



# Das Medienkonzept der Grundschule Stadtmitte in Wilhelmshaven



Störtebekerstraße 49  
26386 Wilhelmshaven

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Ziele	2
2.1. Auswählen und Nutzen von Medienangeboten	2
2.2. Produzieren und Präsentieren von eigenen Medienbeiträgen	2
2.3. Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen	3
2.4. Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen	3
2.5. Bedienen und Anwenden	3
2.6. Differenzierung	4
2.7. Informieren und Recherchieren	4
3. Aktuelle Medienausstattung der Grundschule (Stand Mai 2022)	4
3.1. Technische Ausstattung – Hardware	4
3.1.1. Für den Unterricht	4
3.1.2. Für die Lehrkräfte	5
3.1.3. Für die Schulverwaltung	5
3.1.4. Für die Schulsozialarbeit	5
3.2. Technische Ausstattung – Software	6
3.2.1. Für den Unterricht	6
3.2.2. Für die Lehrkräfte	6
4. Entwicklung der Medienausstattung der Grundschule Stadtmitte	7
4.1. Technische Ausstattung – Hardware	7
4.1.1. Für den Unterricht	7
4.1.2. Für die Lehrkräfte	10



4.1.3. Für die Schulverwaltung	11
4.2. Technische Ausstattung – Software	13
4.2.1. Für den Unterricht	13
4.2.2. Für die Lehrkräfte	13
5. Weiterentwicklung des Schulverwaltungsnetzwerkes	13
5.1. Rahmenbedingungen und Zielsetzung	13
5.2. Umsetzung mittels der Schulplattform Iserv	15
6. Ausblick auf den zukünftigen Stoffverteilungsplan	16
7. Inhalte des Stoffverteilungsplan	18
8. Evaluation und Weiterentwicklung der Maßnahmen	23
9. Verantwortlichkeiten für die Umsetzung	23
10. Bedarfsgerechte Fortbildungsplanung der Lehrpersonen	25
11. Datenschutz	26
11.1. Verantwortlichkeiten	26
11.2. Trennung von privaten und geschäftlichen Daten	26
Literaturverzeichnis	
Anhang	



## 1. Einleitung

Digitale Medien sind aus unserem heutigen Leben nicht mehr wegzudenken. In zunehmendem Maße wird hierbei auch die Lebens- und Erfahrungswelt von Kindern im Grundschulalter von den digitalen Medien durchdrungen, sowohl kulturell, sozial, spielerisch als auch zum Wissenserwerb. Durch die zunehmende Verbreitung von Laptop, Smartphone, Tablet und digitalen Steuereinheiten bzw. Technologien (z.B. „Alexa“) verfügen sie nahezu allorts und jederzeit, aber auch häufiger über einen ungehinderteren und auch ungeschützteren Zugang zum Internet und mobiler Anwendungssoftware. Um die Kinder einerseits auf die vielfältigen positiven Möglichkeiten der digitalen Medien vorzubereiten und sie andererseits vor möglichen schädigenden Einflüssen zu schützen, ist eine grundlegende Medienbildung und -erziehung bereits in der Grundschule, als eine der ersten Bildungsinstanzen, unverzichtbar (vgl. GS Stadtmitte 2017, S. 3ff.). Hierbei erhält der Primarbereich die zentrale Aufgabe, den Kindern einen verantwortungsbewussten Umgang mit den neuen Medien zu ermöglichen und ein ausgewogenes Angebot verschiedenster Lerninhalte und -medien kindgerecht und zielführend im ausgewogenen Maße anzubieten, um damit ihren Horizont zu erweitern (vgl. ebd.) sowie erste Schlüsselqualifikationen der vierten Kulturtechnik „Digitale Kompetenz“ anzulegen (vgl. Kultusministerkonferenz 2017, S. 13ff.). Durch den variablen Einsatz unterschiedlichster Lernkanäle und -medien, zu denen auch die digitalen Medien gehören, werden die verschiedenen Lerntypen der Schülerinnen und Schülern angesprochen und emotionale Verknüpfungen zu den Lerninhalten ermöglicht. Das zeitgemäße Lernen in der Grundschule, im Hinblick des stetigen und nie abgeschlossenen Prozesses des digitalen Wandels, sollte somit zielführend geprägt sein von abwechslungsreichen Methoden und didaktischen Konzepten, um ihnen eine angemessene gesellschaftliche Teilhabe, derzeitig wie zukünftig, sowie ein selbstbestimmtes, kreatives und sozialverantwortliches Leben und Lernen in einer von Medien stark beeinflussten Welt zu ermöglichen (vgl. ebd.). Das vorliegende Medienkonzept soll hierbei aufzeigen und verdeutlichen, welche Maßnahmen und materiellen Ausstattungsmerkmale die Schule zur Weiterentwicklung der Medialisierung benötigt (vgl. ebd.), um dieser besonderen Aufgabe gerecht zu werden. Zudem soll das vorliegende Konzept eine Übersicht über die medialen Inhalte und zu erwerbenden Kompetenzen und Fähigkeiten der jeweiligen Klassenstufen bieten und zusammen mit dem Curricula der verschiedenen Fachbereiche als Handreichung für die Kolleginnen und Kollegen genutzt werden und Anwendung finden.

gez. Melanie Karwath  
Medienbeauftragte



## 2. Ziele des schulinternen Medienkonzeptes

Das Ziel eines schulinternen Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das Lernen unter den Bedingungen der Digitalität und die Integration digitaler Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten in Lernarrangements bieten vielfältige Möglichkeiten für die Gestaltung von problem- und handlungsorientierten, individualisierten Lernszenarien und Aufgabenstellungen. Das vorliegende schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation. Unsere pädagogische Konzeption im Umgang mit einem Laptop oder einem Tablet zur Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenz basiert in Anlehnung an die Kompetenzbereiche des Orientierungsrahmens Medienbildung (vgl. Anhang) auf sieben Handlungsfeldern:

### 2.1. Auswählen und Nutzen von Medienangeboten

Das Medienspektrum wird immer umfangreicher. Angesichts dieser Entwicklung sollen die SuS lernen, Medienangebote im Hinblick auf eigene Bedürfnisse und Interessen auszuwählen und zu nutzen. Als Voraussetzung dafür sollen sie unterschiedliche Medienangebote der analogen (Printmedien) sowie digitalen Welt (Programme, Apps), funktionsbezogen vergleichen lernen und diesen auch nicht-medialen Handlungsmöglichkeiten, z.B. die Erkundungen in der Realität mittels Karten und Lageplänen, gegenüberstellen.

### 2.2. Produzieren und Präsentieren von eigenen Medienbeiträgen

Die Produktion eigener Texte und Präsentationen am PC, Laptop oder Tablet sollte in der Grundschulzeit angebahnt werden. Dies kann auch fächerübergreifend geschehen. Im Rahmen des Deutsch- und Sachunterrichts, aber auch in den Fächern Musik, Kunst und Religion sind eigene Präsentationen, Dokumentationen und Referate laut Kerncurriculum verbindlich. Die Möglichkeiten der Präsentation sind hier vielfältig. Der Unterricht sollte sich dahingehend gestalten, dass SuS ihre Arbeiten am Active Board, mit Hilfe von

---

<sup>1</sup> Im Nachfolgenden zur verbesserten Lesbarkeit mit SuS abgekürzt.

Dokumentenkameras oder auch durch Powerpointpräsentationen darstellen können. Die SuS sollen hier somit zusammenfassend die Fähigkeiten erwerben, eigene Medienbeiträge herzustellen und zu verbreiten. Die Beiträge können dabei eher dokumentarischer, fiktionaler, experimenteller oder instrumenteller Art sein. Als Voraussetzung dafür sollen die Kinder in die Handhabung der entsprechenden Geräte bzw. informationstechnischen Systeme eingeführt werden und ihre Gestaltungstechniken handelnd erfahren.

### **2.3. Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen**

Angesichts der Medienentwicklung wird es immer schwieriger, Medianaussagen richtig einzuordnen. Auch Bilder sind heute zum Teil keine fotografischen Abbildungen von realen oder inszenierten Situationen, sondern computererzeugte künstliche Erscheinungen. Die SuS sollen lernen, Mediengestaltungen angemessen zu verstehen und zu bewerten. Als Voraussetzung dafür sollen sie mediale Gestaltungsmittel von Schrift, Bild und Ton kennenlernen, Mediendarstellungen als vermittelte oder inszenierte Botschaften erfahren und verschiedene mediale Gestaltungsabsichten unterscheiden können.

### **2.4. Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen**

Die SuS sollen angeregt werden, sich bewusst zu machen, dass von Medien Einflüsse auf sie selbst und auf andere ausgehen. Sie sollen in der Lage sein, jene Einflüsse auf ihre Gefühle, Vorstellungen, Verhaltens- und Wertorientierungen sowie soziale Zusammenhänge zu erkennen, auszudrücken und angemessen einzuordnen bzw. aufzuarbeiten. In diesem Zusammenhang sollen sie lernen, mediale Gestaltungsmerkmale, die mit bestimmten Wirkungen verbunden sind, zu durchschauen und zwischen medialer Darstellung und Realität zu unterscheiden.

### **2.5. Bedienen und Anwenden**

Die Nutzung von Tastatur, Maus, einfachen Schreib- und Malprogrammen, das Speichern von Texten sowie Anlegen eines eigenen Ordners soll Bestandteil des Unterrichts sein. Darüber hinaus sollten die SuS die im schulischen Kontext zur Verfügung stehenden Darstellungsmöglichkeiten (Active Board, Dokumentenkameras, Programme zur Präsentation wie Powerpoint etc.) bedienen und nutzen können.

## 2.6. Differenzierung

Mobile Endgeräte wie bspw. Laptop oder Tablet eignen sich besonders zur individuellen und Differenzierung. Das Programm „Lernwerkstatt 9“, welches für alle Klassenstufen geeignet ist, wird von den Lehrkräften in den Fächern Deutsch, Mathematik, Englisch und Deutsch als Zweitsprache eingesetzt. Überdies gibt es einen Förderkurs Mathematik im Rahmen des Lernprogramms. Das Programm Lernwerkstatt kann individuell modifiziert werden, so dass zum Beispiel ein individueller und differenzierter Förderunterricht stattfinden kann. Zum anderen steht allein mit den Möglichkeiten des Internets immer auch zusätzlicher Lernstoff für leistungsstarke Schülerinnen und Schüler zur Verfügung. Hierbei sollen die SuS lernen ihre eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu reflektieren und einzuschätzen sowie entsprechende Lernangebote eigenständig auszuwählen.

## 2.7. Informieren und Recherchieren

Die Recherche im Internet und der Umgang mit dem Internet sollen im Unterricht angebahnt werden. Auch die Fähigkeit, den eigenen Lernprozess zu organisieren, wird durch die Arbeit am Laptop oder Tabet geschult: Informationsquellen werden selbständig gesucht und genutzt. Anfängliche Begeisterung im Umgang mit den neuen Medien ist nur dann von anhaltender Dauer, wenn der sinnvolle unterrichtliche Einsatz gelingt. Die Kompetenz, aus der Fülle von Informationen relevantes Wissen auszuwählen, stellt eine zentrale aufzubauende Fähigkeit dar.

## 3. Aktuelle Mediene Ausstattung der Grundschule (Stand Mai 2022)

### 3.1. Technische Ausstattung – Hardware

#### 3.1.1. Für den Unterricht

- **Internet**
  - WLAN in einzelnen Unterrichts- sowie Verwaltungsräumen
  - Internet mittels LAN an allen fest installierten Computern und digitalen Whiteboards
  
- **Computer**
  - Je 1 Schülercomputer in 12 von 15 Klassenräumen.
  - 23 Computer im Computer- bzw. Medienraum

- **Digitale Whiteboards**
  - 15 digitale Whiteboards (Marke: Promethean)
  
- **Weitere Hardware**
  - 15 Dokumentenkameras der Marke ELMO (unterschiedlicher Versionen)
  - 15 Booki-Stifte
  - 1 Beamer PL900X Videoseven (tragbar)
  - 1 Beamer inkl. Aufhängung im Computer- bzw. Medienraum
  - 1 Beamer inkl. Aufhängung im Musikraum (nicht funktionsfähig/-bereit!)
  - 1 CD-Player (Aula)
  - 3 CD- und Kassetten-Player
  - 1 Mischpult mit 2 Mikros und 2 Lautsprechern (Aula)
  - 1 Portable Sound System AZP6

### 3.1.2 Für die Lehrkräfte

- 4 Computer im Lehrervorbereitungsraum (Erdgeschoss)
- 2 Computer im Nebenraum der Bücherei (2. Stock)
- 18 Dienstlaptops für Lehrkräfte
- 3 Kopierer (Vorbereitungsraum im Erdgeschoss, 1. Stock u. 2. Stock [veraltet])
- 1 Farbdrucker (Vorbereitungsraum im Erdgeschoss)
- 1 Drucker (PC- bzw. Medienraum)
- 2 Laminiergeräte

### 3.1.3. Für die Schulverwaltung

- 4 Computer (Rektor/in, Konrektor/in, Sekretariat, Ganztagskoordinator/in)
- 3 Farbdrucker (Rektor/in, Konrektor/in, Ganztagskoordinator/in)
- 1 Multifunktionsgerät inkl. Scan- und Faxfunktion (Sekretariat)

### 3.1.4 Für die Schulsozialarbeit

- 3 Computer
- 1 Farbdrucker



## 3.2. Technische Ausstattung – Software

Auf allen Computern und digitalen Whiteboards ist Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint) sowie der Adobe Acrobat Reader nutzbar.

### 3.2.1. Für den Unterricht

- ActivInspire
- ActiveView
- ELMO
- Budenberg
- Antolin
  - Das Leseförderungsprogramm „Antolin“ wurde auf städtischer Ebene für die Grundschulen angeschafft und wird von den Kolleginnen und Kollegen unter anderem im AG-Bereich des offenen Ganztagsangebotes der GS Stadtmitte genutzt. Ein entsprechendes Nutzungskonzept wurde im Rahmen der Fachkonferenz Deutsch (2017) erarbeitet. Ziel ist, dass die Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 3 und 4 mindestens drei Bücher im Schuljahr lesen sollten und diese in Antolin bearbeiten. Im Rahmen des Deutschunterrichts sollen Texte ebenfalls bei Antolin bearbeitet werden.
- Lernwerkstatt 9
  - Das Programm Lernwerkstatt 9, welches für alle Klassenstufen geeignet ist, wird von den Lehrkräften in den Fächern Deutsch, Mathematik, Englisch und Deutsch als Zweitsprache eingesetzt. Überdies gibt es einen Förderkurs Mathematik im Rahmen des Lernprogramms. Das Programm Lernwerkstatt kann individuell modifiziert werden, so dass zum Beispiel ein individueller und differenzierter Förderunterricht stattfinden kann.

### 3.2.2. Für die Lehrkräfte

- WorksheetCrafter (Schullizenz)
- Schulcloud Wilhelmshaven
- LEB Online (Zeugnisprogramm)
- Dienstemailadresse

## 4. Entwicklung der Medienausstattung der Grundschule Stadtmitte

Da die Grundschule Stadtmitte nicht alleinig über bautechnische (LAN/WLAN/Steckdosen) oder digitale Ausstattung (Beamer, Tablets, Lernplattformen) entscheiden kann, sondern in Abstimmung mit dem jeweiligen Schulträger vorgenommen werden müssen, findet ein regelmäßiger Austausch zwischen den externen Partnerinnen und Partnern, wie bspw. dem Schulträger, dem Schulamt und der städtischen Datenverarbeitung, statt.

Die Notwendigkeit einer mit der Zeit gehenden Medienentwicklungsplanung wurde hierbei bereits von allen Seiten erkannt und erste Umsetzungsschritte eingeleitet. Derzeitige, sich noch in der Umsetzungsphase befindende Maßnahmen werden hierbei noch nicht abschließend betrachtet und somit weiterhin als zukünftige Entwicklungsmaßnahme nachfolgend aufgeführt. Risiken in Bezug auf die Zeitplanung könnten in Form von Lieferschwierigkeiten und -engpässen in Folge der Coronapandemie und des russischen Angriffskrieges auf die Ukraine auftreten. Gleichsam wurde das Kollegium sowie die Elternschaft hinreichend für die Notwendigkeit von Medienbildung sensibilisiert und steht geschlossen hinter dem vorliegenden Medienkonzept (vgl. Kapitel 9). Alle bisher genutzten und im Kapitel 3.1. und 3.2. beschriebenen Elemente werden, sofern möglich, fortlaufend weitergenutzt und sollen um die nachfolgenden Ausstattungsmerkmale ergänzt werden.

### 4.1. Technische Ausstattung – Hardware

#### 4.1.1. Für den Unterricht

- **Medienwagen mit einem Klassensatz** (mind. 24Stück) **Tablets<sup>2</sup>** inkl. Ladestation für alle Geräte sowie Schutzhüllen und -folien für jedes Gerät.
  - Hierbei stehen praktische Überlegungen wie geringes Gewicht und Mobilität, gerade für die jüngeren und oftmals kleineren SuS des 1. und 2. Jahrgangs neben inhaltlichen Gesichtspunkten wie Differenzierung durch Lernapps im Vordergrund. Im Vergleich zu einem Laptop ist ein Tablet handlicher, mobiler und benutzerfreundlicher. Darüber hinaus bietet ein Tablet zusätzliche Funktionen, die ein Computer bzw. Laptop nicht realisieren kann. Hier können Fotos, Filme und Tonaufnahmen kinderleicht erstellt und direkt verarbeitet werden. Zudem gibt es Apps die Messinstrumente (z.B. Wasserwaage) zur Verfügung stellen, die auch im Unterricht angewandt werden können. So wird durch den Einsatz von Tablets eine neue hohe Qualität im Unterricht erreicht, weil u.a. eine bessere Differenzierung

<sup>2</sup> Möglichst noch im Jahr 2022 sollte diese Maßnahme abgeschlossen sein.

durch individuelle Lernapps stattfindet und die SuS so mehr die Möglichkeit haben, ihre Talente in den Unterricht einzubringen.

▪ **Support: Externer Anbieter mittels Leasingvertrag**

Innerhalb der Anschaffung der Tablets, welche seitens eines externen Leasinganbieters bezogen werden sollten, wird seitens des Kollegiums der Grundschule Stadtmitte das Betriebssystem IOS präferiert. Bevor das iPad 2010 als erstes Tablet mit dem Betriebssystem IOS offiziell vorgestellt wurde, ist man zuvor davon ausgegangen, dass es iSlate (von engl. slate für „Schieferplatte“) heißen wird, denn ein Hauptgedanke bei der Entwicklung der iPads inklusive Betriebssystem war der Einsatz der Geräte im Unterricht. Das Betriebssystem bietet hier bereits eine großzügige Grundausstattung von erforderlichen Apps und Bedienungshilfen (z.B. für Menschen mit Sehbehinderungen). Darüber hinaus bietet der Appstore von Apple die größte Auswahl von geprüften Apps. Der bewusste Einsatz der verschiedenen Apps im Unterricht ist somit ein großer Vorteil für individuelles Lernen, welches an unserer Schule einen hohen Stellenwert einnimmt. Da Apple der Marktführer im Bereich Tablets ist, ist auch davon auszugehen, dass ebenfalls die Kinder am ehesten Vorerfahrungen im Umgang mit iPads gesammelt haben.

▪ **Support: Städtische Datenverarbeitung (SDW)**

Sofern von der städtischen Datenverarbeitung inventarisierte mobile Endgeräte in Form von Tablets ermöglicht werden können, ist hier das Betriebssystem Windows zu präferieren, um die Anbindung an das pädagogische Netzwerk der Schule und somit die fortlaufende Weiternutzung bereits installierter Programme und Anwendungen, wie die Lernwerkstatt 9, zu ermöglichen.

- **Medienwagen mit einem Klassensatz (mind. 24 Stück) Laptops<sup>3</sup>** inkl. Ladekabel für alle Geräte sowie kabellose Maus für jedes Gerät, welche mittels des Betriebssystems Windows an das pädagogische Netzwerk angebunden und von SDW inventarisiert sind.

---

<sup>3</sup> Möglichst noch im Jahr 2022 sollte diese Maßnahme abgeschlossen sein.

- **Zubehör**
  - Für die Laptops und Tablets wären je ein Klassensatz Kopfhörer zudem wünschenswert, da viele Lernprogramme Übungen zum Hören enthalten. Gerade im Bereich DAZ sind Höraufträge zu Unterstützen des Lernprozesses wichtig.
  
- **Internet<sup>4</sup>**
  - Gigabit-Anbindung für das gesamte Schulgebäude (Glasfaser) einschließlich der Sporthalle und dem Mensabereich/Aula
  - Verbesserung der WLAN-Infrastruktur (Ausleuchtung über alle Unterrichtsräume und Nutzbarkeit für Clientzahl > 500)
  - Internet an allen fest installierten Computern und digitalen Whiteboards
  
- **Drucker<sup>5</sup>**
  - Je ein **Drucker** wäre für die beiden Medienwagen eine sinnvolle Ergänzung, damit Rechercheergebnisse direkt ausgedruckt werden können und zur Weiterverarbeitung verfügbar sind. Alternativ könnten hier je 4 Drucker in den Vorbereitungsräumen auf den Jahrgangsfloren als zentraler Anlaufpunkt für Druckaufträge aufgestellt und eingerichtet werden.
  
- **Digitale Whiteboards<sup>6</sup>**
  - Installation eines weiteren digitalen *Whiteboards* oder *Workstation* im Fachraum Musik anstelle der derzeitige Pylonentafeln, da auch im musisch-künstlerischen Bereich Medien zu Themen der Klanglehre, des Tanzes und der Melodik abzurufen. Derzeit befindet sich hier bereits ein Beamer, welcher jedoch ohne technische Anbindung an einen Rechner oder Netzwerk ist.
  - Installation eines weiteren digitalen *Whiteboards* innerhalb der Sprachlernklasse im Austausch zur dortigen Pylonentafel.
  - Die Nachrüstung eines digitalen *Whiteboards*, mit Verbindung zum pädagogischem Netzwerk innerhalb der Sporthalle, um die Lernpotenziale

4 Möglichst noch im Jahr 2022 sollte diese Maßnahme abgeschlossen sein.

5 Mittelfristig weiteres Ausstattungsvorhaben (bis 2024).

6 Mittelfristig weiteres Ausstattungsvorhaben (bis 2024).

digitaler Medien innerhalb des Sportunterrichtes voll auszuschöpfen. Im Vordergrund stehen hierbei insbesondere die Prinzipien der Reflexion, Verständigung, Erfahrungs- und Handlungsorientierung und Mehrperspektivität (vgl. Becker 2013, S.178 ff.). Hierbei können digitale Medien durch die videographische oder animierte Betrachtung von Handlungen und Bewegungsvorbildern, bspw. mittels sogenannte Clipcoaches, einen wertvollen und unterstützenden Beitrag zum Sportunterricht leisten, um so bspw. spezifische Grundtechniken und motorische Bewegungsfertigkeiten zu visualisieren (vgl. Krieger, C., Veit, J. 2019, S. 2ff.) oder auch außerhalb praktischer Spiel- und Handlungserfahrung taktische Überlegungen anzustellen, mögliche Handlungsalternativen zu diskutieren bzw. zu reflektieren (Feedback) und Spielregeln zu verstehen und in ihrer spielsichernden Funktion zu begreifen. Weiter können hier bspw. ebenfalls innerhalb der Mannschaftssportarten Erfahrungen bei der Lösung der wichtigsten Angriffs- und Abwehraufgaben in den Grundsituationen des Spiels gemacht werden und in Verbindung mit den im Kapitel 4.1.1. beschriebenen Tablets in kooperativen Partner- oder Kleingruppen bspw. eigene videographische Dokumentationen, z.B. mittels Stop-Motion-Technologie, angefertigt und präsentiert oder für den Bereich der erweiterten Leistungsbewertung und -dokumentation die Erarbeitung einer Choreographie mittels Bild- oder Videodatei erstellt und allen Schülerinnen und Schülern via Whiteboard präsentiert bzw. vorgestellt werden (vgl. ebd.). Hierzu ist es gleichsam notwendig, die Sporthalle an das schuleigene WLAN einzubinden (vgl. Kapitel 4.1.1. Absatz „Internet“ und Kapitel 4.1.2. Absatz „Sporthalle“).

#### 4.1.2. Für die Lehrkräfte

- **Kopierer<sup>7</sup>**
  - Zum Schuljahr 2022/2023 werden ca. 50 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an der Grundschule Stadtmitte tätig sein. Derzeit befinden sich im gesamten Gebäude lediglich 3 Kopierer, welche fortlaufend mit einer hohen Auslastung seitens des gesamten Personals inkl. Sekretärin genutzt werden. Ein Ausfall nur eines der Geräte, bspw. durch Fehlermeldungen oder Wartungsarbeiten, verursacht hierbei

---

<sup>7</sup> Möglichst noch im Jahr 2022 sollte diese Maßnahme abgeschlossen sein.

eine Verkettung von Beeinträchtigungen im Hinblick eines zeiteffizienten Lehrens und Arbeitens. Mit der Aufstockung des derzeitigen Bestands um zwei weitere Kopierer könnte eine vollständige Ausstattung aller Jahrgangsflore des denkmalgeschützten zweistöckigen Schulgebäudes ermöglicht werden.

- **Scanner<sup>8</sup>**
  - Das Scannen von Dokumenten ist bisher für gänzlich alle Berufsgruppen, mit Ausnahme der Sekretärin (vgl. Kapitel 3.1.3.), gar nicht möglich. Mittels eines innerhalb des Vorbereitungsraumes angeschlossenen Scanner würde die Möglichkeit geschaffen werden, derzeit noch analoges Unterrichtsmaterial nachhaltig zu digitalisieren, um es hier bspw. für die Übertragung mittels Whiteboard interaktiv nutzbar zu machen.
  
- **Support<sup>9</sup>**
  - IT-Support durch einen schulinternen und vor Ort ansässigen Mitarbeitenden, welcher nicht von Seiten des lehrenden Personals gestellt wird und zeitlich flexibel agieren und arbeiten kann.

#### 4.1.3. Für die Schulverwaltung

- **Interaktive Tafeln<sup>10</sup>**
  - Die Nachrüstung einer interaktiven Tafel oder eines Bildschirms im Eingangsbereich des Hauptgebäudes sowie im Verwaltungstrakt, mit Verbindung zum pädagogischem Netzwerk, welcher den Vertretungsplan bzw. die entsprechenden Vertretungsstunden von Lehrkräften sowie Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter visualisieren, würde die schulorganisatorischen Strukturen und Prozesse maßgeblich erleichtern sowie nachhaltig und Kosten einsparend sein. Aus Gründen des Datenschutzes dürfen hierbei jedoch entweder keine personenbezogenen Daten (d.h. keine Namen oder Namens Kürzel) der jeweiligen Person vermerkt werden oder aber, basierend auf § 88 Absatz 1 Satz 1, 2. Alternative Niedersächsisches Beamtengesetz (NBG), mittels der Verarbeitung

8 Möglichst noch im Jahr 2022 sollte diese Maßnahme abgeschlossen sein.

9 Mittelfristig weiteres Ausstattungsvorhaben (bis 2024).

10 Mittelfristig weiteres Ausstattungsvorhaben (bis 2024).

bzw. Angabe von Personaldaten bspw. mittels Namenskürzeln, wenn dies zur Durchführung organisatorischer Maßnahmen erforderlich ist (vgl. Die Landesbeauftragte für den Datenschutz Niedersachsen 2018, S. 1). Die Entscheidung hierzu obliegt dem amtierenden Dienstherrn (Schulleitung) sowie seiner innerhalb der praktischen Auseinandersetzung erlangten Erkenntnisse bzw. Ergebnisse. Der Vertretungsgrund wird hierbei in keinem der genannten digitalen Vertretungspläne genannt.

- **Sporthalle**

- Anschluss der Sporthalle an das schuleigene WLAN, um bspw. die Anwesenheiten sowie Krankmeldungen von Schülerinnen und Schülern zu prüfen und in der in Kapitel 5 anzustrebenden Schulverwaltungssoftware zu vermerken. Alle weiteren Vorteile der digitalen und somit internetbasierten Schulverwaltungssoftware können den entsprechenden Ausführungen im aufgezeigten Kapitel entnommen werden.

- **Aula/ Mensabereich<sup>11</sup>**

- Ausstattung der Aula mit neuester transportabler Präsentationstechnik
- Anschluss der Aula an das schuleigene WLAN
- Die Nachrüstung einer interaktiven Tafel oder eines Bildschirms, mit Verbindung zum pädagogischem Netzwerk im Aula/Mensabereich, welcher den aktuellen Krankenstand sowie Vertretungsstunden visualisiert, würde die schulorganisatorischen Strukturen maßgeblich erleichtern, da der akute Raumbedarf für individuelles Lernen und des offenen Ganztages sowie das Fehlen von Personal auf kurze oder längere Zeit, welches oftmals ein Ausweichen in andere Räume nötig macht (Aufteilen von Arbeitsgemeinschaften oder Trainingszeiten) zeitweise sehr kurzfristig an alle Beteiligte kommuniziert werden muss. Jene Hardware würden auch bei Veranstaltungen wie Einschulungen, Eltern- und Informationsabenden, Festen oder Veranstaltungen mit Kooperationspartnern (z.B. dem Bauverein Rüstringen) sowie innerhalb von Projektwochen Nutzen finden.

---

<sup>11</sup> Mittelfristig weiteres Ausstattungsvorhaben (bis 2024).

## 4.2. Technische Ausstattung – Software

### 4.2.1. Für den Unterricht

- **Digitale Unterrichtssysteme**<sup>12</sup>
  - Digitale Bibox des Westermann-Verlag für die das Lehrwerk „Denken und Rechnen“ (Mathematik)
  - Digitale Bibox des Westermann-Verlag für die das Lehrwerk „Flex und Flora“ (Deutsch)
  - Weitere digitale Unterrichtssysteme (z.B. „Mein Unterricht“) in Form einer Schullizenz unter Kostenübernahme des Schulträgers

### 4.2.2. Für die Lehrkräfte

vgl. hierzu Kapitel 4.2.1.

## 5. Weiterentwicklung des Schulverwaltungsnetzwerkes

### 5.1. Rahmenbedingungen und Zielsetzung

Die stetig steigende Anzahl an Dokumentationstätigkeiten und -aufgaben zur Sicherstellung der bestmöglichen Unterstützung eines jeden Einzelnen an unserer Grundschule Stadtmitte im Zuge unser stetig steigenden Schülerzahlen (Stand Schuljahr 2022/2023 ~340 SuS) stellen einen immensen Arbeitsaufwand dar, um die Wahrung eines allumfassenden Überblicks der Kinderbedürfnisse zu haben. Nur durch eine enge Verzahnung und einem kontinuierlichen und zeiteffizientem Austausch aller an Schule beteiligten Personen kann unser hoher Qualitätsanspruch im Hinblick des eigentlichen Schulunterrichts sowie unserer Eltern- und Unterstützungsarbeit auch zukünftig gewahrt bzw. fortgeführt werden. Derzeit stoßen wir im Rahmen der Schulverwaltung sowie -organisation gerade im Hinblick auf zu schwierige wie langfristige Informationsketten gleichermaßen zwischen Lehrerinnen und Lehrern, Erziehungsberechtigten, Schulsozialarbeiter sowie der Schulverwaltung (Sekretariat, Schulleitung). Trotz der Ausschöpfung aller zur Verfügung stehender zeitlicher sowie organisatorischer Ressourcen innerhalb der analogen Verwaltung, um dem erhöhten Arbeitsaufkommen entgegen zu wirken, erreichen wir nicht mehr die an uns gestellten

---

<sup>12</sup> Möglichst noch im Jahr 2022 sollte diese Maßnahme abgeschlossen sein.



Mindestanforderungen im Hinblick einer ausgeglichenen bzw. positiv verlaufenden Kosten-Nutzen-Analyse.

Im Zusammenhang einer Weiterentwicklung unseres Schulverwaltungsnetzwerkes sollte hierbei eine Schnittmenge zwischen den allgemeinen Verwaltungstätigkeiten der Lehrpersonen und des pädagogischen Netzwerkes hinsichtlich der Dokumentationen von individuellen Lernentwicklungen und -bedürfnissen sowie ein Überblick der in den einzelnen Fächern zu erwerbenden Kompetenzen erzielt werden. Somit stellt die Grundlage eines effizienten Schulverwaltungsnetzwerkes im Hinblick auf die hohen Qualitätsanforderungen unserer Grundschule die Verknüpfung der relevanten Informationen aus der Schulverwaltung mit denen des pädagogischen Netzwerkes dar, sodass allen an Schule beteiligten Personen Zugriff erhalten. Eine Plattform, die hier schnelle Kommunikationswege und -mittel darbietet und eine nachhaltigere, papierlose Ergebnissicherung von Gesprächen, Konferenzen etc. ermöglicht, welche sogar unmittelbar ins Schulverwaltungsnetzwerk eingespeist wird, vereinigt und potenziert nicht nur die Effizienz und Effektivität des erzieherischen Lehrerhandelns, sondern erhöht gleichsam die Motivation der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter für eben jenes Tätigkeitsfeld und führt unmittelbar zu einem verdichteten pädagogischem und qualitativ hochwertigem Handlungsspektrum.

Anzustreben ist zukünftig die Installation eines Schulverwaltungsprogramms, welche zusammenfassend folgende Kriterien erfüllt:

- Verbesserung der Strukturierung von Informationen und Kommunikation durch niedrigschwellige, klar verständliche und schnelle Kommunikationskanäle
  - Verbessertes Überblick der An- und Abwesenheit der SuS
  - Überblick personenbezogener Daten der SuS
    - Anmerkungen und Notizen zu Elterngesprächen, Teamsitzungen
    - Berücksichtigung besonderer Bedürfnisse im Fokus Bildung und Schule
- Effizientere Zusammenarbeit und Interaktion
  - mit Lehrkräften
  - mit Eltern und Erziehungsberechtigten
- Erhöhung der Transparenz gegenüber der Eltern im Hinblick auf das Schulleben
  - Digitales Klassenbuch
  - Veröffentlichung gruppenbezogener und schulöffentlicher Terminen (Kalender)
  - Unterstützung der Lehr- und Lernprozesse durch orts- und zeitunabhängiges und individualisiertes Lernen

## 5.2. Umsetzung mittels der Schulplattform Iserv

In Abhängigkeit der vorherrschenden (Rahmen-)Bedingungen innerhalb unseres Einzugsgebietes entschied sich die Mehrheit des Kollegiums der Grundschule Stadtmitte im Rahmen einer Dienstbesprechung im Juli 2022 für die Schulplattform Iserv. Jene Plattform vereint den Großteil der geforderten Punkte:

- Kommunikation mit Eltern, Lehrkräften und Schulpersonal
- Digitaler Kalender
- Digitales Klassenbuch (derzeit in der Entwicklung)
- Kompetenzübersicht der einzelnen Fächer (Curriculum)
- Einstieg der Eltern in die Nutzung einer digitalen Lernplattform
  - Vorbereitung auf die weiterführenden Schulen
  - Prävention von Hemmungen seitens Eltern und Erziehungsberechtigter

## 6. Ausblick auf den zukünftigen Stoffverteilungsplan

Mobiles Endgerät: Laptop	Mobiles Endgerät: Tablet	Lernsoftware
<b>Jahrgang 1</b>		
0.1. Grundlagen	0.1. Grundlagen	Lernwerkstatt 9
0.2. Umgang. Bedienung des mobilen Endgerätes	0.2. Umgang. Bedienung des mobilen Endgerätes	
1.1. Suchen und Finden	1.1. Suchen und Finden	
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren	4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren	
<b>Jahrgang 2</b>		
1.3. Speichern und Abrufen	1.3. Speichern und Abrufen	Lernwerkstatt 9
1.4. Ordner anlegen und be- bzw. umbenennen	1.4. Ordner anlegen und be- bzw. umbenennen	Antolin
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten	2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten	Office Word
3.1. Entwickeln und Produzieren	3.1. Entwickeln und Produzieren	Paint
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	
4.3. Gesundheit schützen	4.3. Gesundheit schützen	
5.1. Technische Probleme	5.1. Technische Probleme	
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	
<b>Jahrgang 3 und 4</b>		
1.2. Auswerten und Bewerten	1.2. Auswerten und Bewerten	Lernwerkstatt 9
1.5. Verarbeiten	1.5. Verarbeiten	Antolin
2.1. Interagieren	2.1. Interagieren	Office Word
2.2. Teilen	2.2. Teilen	Paint

13 Unter Beachtung der aufgezeigten Entwicklungsmaßnahmen im Hinblick der Ausstattung mittels mobiler Endgeräte und den angestrebten Zielsetzungen.



2.3. Zusammenarbeit	2.3. Zusammenarbeit	Exel
2.5. An der Gesellschaft teilhaben	2.5. An der Gesellschaft teilhaben	Powerpoint
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	
5.3. Eigene Defizite reflektieren und nach Lösungen suchen	5.3. Eigene Defizite reflektieren und nach Lösungen suchen	
6.1. Medien analysieren und bewerten	6.1. Medien analysieren und bewerten	
6.2. Medien in der digitalen Welt reflektieren	6.2. Medien in der digitalen Welt reflektieren	

Grundschule Stadtmitte



## 7. Inhalte des Stoffverteilungsplanes

Bereich	Inhalt	Jhg.1	Jhg.2	Jhg.3	Jhg.4	Fach
<b>0. Bedienen und Anwenden</b>						
0.1. Grundlagen	Ein- und Ausschalten des Geräts (Laptop/ Tablet)	X	X	X	X	De, Ma, SU
	An- und Abmelden	X	X	X	X	De, Ma, SU
	Teile des Geräts benennen	X	X	X	X	De, Ma, SU
0.2. Bedienung des mobilen Endgerätes	Programme/Apps öffnen und schließen	X	X	X	X	De, Ma, SU
	Fenster auf dem Desktop verschieben	X	X	X	X	De, Ma, SU
	Maus	X	X	X	X	De, Ma, SU
	Tastatur	X	X	X	X	De, Ma, SU
	Tablet	X	X	X	X	De, Ma, SU
	Wenden Basisfunktionen digitaler Endgeräte an (Fotoapparat etc.)		X	X	X	De, Ma, SU
	Umgang und Nutzung mit Lernsoftware (Lernwerkstatt 9, Antolin)	X	X	X	X	De, Ma, SU
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>						
1.1. Suchen und Filtern	Dateien finden und öffnen	X	X	X	X	De, Ma, SU
	Speicherorte finden und anpassen			X	X	De, Ma, SU
	Eine Internetseite kennenlernen und sich orientieren		X	X	X	De, Ma, SU
	Suchen über Suchmaschinen		X	X	X	De, Ma, SU
	Richtiges recherchieren mittels Suchstrategien (Recherchearbeit)			X	X	De, Ma, SU
	Kopieren und Einfügen von Suchergebnissen			X	X	De, Ma, SU



	Entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen		X	X	X	De, Ma, SU
1.2. Auswerten und Bewerten	Informationsquellen sorgfältig prüfen			X	X	De, Ma, SU
	Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen entwickeln			X	X	De, Ma, SU
1.3. Speichern und Abrufen	Speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar		X	X	X	De, Ma, SU
	Daten von der Festplatte auf USB-Stick kopieren bzw. speichern			X	X	De, Ma, SU
	Rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab (Schulcloud)			X	X	De, Ma, SU
1.4. Aufbewahren	Ordner anlegen und be- bzw. umbenennen		X	X	X	De, Ma, SU
1.5. Verarbeiten	Erste eigene Wörter und Texte schreiben und überarbeiten (Laptop und Tablet)		X	X	X	De, Ma, SU
	Fotos einfügen			X	X	De, Ma, SU
	Schriftformatierung verändern bzw. anpassen (Schriftart und Schriftgröße)			X	X	De, Ma, SU
	Absatzformatierung verändern bzw. anpassen			X	X	De, Ma, SU
	Textpassagen oder -teile markieren			X	X	De, Ma, SU
	Zehn-Finger-Tipp-System nutzen			X	X	De, Ma, SU
	Verarbeiten Suchergebnisse			X	X	De, Ma, SU
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>						
2.1. Interagieren	Soziale Netzwerke kennenlernen			X	X	De, Ma, SU
	Email als Kommunikationsmedium nutzen			X	X	De, Ma, SU
	Chats als Kommunikationsmedium nutzen			X	X	De, Ma, SU



2.2. Teilen	Druckerprozesse ausführen			X	X	De, Ma, SU
	Sprechen über die eigene Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung aus.			X	X	De, Ma, SU
2.3. Zusammenarbeit	Messengerprogramme nutzen			X	X	De, Ma, SU
	Nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge			X	X	De, Ma, SU
	Beurteile Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen			X	X	
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten	Formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen (Netiquette) und wenden diese an		X	X	X	De, Ma, SU
	Bedeutung und Nutzung von Emoticons		X	X	X	De, SU
2.5. An der Gesellschaft teilhaben	Übersetzung einzelner Wörter und Texte mittels Online-Plattformen			X	X	De, SU
	Nutzung von (öffentlichen) Foren auf Online-Plattformen			X	X	De, SU
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>						
3.1. Entwickeln und Produzieren	Bilder malen mittels Bildbearbeitungsprogramm Paint		X	X	X	De, Ma, SU
	Ein Erklär- oder Themenvideo erstellen			X	X	De, Ma, SU
	Tabellen und Diagramme erstelle (Exel)			X	X	Ma, SU
	Präsentation erstellen (Powerpoint/Word) und mit SuS teilen			X	X	De, Ma, SU
	Definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten			X	X	De, Ma, SU
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	Erste Tastaturfunktionen kennen lernen			X	X	De, SU
	Rechtschreibüberprüfungsfunktion nutzen			X	X	De, SU
	Bildbearbeitung (z.B. Ausschneiden, Screenshotfunktion)			X	X	De, SU
3.3. Rechtliche Vorgaben	Copyright und Nutzungsrechte			X	X	SU



beachten						
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>						
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Datensicherheit mittels Passwörter beachten	X	X	X	X	De, Ma, SU
	Einfache Strategien zum Merken sicherer Zugangsdaten kennen			X	X	De, Ma, SU
	Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen (Jugendschutz u. Verbraucherschutzmaßnahmen)	X	X	X	X	SU
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Vergleich von persönlicher und digitaler Kommunikation		X	X	X	SU
4.3. Gesundheit schützen	Suchtgefahren und Gesundheitsrisiken digitaler Umgebungen kennen		X	X	X	De, Ma, SU
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>						
5.1. Technische Probleme erkennen und lösen	Geeignete Medienauswahl (App, Webseiten, Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation) treffen		X	X	X	De, Ma, SU
	Identifizieren technischer Probleme		X	X	X	De, Ma, SU
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen und setzen diese sinnvoll ein		X	X	X	De, Ma, SU
	Wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus		X	X	X	De, Ma, SU
5.3. Eigene Defizite reflektieren und nach Lösungen suchen	Eigenen Herausforderungen begegnen			X	X	De, Ma, SU
	Lösungen identifizieren und Lösungsstrategien entwickeln			X	X	De, Ma, SU
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>						
6.1. Medien analysieren und bewerten	Wirkung und Einfluss digitaler Medien analysieren und einordnen			X	X	SU
	Wirkung von unterschiedlichen Darstellungsmitteln (bspw. Bildern) analysieren und reflektieren (Bildmanipulationen)		X	X	X	SU





	(Eigenes) Mediennutzungsverhalten beschreiben und reflektieren		X	X	X	SU
6.2. Medien in der digitalen Welt reflektieren	Kommerzielle Interessen und Auswirkungen digitaler Technologien reflektieren			X	X	SU
	Medien funktionsbezogen vergleichen und diesen auch nicht-mediale Handlungsmöglichkeiten gegenüberstellen			X	X	SU
	Nutzen und Gefahren von Werbung reflektieren		X	X	X	SU

Der Inhalt dieses Stoffverteilungsplanes ist hierbei verpflichtend. Die Inhalte sind jedoch zeitlich ungebunden und für jeden Kollegen und jede Kollegin individuell anpassbar und verschiebbar. Hierbei handelt es sich lediglich um eine Empfehlung der zeitlichen Anordnung. Gleichmaßen liegt die konkrete didaktisch-methodische Umsetzung im Hinblick des Kompetenzerwerbs im Unterricht im pädagogischen Ermessen der einzelnen Lehrkraft. Die vorgenommene Fachzuweisung ist ebenfalls nicht abschließend vorgegeben und als exemplarische Angabe zu verstehen.



## 8. Evaluation und Weiterentwicklung der Maßnahmen

Im Sinne der Qualitätsentwicklung an Schulen soll das vorliegende aktualisierte Medienbildungskonzept der Grundschule Stadtmitte regelmäßig überprüft und weiterentwickelt werden. Das vorliegende Medienkonzept ist demnach dynamisch und praxisorientiert, d.h. regelmäßig werden alle Elemente des Stoffverteilungsplanes auf ihre Lernwirksamkeit überprüft und entsprechend angepasst. Unumgänglich sind hierbei für uns die regelmäßigen Dienstbesprechungen des gesamten Kollegiums sowie die Erfahrungswerte und Rückmeldungen der Kolleginnen und Kollegen der Grundschule Stadtmitte an die Medienbeauftragte. Überlegenswert wäre hier eine regelmäßige proaktive (Nach-) Abfrage seitens der Beauftragten bspw. in Form digitaler Rückmeldeprogramme. Im Zuge der Evaluation sind die Rückmeldungen aus dem Kollegium, unabhängig davon, ob sie über eine (Nach-)Abfrage oder über den direkten kommunikativen Weg erfolgt sind, für die Arbeit mit den digitalen Medien von hoher Bedeutung. Aus den entsprechenden Rückmeldungen lassen sich nicht nur Erfahrungswerte im Bereich der benötigten Kompetenzen sammeln, sondern auch entsprechende neue Ideen aber auch Kenntnisse über etwaige, noch vorherrschende Hemmungen. Es ist die Aufgabe der Medienbeauftragten sicherzustellen, dass alle Kolleginnen und Kollegen über die nötigen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen, um mit den digitalen Medien und allen dazu gehörigen Materialien umgehen zu können. Es wird angestrebt mittels Ist-Stand-Analyse zum Schuljahr 2024/2025 in Bezug auf die Kompetenzen des Kollegiums sowie der Durchführbarkeit und Nutzung des Medienkonzepts eine umfangreiche Evaluation auszuführen und ggf. Anpassungen vorzunehmen, insbesondere im Zusammenhang der bis dahin erfolgten Ausstattungsmaßnahmen. Gleichsam sollen auch zukünftig aus Fortbildungen erhaltener Input (vgl. Kapitel 10) und die Erfahrungswerte von anderen Schulen Einzug in die schulinterne Evaluation leisten. Es gilt potenzielle Ideen und praktische Anwendungen aus Fortbildungen oder von anderen Schulen stets mit der eigenen Arbeit abzugleichen und ihre Umsetzbarkeit in der Grundschule Stadtmitte zu überprüfen.

## 9. Verantwortlichkeiten der Umsetzung

Die Umsetzung des Medienkonzept wird als gemeinsame Aufgabe verschiedener Personengruppen und Gremien verstanden. Die Medienbildung und -erziehung unserer SuS wird an der Grundschule Stadtmitte als zentrale, fachübergreifende Bildungsaufgabe aller Kolleginnen und Kollegen verstanden und wurde dahingegen mit allen Beteiligten

abgestimmt und im Schulleben verankert. Die einzelnen Aufgabenbereiche sind so zugeschnitten, dass sie von der jeweiligen Person, in der Regel unter Zuweisung von Entlastungsstunden, geleistet werden können. Die Betreuung des IT-Bereiches wird durch folgende Kolleginnen und Kollegen kontinuierlich gewährleistet. Die individuelle Aufschlüsselung des jeweiligen Bereiches wird nachfolgend aufgeführt.

Bereich	Verantwortliche	Bemerkungen
<b>Schulhomepage</b>	Melanie Karwath <i>Vertretung:</i> Torben Diekmann	Das aktualisierte Medienkonzept der Grundschule Stadtmitte wird zum 22.08.2022 auf der Homepage der Schule: <a href="http://www.grundschule-stadtmitte-whv.de">www.grundschule-stadtmitte-whv.de</a> abrufbar sein.
<b>Datenschutz</b>	Marit Thiel <i>Vertretung:</i> Lena Thomas	Unsere Datenschutzerklärung wird innerhalb des Kapitels 11 sowie auf der Homepage der Grundschule Stadtmitte unter folgender Seite veröffentlicht: <a href="http://www.grundschule-stadtmitte-whv.de/Impressum/">www.grundschule-stadtmitte-whv.de/Impressum/</a>
<b>IT-Betreuung/ Active Boards/ Kontakt SDW</b>	Melanie Karwath <i>Vertretung:</i> Marit Thiel	Sofern Fehlermeldungen etc. nicht selbst schulintern gelöst werden können steht die städtische Datenverarbeitung telefonisch wie schriftlich mittels Ticketsystem zur Unterstützung zur Verfügung.
<b>Zeugnisprogramm</b>	Melanie Karwath <i>Vertretung:</i> Marit Thiel, Lena Thomas, Christian Zündorf	Innerhalb jedes Jahrgangsteams ist die Befähigung mittels Adminrechte auf das Zeugnisprogramm erteilt worden.
<b>Antolin</b>	Marit Thiel <i>Vertretung:</i> Melanie Karwath	Schullizenz
<b>Verantwortliche Gremien (Aktualisierung)</b>	Schulinterne Dienstbesprechungen  Beschlussfassungen durch Gesamtkonferenz der Grundschule Stadtmitte  Beschlussfassungen durch Schulvorstandssitzung der Grundschule Stadtmitte	Im regelmäßigen Turnus, bevorzugt montags, stattfindende Dienstbesprechungen des gesamten Kollegiums. (vgl. Protokolle der Dienstbesprechungen)  Gesamtkonferenz der GS Stadtmitte am Montag, den 20. Juni 2022, welcher gleichermaßen ein Vertreter des Schulträgers in Form von Herrn Schönfelder, sowie Fr. Kamin, Vertreterin des Schulamtes, beigewohnt haben. (vgl. Protokoll der Gesamtkonferenz)  Schulvorstandssitzung der Grundschule Stadtmitte am Montag, den 04. Juli 2022, mit den gewählte Elternvertreterinnen und -vertretern der Schulelternratsitzung. (vgl. Protokoll der Schulvorstandssitzung)

## 10. Bedarfsgerechte Fortbildungsplanung der Lehrpersonen

Die vorliegende Fortbildungsplanung innerhalb des Medienkonzepts ist eingebettet in das allgemeine Fortbildungsbestreben der Grundschule Stadtmitte, d.h. die Lehrkräfte berücksichtigen bei der Wahl von Fortbildungen aktuelle Schwerpunkte.

Die regelmäßige Fortbildung seitens der Medienbeauftragten sowie des gesamten Lehrpersonals der Grundschule Stadtmitte wird dahingehend auch zukünftig und fortdauernd angestrebt und innerhalb des vorliegenden Konzepts implementiert. Auch wenn der gezielte Einsatz digitaler Endgeräte als Medium von allen Kolleginnen und Kollegen als bedeutsam erachtet wird, hängt dessen Benutzung zunächst von den individuellen Erfahrungen und Kenntnissen der einzelnen Lehrperson sowie der individuellen und oftmals heimischen Hard- und Softwareausstattung ab. Mittels der ausgehändigten Dienstgeräte (Laptops) sowie des im Juli 2022 seitens der städtischen Datenverarbeitung (SDW) realisiertem Verwaltungssystem, mit dem eine Microsoft Office-Installation für die Leihgeräte für Lehrkräfte erfolgen kann, wird eine technische Gleichstellung Aller ermöglicht. Mit der Wiederaufnahme des Fortbildungsangebotes diverser Plattformen (z.B. VeDaB) nach der Coronapandemie wird die gleichzeitige Wiederaufnahme der regelmäßigen Teilnahme an Fortbildungsreihen und -angeboten angestrebt, die die Bereiche wie Bildbearbeitungsprogramme, Lernsoftwares und -apps sowie die Audioarbeit und den Umgang mit dem Internet erörtern und vertiefen. Die hier erworbenen Kenntnisse sollen multiplikatorisch an die Kolleginnen und Kollegen weitergeben werden. Einweisungen sowie Fortbildungen zur Nutzung der Activeboards wurden von gänzlich allen Stammkolleginnen und -kollegen absolviert. Neue Kolleginnen und Kollegen erhalten mit Einstellungsdatum ihren individuellen Benutzerzugang für das pädagogische Netzwerk, sowie eine Einführungsmappe ausgehändig, in der sich bspw. auch ein, seitens der Medienbeauftragten eigens erstelltes, Handbuch zur Nutzung des Zeugnisprogramms „LEB-online“ befindet. Zudem erfolgt bei Bedarf eine interne Einweisung in die Nutzung der in allen Klassenräumen vorhandenen Whiteboards. Gemeinsam mit einigen, vereinzelt interessierten, Wilhelmshavener Grundschulen hat die Medienbeauftragte eine Steuergruppe für das vom Schulamt angeschaffte Zeugnisprogramm „LEB-Online“ gegründet, innerhalb derer ein Wissenstransfer untereinander, sowie die Abstimmungen bzgl. zu finanzierender individueller Anpassungen des Programms stattfinden.

## 11. Datenschutz

### 11.1. Verantwortlichkeiten

Datenschutzanmerkungen, -hinweise oder -beschwerden, die Grundschule Stadtmitte betreffend, werden hierarchisch weitergegeben. Erstkontakt ist hierbei die innerhalb des Kapitels 9 genannten Datenschutzbeauftragte oder die Schulleitung der Grundschule Stadtmitte. Als zentrale Kontaktmöglichkeit für Datenschutzfragen empfiehlt sich die amtierenden Landesbeauftragte für den Datenschutz in Niedersachsen Frau Barbara Thiel unter der Rufnummer 0511 – 1204500.

### 11.2. Trennung von privaten und geschäftlichen Daten

Grundsätzlich dürfen personenbezogene Daten von Schülerinnen und Schülern, Eltern und Erziehungsberechtigten oder Kolleginnen und Kollegen nicht auf privaten Endgeräten gespeichert oder verarbeitet werden. Sie unterstehen einer besonderen Sorgfaltspflicht und müssen dahingegen auf Dienstgeräten, getrennt von jeglicher privaten Nutzung, verarbeitet werden. Nur so wird sichergestellt, dass diese Geräte einen notwendigen Grundschutz aufweisen. Schülerdaten werden hierbei innerhalb des Verwaltungsnetzes der Grundschule Stadtmitte gespeichert und sind dahingegen vom pädagogischen Netzwerk getrennt. Es werden zudem Anwendungen genutzt, die Lernfortschrittsdaten nur im eigenen Netz speichern. Sollten Apps oder weitere Anwendungen benutzt werden, wird darauf geachtet, dass die Datenspeicherung gem. DSGVO erfolgt.

## Literaturverzeichnis

Beckers, E. (2013). Prinzipien eines erziehenden Sportunterrichts. In H. Aschebrock & G. Stibbe (Hrsg.): Didaktische Konzepte für den Schulsport (S.178-196). Aachen: Meyer & Meyer.

Brüggeman, Eder, Tillmann (2019 ): Medienbildung für Alle. München: Kopäd Verlag.

Jörissen, Marotzki (2009): Medienbildung – Eine Einführung. Bad Heilbrunn: UTB Klinkhardt.

Kuntze (2020): Grundlagen der Medienbildung – Medienkompetenz. Lehrerwelt: Klippert Verlag.

Niedersächsisches Kultusministerium (2020): Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemein bildenden Schule. Braunschweig: Oeding print.

Tulodziecki, Herzig, Grafe (2010): Medienbildung in Schule und Unterricht. Bad Heilbrunn: UTB Klinkhardt.

### **Im Internet:**

<https://pixabay.com/photos/hands-ipad-tablet-technology-820272/> (Letzter Aufruf: 13.06.2022).

Krieger, C., Veit, J. (2019) Digitale Medien im Sportunterricht. Im Internet: <https://wimasu.de/digitalemedien> (Letzter Aufruf: 29.12.2022).

Kultusministerkonferenz (2017): Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin: Sekretariat der Kultusministerkonferenz. Im Internet: [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2018/Strategie\\_Bildung\\_in\\_der\\_digitalen\\_Welt\\_idF.\\_vom\\_07.12.2017.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF._vom_07.12.2017.pdf) (Letzter Aufruf: 23.07.2022).



Grundschule Stadtmitte (2017): Leitbild der Grundschule Stadtmitte. Im Internet: <http://www.grundschule-stadtmitte-whv.de/Elterninfos/Konzepte/> (Letzter Aufruf: 23.07.2022).

Die Landesbeauftragte für den Datenschutz Niedersachsen (2018): Veröffentlichung von Vertretungsplänen in niedersächsischen öffentlichen Schulen. Im Internet: [https://lfd.niedersachsen.de/download/53209/Veroeffentlichung\\_von\\_Vertretungsplaene\\_n\\_Stand\\_05.12.2018\\_.pdf](https://lfd.niedersachsen.de/download/53209/Veroeffentlichung_von_Vertretungsplaene_n_Stand_05.12.2018_.pdf) (Letzter Aufruf: 22.11.2022).

Grundschule Stadtmitte



1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	
<i>Die Schülerinnen und Schüler...</i>	
<b>Kompetenzstufe 1</b>	informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.
	beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.
	entwickeln erste Suchstrategien.
	entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.
	erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.
	speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar
<b>Kompetenzstufe 2</b>	recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen
	analysieren relevante Quellen.
	verarbeiten Suchergebnisse.
	analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.
	organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.
	analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.
	rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab
<b>Kompetenzstufe 3</b>	setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.
	integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.
	wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.
	geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.
	berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.



## 2. Kommunizieren und Kooperieren

Die Schülerinnen und Schüler...

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

### 3. Produzieren und Präsentieren

Die Schülerinnen und Schüler...

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



## 4. Schützen und sicher Agieren

Die Schülerinnen und Schüler...

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

<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	
<i>Die Schülerinnen und Schüler...</i>	
<b>Kompetenzstufe 1</b>	beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).
	benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).
	wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.
	identifizieren technische Probleme.
	wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.
	erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge
<b>Kompetenzstufe 2</b>	formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.
	setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.
	beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch. .
	erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.
	entwickeln Lösungsstrategien.
	identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung.
	entwickeln Lösungsstrategien.
	entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.
<b>Kompetenzstufe 3</b>	bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.
	beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.
	passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.
	finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.
	erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.
	planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.
	setzen Lösungsstrategien effektiv um.
	teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.

## 6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler...

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

