits viele Erfahrungen mit Melderoutinen in Schulen als Positiv- und Negativbeispiele vor. Daraus lassen sich Empfehlungen ableiten:

⁶ Praxisbeispiel positiv: Eine FAQ-Liste im Lehrerzimmer, in der jede Lehrkraft Fragen und Antworten (z. B. zu den neuen interaktiven Beamern) eintragen kann, hat viele Standardprobleme im Team und gleich vor Ort gelöst.

Einen Weg vereinbaren:

Für die Akteure in der Schule soll es einen fest vereinbarten und bekannten Weg zur Meldung geben, an dessen Ende die Fehlermeldung an den Schulträger steht.

Vorentlasten:

In der Melderoutine sollen bspw. Checklisten, Prüftools (online) und FAQs berücksichtigt werden.⁶ Damit werden einerseits eigenständige Lösungen vor Ort gefördert und die Fehlerannahme entlasten, andererseits können sie die Grundlage für eine Qualifizierung der Fehlermeldung bilden.

Erreichbarkeit sicherstellen:

Für die Fehlerannahme soll der Schulträger einen verbindlich erreichbaren Kanal⁷ mit kurzen Reaktionszeiten bereitstellen.

Rückmeldungen einplanen:

Neben der Fehlerannahme sollen Rückmeldungen über das Vorgehen, den Bearbeitungsstand sowie die Problembehebung eingeplant werden.⁸

Reaktionszeiten sicherstellen:

Kleineren Kommunen wird empfohlen, sich zu Wartungsverbünden zusammenzuschließen und Wartungsverträge mit entsprechenden

⁷ Praxisbeispiel positiv: Eine Telefon-Hotline des Schulträgers als Second-Level-Support entscheidet über das weitere Vorgehen im Falle einer Fehlermeldung.

⁸ Praxisbeispiel negativ: Nach der Fehlermeldung weiß die Schule nicht, wann die Technik wieder einsatzbereit ist und ob sie ggf. leihweise Ersatz beschaffen muss.

Dienstleistern zu schließen, um kurze Reaktionszeiten gewährleisten zu können.⁹

Die VwV RegioDigiS ermöglicht im Rahmen der regionalen Vorhaben die Förderung für Wartungsverbünde notwendigen technischen Investitionen der Schulträger.

 <https://www.digitalpakt.sachsen.de>

3.2.2. Anforderungen an eine qualifizierte Fehlermeldung

Eine Fehlermeldung ist qualifiziert, wenn sie den Fehler anhand der vor Ort regulär verfügbaren Informationen genau beschreibt. Auch wenn die Fehlermeldung bspw. in Abarbeitung einer Checkliste erstellt worden ist, ist es eine qualifizierte Fehlermeldung.

Zu den Anforderungen an eine qualifizierte Fehlermeldung liegen bereits viele Erfahrungen vor. Daraus lassen sich folgende Empfehlungen zum Inhalt der Meldung ableiten:

- Typ des Gerätes, Seriennummer, Standort, Zugang
- Problembeschreibung, ggf. Inhalt der Fehlermeldung (auf dem Bildschirm)
- bei Abholung defekter Geräte: Ort/Zeit für die Abholung bzw. Ersatzlieferung
- mögliche Schrittfolge für eine qualifizierte Fehlermeldung:

1. Welches System/Gerät ist betroffen?
2. Wann/unter welchen Umständen/in welchem Programm tauchte das Problem/der Fehler auf? Ist das Problem reproduzierbar?
3. Welche Lösungsansätze sind selbst unternommen worden? Was waren die Resultate?
4. Hinweise zur Dringlichkeit der Wiederherstellung der Arbeitsfähigkeit des Systems (einzelner PC: eher gering, Switch, Server: eher hoch)
5. Wer wurde bereits informiert? Was wurde bereits veranlasst?
6. ggf. Vorschläge/Initiativen der Kontaktperson zur Problemlösung

4. Fazit

Einweisungen, benannte Ansprechpartner vor Ort, FAQs und Checklisten, Melderoutinen und Anleitungen zur qualifizierten Fehlermeldung ermöglichen den Akteuren in der Schule, Stan-

dardprobleme vor Ort zu lösen und darüberhinausgehende Probleme entsprechend zu melden.

⁹ Praxisbeispiel negativ: Vor allem in Grundschulen in ländlichen Kommunen existieren derzeit mitunter keine Wartungsverträge, bzw. sind die Verträge nur auf zeitliche

Kontrollintervalle (z. B. vierteljährlich) beschränkt. Bei Bedarf werden Aufträge durch die Verwaltungen erteilt, die häufig dazu führen, dass die Technik längere Zeit nicht nutzbar ist.

Anlage

Beispiel Fehlersuch-Checkliste (Netzwerk):

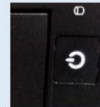
1. Sind die Kabel richtig gesteckt?


☐

2. Leuchten / blinken die Lämpchen am Kabel (PC und Switch)?


☐

3. Funktioniert die Anmeldung am PC?


☐

4. Geht ein Ping an die IP-Adresse des Routers? (Ausführen (Win+r) → cmd → ping 10....1.1)

☐

5. Funktioniert der Browser innerhalb des lokalen Netzes (z. B. Server mit lokaler IP)?

☐

6. Funktioniert der Browser mit URL des Schulträgersnetzes?

☐

7. Ist die LED „DSL“, „Online“ oder „Internet“ am Modem ständig an?

☐

8. Leuchten die Lämpchen am Router wie immer?


☐

9. Wurde der Service schon angerufen (Tel.-Nr. 00000000)?

☐

Herausgeber:

Sächsisches Staatsministerium für Kultus

Carolaplatz 1, 01097 Dresden

Bürgertelefon: +49 351 564 65122

E-Mail: buerger@bildung.sachsen.de

www.bildung.sachsen.de

www.bildung.de/blog

Twitter: @Bildung_Sachsen

Facebook: @SMKsachsen

Instagram: smksachsen

YouTube: SMKsachsen

(Kein Zugang für elektronisch signierte sowie für verschlüsselte elektronische Dokumente)

Redaktion, Gestaltung und Satz:

Sächsisches Staatsministerium für Kultus, Referat 32,

M. Arndt, K. Nitsche

Foto:

Image by StartupStockPhotos from Pixabay

Redaktionsschluss:

November 2019

Verteilerhinweis:

Diese Informationsschrift wird von der Sächsischen Staatsregierung im Rahmen ihrer verfassungsmäßigen Verpflichtung zur Information der Öffentlichkeit herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von deren Kandidaten oder Helfern im Zeitraum von sechs Monaten vor einer Wahl zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für alle Wahlen.

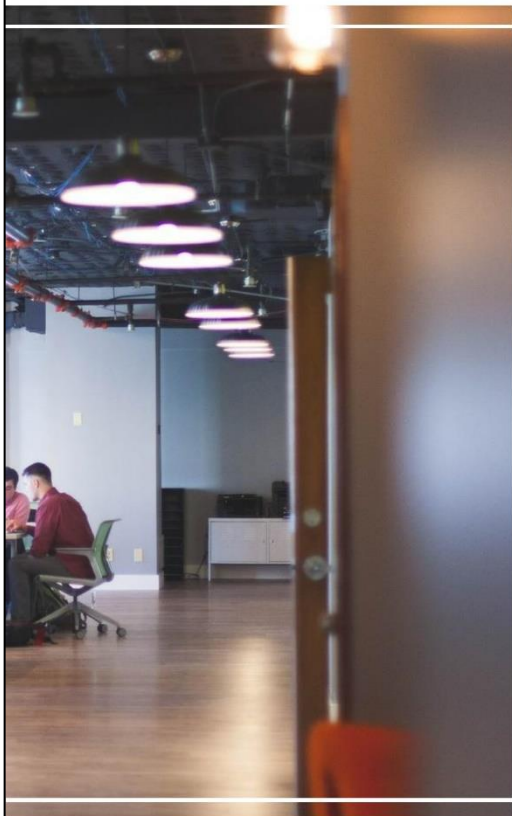
Missbräuchlich ist insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist auch die Weitergabe an Dritte zur Verwendung bei der Wahlwerbung.

Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die vorliegende Druckschrift nicht so verwendet werden, dass dies als Parteinahme des Herausgebers zu Gunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte.

Diese Beschränkungen gelten unabhängig vom Vertriebsweg, also unabhängig davon, auf welchem Wege und in welcher Anzahl diese Informationsschrift dem Empfänger zugegangen ist. Erlaubt ist jedoch den Parteien, diese Informationsschrift zur Unterrichtung ihrer Mitglieder zu verwenden.

Copyright:

Vervielfältigung und Verbreitung unter Angabe der Quelle gestattet.



8 Quellenverzeichnis

- Empfehlung zur Entwicklung von schulischen Medienbildungskonzepten.
LANDESAMT FÜR SCHULE UND BILDUNG. ABTEILUNG 3 QUALITÄTSSICHERUNG. 2019.
- Medienbildung und Digitalisierung in der Schule. Konzeption -> Oktober 2017 -> Nachdruck August 2018. SÄCHSISCHES STAATSMINISTERIUM FÜR KULTUS. 2017.
URL: [https://www.schule.sachsen.de/download/download_bildung/18_09_10_Konzeption_Medienbildung_Digitalisierung.pdf]
- Ausgestaltung der technischen Unterstützung für die pädagogisch genutzte Informationstechnik in Schulen. Empfehlung der gemeinsamen Arbeitsgruppe Technische Unterstützung und Wartung des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus, des Sächsischen Landkreistages und des Sächsischen Städte und Gemeindetages. SÄCHSISCHES STAATSMINISTERIUM FÜR KULTUS. 2019.
URL: [<https://publikationen.sachsen.de/bdb/artikel/35203>]
- BAAKE, D.: Medienkompetenz: Begrifflichkeit und sozialer Wandel.
In: VON REIN, A. (Hrsg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn. Klinkhardt 1996.
- Orientierungshilfe zur grundlegenden Digitalinfrastruktur an Schulen 2019 – 2021. Gemeinsame Orientierungshilfe des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus, des Sächsischen Landkreistages und des Sächsischen Städte- und Gemeindetages.
SÄCHSISCHES STAATSMINISTERIUM FÜR KULTUS. Stoba-Druck GmbH. Lampertswalde 2019.
- Kompetenzrahmen „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz, Fassung SMK-Konzeption „Medienbildung und Digitalisierung in der Schule“, Okt. 2017, 65 Items
- Digitale Medien im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht der Sekundarstufe. Einsatzmöglichkeiten, Umsetzung und Wirksamkeit.
Delia HILLMAYR, Frank REINHOLD, Lisa ZIERNWALD, Kristina REISS: Zentrum für internationale Vergleichsstudien (ZIB). Technische Universität München (TUM). Waxmann Verlag GmbH 2017.
- Homepage des Westermann-Verlags
URL: [https://www.westermann.de/landing/medienbildung-sek/mep-9?pk_campaign=Landing&pk_kwd=EL586]
- Homepage der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation
URL: [<http://www.gesellschaft-uk.de/index.php/unterstuetzte-kommunikation>]
- Homepage der Landesmedienstelle Bayern
URL: [<https://www.mebis.bayern.de/medienkonzepte/bausteine/fortbildungsplan-2/>]
Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus
- Schulgesetz für den Freistaat Sachsen (Sächsisches Schulgesetz – SächsSchulG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. September 2018
URL: [<https://www.revosax.sachsen.de/vorschrift/4192-Saechsisches-Schulgesetz#vwv1>]
- Schulordnung Förderschulen vom 3. August 2004 (SächsGVBl. S. 317), die zuletzt durch Artikel 1 der Verordnung vom 7. Mai 2018 (SächsGVBl. S. 258) geändert worden ist
URL: [<https://www.revosax.sachsen.de/vorschrift/3887-Schulordnung-Foerderschulen#abs1>]

- Homepage des Landesmedienzentrum Bayern
URL: [<https://www.mebis.bayern.de/infoportal/empfehlung/mit-und-ueber-medien-lernen-wieso-eigentlich/>]
- Private Seite von Andreas Wilke auf der Homepage der Universität Paderborn
URL: [<http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch/>]