Grundschule Vienenburg
Schulstraße 31
38690 Goslar
gsvienenburg@goslar.de
www.wordpress.nibis.de/gsvienen/

Medienkonzept der Grundschule Vienenburg
ARBEITSFASSUNG Februar 2021

1. Vorwort

Der Umgang mit den neuen Medien und insbesondere mit dem Computer/Tablets ist Teil der Lebenswirklichkeit unserer Schüler. Aufgabe der Grundschule ist das Anbahnen einer Medienkompetenz und die Vermittlung von grundlegenden Fähigkeiten, Kenntnissen und Fertigkeiten unter Berücksichtigung der individuellen Lernmöglichkeiten des einzelnen Kindes. Darüber hinaus möchte unsere Schule ihren Schüler/innen Hilfen auf dem Weg zur Selbständigkeit geben. Gerade in diesem Zusammenhang bietet der Einsatz von Computern die Möglichkeit, Kinder differenziert zu fördern und sie selbstständig ihre Arbeit organisieren und ausführen zu lassen. Die Schüler/innen lernen neue Medien zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten und zur Recherche und Informationsbeschaffung zu nutzen. Im vorliegenden Konzept steht der Computer als mediales Multifunktionswerkzeug im Mittelpunkt. Er ist die Voraussetzung, mit entsprechender Software zu arbeiten und ermöglicht den Zugang zum Internet und den dort verfügbaren Informationen und Onlineprogrammen. Neben dem klassischen PC treten zunehmend Tablets als kompakte Form mobiler Endgeräte in Erscheinung.
Der Einsatz klassischer Medien, wie z.B. CD/DVD-Player, Film, Bücher, Sachbücher, Lexika und Zeitung gehört an unserer Schule nach wie vor zum Unterrichtsalltag.

2. Anforderungen der Zielgruppe

Unter Medienkompetenz soll die Fähigkeit verstanden werden, alle Arten von Medien in aktiv handelnder Weise für das Kommunikations-und Handlungsrepertoire von Menschen effektiv und zielführend einsetzen zu können. Die Kompetenzerwartungen der Länderkonferenz Medienbildung geben hierfür einen Rahmen vor.

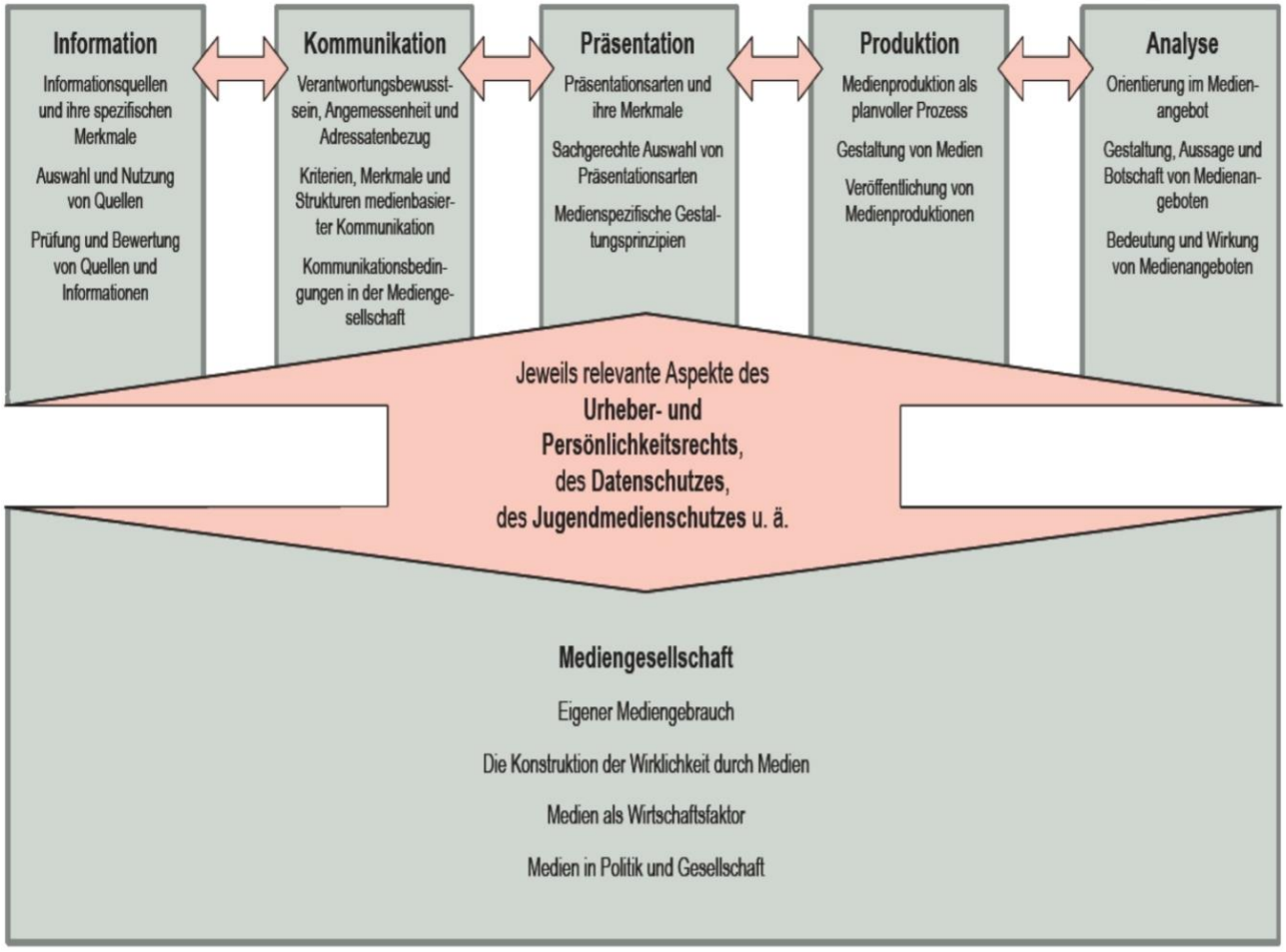


Abbildung 1: Länderkonferenz MedienBildung. Kompetenzorientiertes Konzept für schulische Medienbildung

Der Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule greift die Kompetenzen in sechs Lernfeldern[1] auf und gliedert sie in fünf Niveaustufen. Stand Juni 2019

Kompetenzerwartungen im Überblick

Niveau-stufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
1	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte.	Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.	Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen.	Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.
2	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Schülerinnen und Schüler sprechen über ihr eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.	Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.
3	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten.	Schülerinnen und Schüler reflektieren und berücksichtigen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge.	Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.
4	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.	Schülerinnen und Schüler entwickeln ein erweitertes Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch und schützen sich durch geeignete Maßnahmen.	Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft.
5	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren und reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen.	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.

Copyright
NLQ
Hildesheim

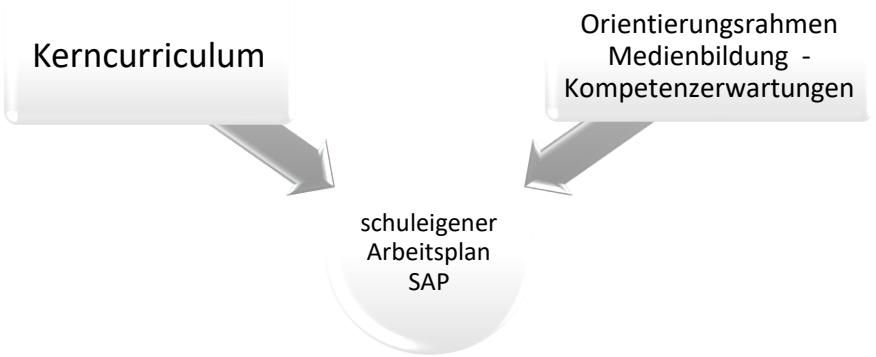
[1] Die Lernfelder werden im Folgenden mit I bis VI bezeichnet.

Aus dem Orientierungsrahmen Medienbildung werden nicht alle Niveaustufen in der Grundschule erreicht, wie in einer DB am 19.06.2019 festgestellt und im Folgenden kurz dargestellt. [2]

1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern (bis Stufe 2 sicher erreichbar)
2. Kommunizieren und Kooperieren (bis Stufe 2 sicher erreichbar)
3. Produzieren und Präsentieren (bis Stufe 2 erreichbar)
4. Schützen und sicher Agieren (bis Stufe 2 sicher erreichbar)
5. Problemlösen und Handeln (Stufe 1 erreichbar)
6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren (bis Stufe 2 sicher erreichbar)

Der Orientierungsrahmen wurde im Februar 2020 aktualisiert. Die Lernfelder wurden übernommen. Die fünf Niveaustufen wurden in drei Kompetenzstufen zusammengefasst. In Anlehnung an die DB vom 19.06.2019 stellen wir mit heutigem Stand fest, dass nur noch die erste der drei Kompetenzstufen in der Grundschule erreicht werden kann.

Die erwarteten Kompetenzen bilden den Rahmen für unsere schulische Arbeit und fließen in den jeweiligen Jahrgängen und den passenden Bereichen des Unterrichts ein.
Die Basis des Einsatzes bilden die schuleigenen Arbeitspläne der jeweiligen Unterrichtsfächer. Ausgerichtet an den aktuellen Kerncurricula sind sie die Grundlage der Arbeit an unserer Schule. Jeder Arbeitsplan greift passend zu den Jahrgängen und den jeweiligen Themen den Einsatz von Medien auf.



3. Entwicklungsstand – HARDWARE

Die Serverlösung „IServ“ bildet als Portalserver die Grundlage für den Computereinsatz an unserer Grundschule. Alle Computer werden in die Softwareverteilung des „Iserv“ eingebunden. Updates und zu installierende Software werden mit Hilfe des „IServ“ an die eingesetzten Computer weitergegeben. Ein Netzwerk verbindet beide Gebäudeteile der Schule. Alle Klassenräume werden durch das WLAN der Schule abgedeckt, was die Erreichbarkeit des Servers und des Internets sicherstellt. Darüber hinaus verfügen alle Klassenräume über zwei Doppeldatendosen (Einmal für die jeweilige Tafellösung und einmal für den Arbeitsplatz der Schüler.).
Die Grundschule verfügt aktuell über 18 Notebooks, die von einem Notebookwagen im Altbau in allen Klassenräumen eingesetzt werden können. Die Geräte wurden im November 2016 angeschafft. Der Wagen steht bis auf Weiteres in einem nicht benötigten Klassenraum im Altbau. Der Raum wird unter anderem für die PC-AG genutzt, ist aber nicht als Computerraum vorgesehen.

[2] Siehe Anhang

Jeder Klassenraum ist mit einem PC ausgestattet. Ein Support dieser Computer ist auf Grund des Alters von 10 Jahren nicht mehr sinnvoll. (Stand 06/2019) Für das Haushaltsjahr 2020 ist eine Neuanschaffung von je zwei Computern je Klassenraum geplant und im Haushalt beantragt.
Vier Klassenräume sind mit einer digitalen Tafel ActivBoard Touch der Firma Promethean ausgestattet. Mit einem Notebook/PC und einer Dokumentenkamera der Firma Elmo wird die Ausstattung abgerundet.

Das verwendete Betriebssystem auf allen Rechnern ist Windows 7.

3.1. Sicherheit

Fragen der Sicherheit werden mit IServ umgesetzt. Der Server fungiert einerseits als Firewall und bietet innerhalb der Schule die Möglichkeit den Zugang in das Internet an das Alter der Schülerinnen und Schüler anzupassen. Der Webfilter filtert nicht jugendfreie Inhalte beim Surfen im lokalen Netz heraus. Hierfür setzt IServ eine Blacklist von SquidGuard ein. Diese Liste kann durch zusätzliche Einträge ergänzt werden. Einträge in der Goldlist sind auch dann erreichbar, wenn der Internetzugriff für ein Gerät in der Geräteverwaltung auf „Nein“ gesetzt ist oder der Internetzugriff über die Rechnersteuerung für ausgewählte Geräte verboten wurde.
Über eine Whitelist können Webseiten von der Filterung ausgeschlossen werden. In der Blacklist eingetragene Werte werden gesperrt. Einträge in der Whitelist werden von der Blacklist ausgenommen. Eine Anpassung ist jederzeit möglich.
Nur Schulgeräte und Geräte der Kolleginnen können sich im WLAN anmelden. Eine Anmeldung von Geräten, die SuS oder Eltern mit in die Schule bringen, ist nicht vorgesehen.

3.2. Zugang

Alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Grundschule Vienenburg sind auf dem IServ als Nutzer hinterlegt. Neben einer dienstlichen Mailadresse können die Kolleginnen in einem „Homebereich“ „eigene Daten“ für den Unterricht hinterlegen. Hinzu kommen verschiedene Gruppenbereiche „Gruppen“, die den Kolleginnen die Möglichkeit geben, dienstliche Inhalte auszutauschen.
Alle SuS haben ebenfalls einen Zugang zum IServ mit entsprechender Mailadresse und Speichermöglichkeiten mit der Unterteilung „Eigene“ und „Gruppen“.
Ein Zugang für Vertreter der Erziehungsberechtigten (SER, gewählte Elternvertreter für Konferenzen, Förderverein) ist möglich. Eine Umsetzung kann sofort nach einer Abstimmung im Schulvorstand und der Gesamtkonferenz erfolgen.

Den Schülern steht an allen PCs folgende Software zur Verfügung:

- Budenberg
- Lernsoftware Mathematik Klasse 1-4
- Textverarbeitungsprogramm
- Anton-App (online, kostenfrei)

Die Stadt Goslar erwirbt jährlich folgende Lizenzen für alle Grundschulen:

- Antolin – Leseförderung von Klasse 1 bis 10
- Online-Diagnose Grundschule

Die Schule erwirbt jährlich für alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter die Schullizenz des Worksheet Crafter Premium Jahresedition zur Erstellung von Arbeitsmaterialen (VGS und OGS).

Alle SuS der Grundschule Vienenburg werden bei Antolin angemeldet. Das Lösen der verschiedenen Quizangebote wird durch die Veröffentlichung der Klassenergebnisse und einer Ehrung der besten Leserinnen und Leser zum Ende des Schuljahres unterstützt.

4. Unterrichtliche Kompetenzentwicklung

In der folgenden Tabelle sind alle verbindlichen Anforderungen zu dem Umgang mit dem PC aufgeführt. Alle eingeführten Fertigkeiten, werden in einem Spiralcurriculum bis Klasse 4 fortgesetzt. In den schuleigenen Arbeitsplänen ist die Umsetzung zusätzlich in der Spalte „Methoden (Einführung/Pflege von, …..), Medien (Bezug Methodenkonzept)“ notiert und erhält so die entsprechende Verbindlichkeit der Umsetzung. In Klasse 1 und 2 werden überwiegend Tablets und der Klassencomputer genutzt. Ab Klasse 3 werden regelmäßig Laptops eingesetzt.

Zeitpunkt	Fertigkeiten	Umsetzung	Zuständigkeit	Kompetenz
Klasse 1	• Kennenlernen von Regeln am Computerarbeitsplatz • Kenntnisse im Umgang mit der Tastatur und Maus anbahnen • Einführung und Nutzung des Internetangebots „ANTOLIN“ zur Leseförderung	Gebrauch von Antolin (z.B. bei Fibelseiten) Link Maustraining: https://maustraining.zawiw.de/level/0	Klassenlehrkraft Deutschlehrkraft	Grundkenntnisse IV V
Klasse 2	• Vertiefen von Regeln am Computerarbeitsplatz • Starten und Beenden des Computers • Kenntnisse im Umgang mit der Tastatur und Maus vertiefen • Einführung und Arbeit mit dem Lernprogramm „BUDENBERG“ • Nutzung des Internetangebots „ANTOLIN“ zur Leseförderung • Umgang mit Passwörtern	Anton-App Lernsoftware Suchmaschinennutzung	Klassenlehrkraft Deutschlehrkraft Mathematiklehrkraft	II IV
Klasse 3	• Erweiterung der Computergrundkenntnisse in der Bedienung • Grundkenntnisse im Öffnen und Speichern von Dateien • Recherchen im Internet durchführen • Nutzung von Suchmaschinen • Arbeit mit dem Lernprogramm „BUDENBERG“ • Nutzung vom Internetlernplattformen • Weiterführung der Arbeit mit „ANTOLIN“, Kommunikation über Antonlin	SU- eine Computerstunde pro Woche im 2. HJ Plakat, Kurzreferat	Klassenlehrkraft SU-Lehrkraft Deutschlehrkraft Mathelehrkraft	I VI IV

	• Schreiben, verschicken und beantworten von Mails anbahnen • Kennenlernen digitaler Werkzeuge	z.B. Mindmap-App		II V
Klasse 4	• Erweiterung der Computergrundkenntnisse in der Bedienung • Textgestaltungsmöglichkeiten nutzen (Schriftart und Größe, farbiges Gestalten, …) • Grundkenntnisse im Öffnen und Speichern von Dateien • Recherchen im Internet durchführen • Nutzung von Suchmaschinen • Schreiben, verschicken und beantworten von Mails • kennen eines Virenschutzprogrammes • Arbeit mit dem Lernprogramm „BUDENBERG“ • Nutzung der Internetplattformen • Weiterführung der Arbeit mit „ANTOLIN“ • Austausch über Medienerfahrung und digitale Kommunikation	SU- eine Computerstunde pro Woche im 2. HJ Plakat, Kurzreferat Klasse 2000	Klassenlehrkraft SU-Lehrkraft Deutschlehrkraft Mathelehrkraft	III I I II IV IV, V VI

Eine besondere Rolle nehmen zur Erreichung unserer Ziele die digitalen Tafeln ein. Durch sie werden die Lehrerinnen und Lehrer bereits ab der ersten Klasse zum „digitalen Vorbild“. SuS erleben täglich „Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern“, „Kommunizieren und Kooperieren“, „Produzieren und Präsentieren“, „Problemlösen und Handeln“.
Im Verlauf der Schulzeit ändert sich die Rolle der SuS vom Rezipienten zum Handelnden.

Um die Kompetenzen zu erreichen, ist folgende sächliche Ausstattung notwendig.

5. Ressourcen

5.1. Technische Ausstattung

Es ist im Moment nicht vorgesehen, dass SuS ihre eigenen Geräte mit in die Schule bringen, um sie im Unterricht einzusetzen.
Es liegt bei der Schule und dem Schulträger, die für das Erreichen der Kompetenzen notwendige Ausstattung vorzunehmen und durch das Bereitstellen von Mitteln dauerhaft zu sichern.
Die sächliche Ausstattung der Schule soll innerhalb der nächsten zwei Jahre durch zeitgleiche Anschaffungen auf einen einheitlichen technischen Standard gebracht werden. Entsprechende Anträge wurden beim Fachbereich II der Stadt Goslar für die Berücksichtigung im städtischen Haushalt 2020 eingereicht.
So soll eine Scherenbildung, die bei einer zeitlich versetzten Anschaffung in den Bereich technische Ausstattung/Handhabung und Lieferbarkeit eines Produktes auftritt, vermieden werden. Im Januar 2021 wurden 24 Tablets als Ergänzung für die vorhandenen Notebooks angeschafft.

Noch anzuschaffen sind:

- ✓ Hardware:

- 15 Computer für die Klassen- und Fachräume (1 Rechner je Raum)
- 6 interaktive Tafeln (ActivPanel 88 Zoll) der Firma Promethean mit einer Flügellösung für das parallel digitale und analoge Arbeiten an der Tafel.
- Jedes Board wird mit einem PC und einer Dokumentenkamera ausgestattet. Ergänzende Anschaffung für die Klasseräume ohne PC.

Auf eine detaillierte Angabe der Hardware wird hier bewusst verzichtet. Zum einen unterliegt diese einer schnellen Anpassung und zum anderen ist der Schulträger hier in der Pflicht für alle Schulen in seiner Trägerschaft eine einheitliche Lösung zu schaffen.

- ✓ Software:
  - Aktuelle Angebote der in der Schule eingesetzten Lehr- und Lernmittel werden nach Beschlüssen der Fachkonferenzen angeschafft. Hierbei ist darauf zu achten, dass Schullizenzen erworben bzw. Onlineangebote genutzt werden.

Auf den Kauf von zusätzlichen Druckern wird zunächst verzichtet. Es stehen keine zusätzlichen Räume zur Verfügung, in denen die Drucker aufgestellt werden können. Kosten für die Anschaffung, Support und Toner werden so vermieden.
IServ bietet über das Druckermodul die Möglichkeit, dem bestehenden Kopierer der Schule als Drucker einzubinden. Die Anschaffung eines **zweiten Kopierers im Altbau der Schule** erscheint im Moment sinnvoll, da durch die räumliche Trennung eine Entzerrung stattfindet und in jedem Gebäudeteil der Schule eine Druck- und Kopiermöglichkeit besteht.

5.2. Bessere Nutzung der Ressourcen/Fortbildung

Die Kolleginnen der Schule bilden sich verpflichtend regelmäßig durch eine oder mehrere der im Folgenden genannten Möglichkeiten in der Nutzung der vorhanden Hard- und Software weiter.

- schulinterne Fortbildungen:
  - pädagogische Runde
  - Einbindung in die DB
  - gegenseitige Hospitationen im Unterricht
- externe Angebote
  - SchiLF zum Board
  - Vedab
  - Fachkonferenzleitertreffen
  - Volkshochschule
  - Austausch mit anderen Schulen

Die Teilnahme an mindestens einem Angebot mit dem Schwerpunkt „Medienbildung in der Schule“ im Verlauf eines Schuljahres ist verpflichtend und ein entsprechender Nachweis ist zu erbringen.

6. Support und Wartung der IT

Die anzuschaffende bzw. angeschaffte Hardware muss einer regelmäßigen Wartung unterliegen. Nur so ist ein kontinuierlicher Einsatz im Unterricht gegeben und die angestrebten Ziele sind erreichbar.
Hierbei sind folgende Schritte einzuhalten:

1. Schritt:
   Verantwortlich: unterrichtende Lehrerin, Verantwortlicher IT der Schule
   - ✓ Sicherstellung der Stromzufuhr / Klärung des Ladezustandes bei einem Akku im Akkubetrieb (wenn vorhanden)
   - ✓ Ist die Verbindung zum Netzwerk gegeben (Steckverbindung RJ45, WLAN ist erreichbar – z.B. kein Flugmodus aktiviert)
   - ✓ Überprüfung möglicher Anschlusskabel auf korrekte Verbindung

2. Schritt
   Verantwortlich: Verantwortlicher IT der Schule, SL, Sekretärin (im schriftlichen Auftrag)
   - ✓ Im Intranet der Stadt wird ein Support mit dem bestehenden Problem eingestellt.

3. Schritt
   Verantwortlich: IT Stadt Goslar
   - ✓ Je nach Support handelt die IT Stadt Goslar. Bei einer Störung, die täglich notwendige Abläufe beeinträchtigt, ist eine Reaktionszeit von weniger als 24 Stunden notwendig.

7. Zukunftsfähigkeit der Hardware

Im Orientierungsrahmen „Medienbildung in der Schule“ wird die Rolle des Schulträgers für die Medienentwicklungsplanung definiert.

7.1. Medienentwicklungsplanung der Schulträger

„Ein kommunaler Schulträger ist nach § 108 NSchG verpflichtet, die erforderlichen Schulanlagen zu errichten, mit der notwendigen Einrichtung auszustatten und ordnungsgemäß zu unterhalten. Zur Bereitstellung von Lehr-und Unterrichtsmitteln gehörtauch die Ausstattung mit Medien. Zum einen werden die Verwaltungsbereiche der Schulen ausgestattet, gewartet und häufig durch städtische Mitarbeiter betreut, zum anderen separat davon der Bereich der pädagogischen Unterrichtsmedien durch die Schulverwaltung und die Mitarbeiter der Schulen. Dabei muss sich die Sachausstattung der Schulen an dem allgemeinen Stand der Technik und den Bedürfnissen der lehrplanmäßigen Aufgabenerfüllung orientieren, die in den Kerncurricula der Unterrichtsfächer festgelegt sind. Die Verwaltung eines kommunalen Schulträgers erarbeitet einen Medienentwicklungsplan und ein Konzept, welches Aussagen zu Beschaffung, Verwaltung, Pflege und Support der Hard- und Software enthält. Die Medienentwicklungsplanung ist als Managementprozess zu verstehen. ***Demnach ist die Medienentwicklungsplanung nicht nur das Aufstellen einer Ausstattungsplanung, sondern beschreibt vielmehr einen komplexen Prozess, in dem die Anpassung an technische und gesellschaftliche Entwicklungen als dauerhafte Organisationsaufgabe begriffen und dargestellt wird. Dabei sind die Definition der Aufgabenstellung, die Ermittlung der verfügbaren und notwendigen Ressourcen, die vorhandenen Kompetenzen und Verantwortlichkeiten, das notwendige Qualifizierungsprogramm und eine begleitende Evaluation grundlegende Faktoren des Konzepts.*** Der Medienentwicklungsplan soll dazu dienen, an Standards ausgerichtete pädagogische Konzepte zu erstellen, bereits bestehende an Standards auszurichten und diese dann mit dem technischen und organisatorischen Konzept verbinden, um ein Lernen mit und über Medien in den Schulen auf Dauer zu gewährleisten und die Investitionen eines kommunalen Trägers in die IT-Infrastruktur nachhaltig zu sichern. Ausgangspunkt des Medienentwicklungsplans ist die strategische Ausrichtung durch die Auswertung und Zusammenführung der individuellen Medienbildungskonzepte der Schulen zu einem Gesamtkonzept unter Berücksichtigung aller gesetzlichen Normen und Kerncurricula für die Unterrichtsfächer. Daraus ergeben sich die Anforderungen an die Ausstattung der Schulen mit möglichst homogenen Hard-und Softwarekomponenten. Zusätzlich liefert die Auswertung Daten für eine Planung der Infrastruktur für eine Vernetzung der Unterrichtsräume und Schulen unter Berücksichtigung der Belange des Datenschutzes und der Datensicherheit nach § 31 des Niedersächsischen Schulgesetzes in Verbindung mit dem Niedersächsischen Datenschutzgesetz, insbesondere § 6 und § 7. Auf der Grundlage der formulierten Ausstattungsziele werden Wartungs-und Servicekonzepte zur Regelung des First-, Second-und Third-Level-Supports entwickelt und organisiert. Dies zieht in der Regel eine Ermittlung des Personalbedarfs für die Schulen und den Schulträger sowie Bereitstellung von Personalressourcen und Feststellung von Kostenfaktoren nach sich. Die erwarteten baulichen Veränderungen durch Verkabelung unter Berücksichtigung gesetzlicher Vorgaben wie Brandschutz und Denkmalschutz werden formuliert. Am Ende folgt die Ermittlung des gesamten Mittelbedarfs und die Erarbeitung von Vorschlägen zur Umsetzung, sowie die Festlegung eines Zeitplans für die Ausführung des Medienentwicklungsplanes in der Umsetzungsphase. Der gesamte Prozess wird dokumentiert.

Der Ablauf und die Ergebnisse werden mit Ausblick auf ein weiteres Vorgehen nach dem Ende des Planungszeitraums evaluiert.“[3]

Der Schulträger ist verpflichtet, in Rücksprache mit der Schule, auf die technische Entwicklung angemessen zu reagieren.
Angeschaffte Hardware ist spätestens 5 Jahre nach der Anschaffung unter dem Aspekt einer weiteren Nutzbarkeit zu überprüfen. Da Fehler, Reparaturen, und Ausfallzeiten mit steigender Betriebsdauer zunehmen, ist eine Neuanschaffung oft sinnvoller. Der Schulträger muss diesen Aspekt in seinen jährlichen Haushalten berücksichtigen.
Eine Bekanntmachung des Konzepts gegenüber dem Schulträger erfolgt schriftlich. Anpassungen des Konzepts sind ebenfalls umgehend schriftlich allen Verantwortlichen mitzuteilen.

Zustimmung durch:

Sven Busse Vertritt den Schulträger	Holger Dettmar IT Stadt Goslar	Stephan Simon Schulleiter

[3]Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (ohne Jahr) „Schulische Medienbildungskonzepte“ [Online im Internet:] URL: https://www.nibis.de/schulische-medienbildungskonzepte_3456; URL der PDF https://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/or/MedienentwicklungsplanungderSchulträger.pdf [Stand: 29.05.2019, 09:47]

Anhang:

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen.	... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.
... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.	... analysieren relevante Quellen. ... verarbeiten Suchergebnisse.	
... entwickeln erste Suchstrategien.	... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.	... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.
... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.	... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.
... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.	... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.	... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.
... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.	... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.	... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.

2. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an.	... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.
... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.	... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.
... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. ... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.	... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.
... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.	... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.
... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).	... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.

3. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.	... können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.	... setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.
... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.	... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.	... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.
... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.	... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.	... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und addressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.
	... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.	... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.
... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.	... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.	... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.

4. Schützen und sicher Agieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.	... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.
... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts). ... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virenscanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).	... entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen. ... wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.	... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein. ... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.
	... reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.	... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.
... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.	... nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit. ... berücksichtigen Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen.	... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.
...beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.	... hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.	... nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.

5. Problemlösen und Handeln

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).	... formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.	... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.
... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).	... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.	... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.
... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.	... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.	... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.
... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.	... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.	... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen. ... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.
... identifizieren technische Probleme.	... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme. ... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung. ... entwickeln Lösungsstrategien.	... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.
... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	... setzen Lösungsstrategien effektiv um. ... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.

6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.	... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.
... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.	... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.	... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. ... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).
... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.	... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.	... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.
... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.	... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. ... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.	... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. ... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.
...verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.	... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.	... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. ... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.