



Medienkonzept 2020

der

Astrid-Lindgren-Grundschule Schwentimental

1 Inhalt

1	Inhalt.....	2
2	Präambel.....	3
3	Bestandsaufnahme.....	4
3.1	Ausstattung Hardware.....	4
3.2	Ausstattung Software.....	5
3.3	Implementierung im Unterricht.....	5
4	Zielsetzung.....	6
4.1	Ausstattung Hardware.....	6
4.2	Ausstattung Software.....	6
4.3	Implementierung im Unterricht (Medienerziehung).....	6
5	Maßnahmen.....	14
5.1	Ausstattung Hardware.....	14
5.2	Ausstattung Software.....	14
5.3	Implementierung im Unterricht (Fortbildung).....	15
6	Evaluation.....	16

2 Präambel

Die Schülerinnen und Schüler der Astrid-Lindgren-Grundschule wachsen in einer Welt der zunehmenden Digitalisierung auf. Digitale Medien beeinflussen das Alltagsleben von Kindern aller Jahrgangsstufen und werden ihr zukünftiges privates und berufliches Leben in beträchtlichem Maße mitbestimmen. In vielen beruflichen Bereichen ist ein adäquater Umgang mit digitalen Medien unverzichtbar. Digitale Medien dienen der Kommunikation und der Verbreitung von Informationen, sie verändern viele Arbeitsabläufe ganz erheblich und sie erweitern die Ausdrucksmöglichkeiten in Bildern, Sprache und Tönen. Durch die Möglichkeiten der Aufbereitung von Inhalten und deren Verbreitung im Internet werden Wertvorstellungen und Verhaltensweisen von Kindern und Jugendlichen stark beeinflusst. Die Schule steht daher vor der Herausforderung, Schülerinnen und Schüler zu einem selbstständigen und kreativen, aber auch kritischen und verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien zu befähigen.

In der am 8. Dezember 2016 verabschiedeten Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ hat die Kultusministerkonferenz (KMK) Kompetenzen formuliert, die für eine verantwortliche soziale Teilhabe in einer digitalen Welt und einen erfolgreichen Berufs- und Bildungsweg erforderlich sind. Dies sind für die Grundschule:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

In den allgemein bildenden Schulen soll die Förderung dieser Kompetenzen über alle Schulstufen hinweg in den Bildungsplänen verankert werden und integraler Bestandteil der Fachcurricula sein. So wird das Lernen mit digitalen Medien und über digitale Medien nicht einem isolierten Fach mit einem eigenen Curriculum zugeordnet, sondern jedes Schulfach soll in jeweils fachspezifischer Konkretisierung und unterschiedlicher Ausprägung zum Erwerb der Kompetenzen beitragen.

3 Bestandsaufnahme

3.1. Ausstattung Hardware

A: Fest integrierte Ausstattung:

- großer Computerraum 28 PCs (2018) vernetzt mit Internetzugang, 1 Beamer, Netzwerkdrucker
- kleiner Computerraum 14 PCs (2019) mit Internetzugang
- Englischraum mit PC (2019) mit Internetzugang, Aktivpaneel und Dokumentenkamera
- 11 Klassenräume mit Beamer, Leinwand und PC (2019) mit Internetzugang
- großer Musikraum mit Beamer und Leinwand (PC-Anschluss, DVD-Player + Musikanlage)
- kleiner Musikraum mit Fernsehschrank (DVD-Player)
- Lehrerzimmer 2 PCs mit Internetzugang (1 Landesrechner), Drucker
- CD-Player in jedem Klassenraum
- Rektorat mit 4 PCs mit Internetzugang, 2 Drucker
- Sporthalle mit Musikanlage
- Kopier- und Sammlungsraum mit 2 Kopierern
- WLAN Empfänger an den Beamern zur Nutzung digitaler Endgeräte (Handy, Tablet) als Dokumentenkamera

B: Mobile Ausstattung:

- 1 mobiler Beamer
- Laptops Schulleitung
- EasySpeak – Aufnahmegeräte (14 Stück)
- CD- Player
- Digitalkameras
- Soundboxen
- 3 Diktier-Geräte

3.2 Ausstattung Software:

- Windows 10 und Kaiser PC-Wächterkarten auf allen Rechnern
- Microsoft Office-Paket 10 bzw. 16
- Lernsoftware:
 - Karolus
 - Budenberg
 - Zebra
 - Oriolus
 - Piri
 - Antolin
- Suchmaschine für GS (FragFinn.de)
- Bunte Kiste
- Hamsterkiste
- Google Earth

3.3 Implementierung im Unterricht:

Bereits zum jetzigen Zeitpunkt haben die neuen Medien einen festen und wichtigen Platz im Unterrichtskontext der Astrid-Lindgren-Grundschule Schwentinental. Hierzu gehört zum einen die grundlegende Nutzung als Präsentationsmedium:

- Darstellung von Unterrichtsmaterial über Beamer
- Recherche unterrichtsrelevanter Inhalte
- Audio- bzw. Videosequenzen als Unterrichtsgegenstand
- Präsentationen von Schülerergebnissen über Dokumentenkamera
- Speichern und Weiterbearbeitung von Tafelbildern über das Aktivpaneel

Darüber hinaus sind auch medienspezifische Unterrichtsinhalte fest in das Curriculum der Schule verankert. Hierzu gehört z.B. die Antolin-Lesestunde als Teil des Deutschunterrichts und insbesondere die Computerstunde im 4. Schuljahr, in der neben den Grundlagen insbesondere der sichere Umgang mit den Office-Programmen und das Internet-Präventionsprogramm „Internet ABC“ mit einer abschließenden Surfschein-Prüfung im Mittelpunkt stehen.

Zur Differenzierung beim Unterrichten der Legastheniker werden darüber hinaus auch Diktiergeräte eingesetzt.

4 Zielsetzung

Um das Medienkonzept an der Astrid-Lindgren-Grundschule voranzutreiben und die unter 4.3 beschriebenen gewünschten Ziele der Unterrichtsimpementierung erreichen zu können, muss weiterhin und nachhaltig an der Ausstattung der Hardware und Software gearbeitet werden. Eine gut funktionierende Infrastruktur ist Voraussetzung für einen pädagogisch durchdachten und dauerhaften Einsatz der Neuen Medien im Unterricht. Hierfür werden mittelfristig folgende Ausstattungsmerkmale als äußerst wichtig erachtet.

4.1 Ausstattung Hardware

- schnelles und stabiles Internet in allen Räumen (Glasfaser)
- flächendeckendes WLAN-Netz auf dem gesamten Schulgelände
- pro Etage ein Klassensatz mobiler Schülerendgeräte (Tabletts) mit einem abschließbaren Rollenwagen und Möglichkeiten der Geräteladung
- Anschaffung eines Satzes Bee-Bots
- regelmäßige Erneuerung der Hard- bzw. Software inklusive Update-Support

4.2 Ausstattung Software

- auf Grundlage des schulinternen Fachcurriculums müssen die Fachkonferenzen je nach Stand der Hardwareausstattung geeignete Software sichten, benennen und anschaffen (Programme bzw. Apps), hierbei ist eine regelmäßige Evaluation dringend erforderlich.

4.3 Implementierung im Unterricht

Auf Grundlage der von der Kultusministerkonferenz 2016 formulierten Kompetenzen werden auf den nächsten Seiten die jeweiligen Beispiele zur praktischen Umsetzung den einzelnen Kompetenzbereichen und Jahrgangsstufen zugeordnet.

Dies geschieht aus Gründen der besseren Übersicht nach Fächern getrennt. Ziel ist es, die aufgeführten Beispiele fest im Fachcurriculum zu verankern.

Kompetenzbereich	Kompetenzen	Medienkonzept der ALS				Deutsch	Beispiele zur praktischen Umsetzung
		1	2	3	4		
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1. Suchen und Filtern		X	X	X	X	Recherche: Autoren, Referate, Fremdwörter
	2. Auswerten und Bewerten		X	X	X	X	Textdokumente (z. B. Brief) und Rechtschreibhilfen des Computers nutzen
	3. Speichern und Abrufen		X	X	X	X	Digitale Aufnahmen = z. B. Hörspiele, Lesen
Kommunizieren und Kooperieren	1. Interagieren		X	X	X	X	
	2. Teilen		X	X	X	X	
	3. Zusammenarbeiten		X	X	X	X	
	4. Umgangsregeln kennen und einhalten		X	X	X	X	Kommunikationsregeln kennen und einhalten, auf die Gefahren sozialer Medien hinweisen
	5. An der der Gesellschaft aktiv teilhaben		X	X	X	X	
	6. Entwickeln und Produzieren		X	X	X	X	
	7. Weiterverarbeiten und Integrieren		X	X	X	X	
	8. Rechtliche Vorgaben beachten		X	X	X	X	
Produzieren und Präsentieren	1. Entwickeln und Produzieren			X	X	X	Digitale Wortschatzsammlung nutzen, Hörspiele, Hörtexte, Interviews
	2. Weiterverarbeiten und Integrieren			X	X	X	Textdokumente erstellen, speichern und bearbeiten
	3. Rechtliche Vorgaben beachten		X	X	X	X	digitale Präsentationen in Referaten fordern
Schützen und sicher Agieren	1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren						
	2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen		X				Datenschutz bei Einführung von Antolin erklären (Sensibilität persönlicher Daten)
	3. Gesundheit schützen						
	4. Natur und Umwelt schützen						
Problemlösen und Handeln	1. Technische Probleme lösen	X	X	X	X	X	Geeignete Medien für Rechtschreibung und Sprachrichtigkeit nutzen (Lern- und Rechtschreibprogramme)
	2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	X	X	X	X	X	Apps gewünscht
	3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	X	X	X	X	X	
	4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	X	X	X	X	X	
	5. Algorithmen erkennen und formulieren	X	X	X	X	X	
Analysieren und Reflektieren	1. Medien analysieren und bewerten			X	X	X	Sprachliche Aspekte digitaler Kommunikation (z. B. Chats)
	2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren			X	X	X	Risiken sozialer Medien und Onlinespiele

		Medienkonzept der ALS				Mathematik
Kompetenzbereich	Kompetenzen	1	2	3	4	Beispiele zur praktischen Umsetzung
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1. Suchen und Filtern		X		X	Recherche von Daten für Sachaufgaben (Buspläne, Eintrittspreise)
	2. Auswerten und Bewerten			X	X	
	3. Speichern und Abrufen			X	X	
Kommunizieren und Kooperieren	1. Interagieren					
	2. Teilen					
	3. Zusammenarbeiten					
	4. Umgangsregeln kennen und einhalten					
	5. An der der Gesellschaft aktiv teilhaben					
	6. Entwickeln und Produzieren					
	7. Weiterverarbeiten und Integrieren					
	8. Rechtliche Vorgaben beachten					
Produzieren und Präsentieren	1. Entwickeln und Produzieren			X	X	Erstellen von Diagrammen und Schaubildern
	2. Weiterverarbeiten und Integrieren			X	X	Wahrscheinlichkeitsrechnung
	3. Rechtliche Vorgaben beachten			X	X	
Schützen und sicher Agieren	1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren					
	2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen					
	3. Gesundheit schützen					
	4. Natur und Umwelt schützen					
Problemlösen und Handeln	1. Technische Probleme lösen	X	X	X	X	Arbeiten mit Oriolus Mathe GS 1. - 4. Schuljahr Digitale/interaktive Tafelbilder nutzen (Welt der Zahl) Apps zum Üben nutzen (für Tablets) Differenzierung/individuelle Förderung Programmierung von Bee-Bots, u. ä.
	2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	X	X	X	X	
	3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	X	X	X	X	
	4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	X	X	X	X	
	5. Algorithmen erkennen und formulieren	X	X	X	X	
Analysieren und Reflektieren	1. Medien analysieren und bewerten					
	2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren					

		Medienkonzept der ALS				Englisch
Kompetenzbereich	Kompetenzen	1	2	3	4	Beispiele zur praktischen Umsetzung
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1. Suchen und Filtern		X	X	X	Online-Wörterbuch/englische Suchmaschine/ Infos zu kulturellen Inhalten (auf Deutsch) einholen (Frag Fynn)
	2. Auswerten und Bewerten		X	X		
	3. Speichern und Abrufen		X	X		
Kommunizieren und Kooperieren	1. Interagieren		X	X	X	Audiodateien allgemein (Easi speak)
	2. Teilen		X	X	X	Mail schreiben an fiktive Adressaten (Word)
	3. Zusammenarbeiten		X	X	X	Audiodatei (Interview); Easi speak
	4. Umgangsregeln kennen und einhalten					
	5. An der der Gesellschaft aktiv teilhaben				X	Mail schreiben anbahnen (Word), kulturelle Inhalte (Suchmaschine)
	6. Entwickeln und Produzieren					
	7. Weiterverarbeiten und Integrieren					
	8. Rechtliche Vorgaben beachten					
Produzieren und Präsentieren	1. Entwickeln und Produzieren		X	X	X	Erstellen von Textdokumenten (Word), Audiodateien (Easi speak)
	2. Weiterverarbeiten und Integrieren					
	3. Rechtliche Vorgaben beachten					
Schützen und sicher Agieren	1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren		X	X	X	englische Suchmaschine/englisches Wörterbuch (s.o.)
	2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen					
	3. Gesundheit schützen					
	4. Natur und Umwelt schützen					
Problem lösen und Handeln	1. Technische Probleme lösen					
	2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen					
	3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen					
	4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen		X	X	X	Vokabeltrainer, digitale Lernspiele, digitale Aussprachkontrolle, (inkl. Wörterbuch)
	5. Algorithmen erkennen und formulieren					
Analysieren und Reflektieren	1. Medien analysieren und bewerten					
	2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren					
						unterstrichen = muss angeschafft werden

		Medienkonzept der ALS				Sachunterricht
Kompetenzbereich	Kompetenzen	1	2	3	4	Beispiele zur praktischen Umsetzung
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1. Suchen und Filtern		X	X	X	
	2. Auswerten und Bewerten		X	X	X	Referate vorbereiten
	3. Speichern und Abrufen		X	X	X	
Kommunizieren und Kooperieren	1. Interagieren		X	X	X	Digitale Karten (google-maps, google-earth)
	2. Teilen		X	X	X	Kommunikationsregeln kennen und einhalten, auf die Gefahren sozialer Medien hinweisen
	3. Zusammenarbeiten		X	X	X	
	4. Umgangsregeln kennen und einhalten		X	X	X	
	5. An der der Gesellschaft aktiv teilhaben		X	X	X	
	6. Entwickeln und Produzieren		X	X	X	
	7. Weiterverarbeiten und Integrieren		X	X	X	
	8. Rechtliche Vorgaben beachten		X	X	X	
Produzieren und Präsentieren	1. Entwickeln und Produzieren			X	X	
	2. Weiterverarbeiten und Integrieren			X	X	
	3. Rechtliche Vorgaben beachten			X	X	
Schützen und sicher Agieren	1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren					
	2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen					
	3. Gesundheit schützen		X	X	X	Augen, fehlende Bewegung, Körperhaltung
	4. Natur und Umwelt schützen		X	X	X	Ressourcen
Problemlösen und Handeln	1. Technische Probleme lösen					
	2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen					
	3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen					
	4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen			X	X	Verschiedene digitale Werkzeuge für Präsentationen auswählen
	5. Algorithmen erkennen und formulieren					
Analysieren und Reflektieren	1. Medien analysieren und bewerten					
	2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren					

		Medienkonzept der ALS				Religion
Kompetenzbereich	Kompetenzen	1	2	3	4	Beispiele zur praktischen Umsetzung
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1. Suchen und Filtern		X	X		
	2. Auswerten und Bewerten			X	X	Recherche Weltreligionen (Referat)
	3. Speichern und Abrufen			X	X	
Kommunizieren und Kooperieren	1. Interagieren			X	X	
	2. Teilen			X	X	
	3. Zusammenarbeiten			X	X	
	4. Umgangsregeln kennen und einhalten			X	X	Kommunikationsregeln kennen und einhalten, auf Gefahren sozialer Medien hinweisen
	5. An der der Gesellschaft aktiv teilhaben			X	X	
	6. Entwickeln und Produzieren			X	X	
	7. Weiterverarbeiten und Integrieren			X	X	
	8. Rechtliche Vorgaben beachten			X	X	
Produzieren und Präsentieren	1. Entwickeln und Produzieren					
	2. Weiterverarbeiten und Integrieren					
	3. Rechtliche Vorgaben beachten					
Schützen und sicher Agieren	1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren					
	2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen					
	3. Gesundheit schützen					
	4. Natur und Umwelt schützen	X	X		X	Schöpfung - Natur + Ressourcen, Kinder in aller Welt
Problemlösen und Handeln	1. Technische Probleme lösen					
	2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen					
	3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen					
	4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen			X	X	Verschiedene digitale Werkzeuge für Präsentationen auswählen
	5. Algorithmen erkennen und formulieren					
Analysieren und Reflektieren	1. Medien analysieren und bewerten					
	2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren					

		Medienkonzept der ALS				Musik
Kompetenzbereich	Kompetenzen	1	2	3	4	Beispiele zur praktischen Umsetzung
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1. Suchen und Filtern		X	X	X	Liedlingslieder (Klassik) suchen + vorstellen; Instrumente kennenlernen
	2. Auswerten und Bewerten		X	X	X	s. o. vorstellen
	3. Speichern und Abrufen					
Kommunizieren und Kooperieren	1. Interagieren					
	2. Teilen					Referate vorstellen evtl. mit Mediennutzung
	3. Zusammenarbeiten					Referate erstellen mit Mediennutzung, mit Tablets Lieder finden / Vorspiel zu Aufforderung
	4. Umgangsregeln kennen und einhalten					
	5. An der der Gesellschaft aktiv teilhaben					
	6. Entwickeln und Produzieren					
	7. Weiterarbeiten und Integrieren					
	8. Rechtliche Vorgaben beachten					
Produzieren und Präsentieren	1. Entwickeln und Produzieren				X	Tablets mit Klaviatur für jeden Schüler, Lieder finden + vorstellen
	2. Weiterarbeiten und Integrieren				X	Off.-Instrumente integrieren
	3. Rechtliche Vorgaben beachten					
Schützen und sicher Agieren	1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren					
	2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen					
	3. Gesundheit schützen					
	4. Natur und Umwelt schützen					
Problemlösen und Handeln	1. Technische Probleme lösen					
	2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen					
	3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen					
	4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen				X	Digitale AB Instrumentenkunde
	5. Algorithmen erkennen und formulieren					
Analysieren und Reflektieren	1. Medien analysieren und bewerten				X	s. Entwickeln und Produzieren = Vergleich mit "echtem" Instrument
	2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren					
						Programme anschaffen

		Medienkonzept der ALS				Computer-AG
Kompetenzbereich	Kompetenzen	1	2	3	4	Beispiele zur praktischen Umsetzung
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1. Suchen und Filtern		X	X	X	Umgang mit Suchmaschinen, eigene Ordner erstellen und abspeichern
	2. Auswerten und Bewerten		X	X	X	Internetrecherche
	3. Speichern und Abrufen			X	X	
Kommunizieren und Kooperieren	1. Interagieren				X	Textnachrichten verfassen und abschieken
	2. Teilen				X	
	3. Zusammenarbeiten				X	
	4. Umgangsregeln kennen und einhalten				X	
	5. An der der Gesellschaft aktiv teilhaben				X	
	6. Entwickeln und Produzieren				X	
	7. Weiterverarbeiten und Integrieren				X	
	8. Rechtliche Vorgaben beachten				X	
Produzieren und Präsentieren	1. Entwickeln und Produzieren				X	Stundenplan, Visitenkarte, Schaubilder
	2. Weiterverarbeiten und Integrieren				X	
	3. Rechtliche Vorgaben beachten				X	
Schützen und sicher Agieren	1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren				X	Internet-ABC, Surfschein
	2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen				X	
	3. Gesundheit schützen				X	
	4. Natur und Umwelt schützen				X	
Problemlösen und Handeln	1. Technische Probleme lösen					
	2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen					
	3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen					
	4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen					
	5. Algorithmen erkennen und formulieren					
Analysieren und Reflektieren	1. Medien analysieren und bewerten					
	2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren					

5. Maßnahmen

5.1 Ausstattung Hardware

Um die Zielsetzung der Hardware-Ausstattung an der Astrid-Lindgren-Grundschule Schwentimental zu erreichen, wird insbesondere eine fachliche und finanzielle Unterstützung durch den Schulträger benötigt.

Zum einen muss die gesamte digitale Basis-Infrastruktur (Leitungen, Stromnetz, Hubs etc.) dokumentiert und auf den technisch neusten Stand gebracht werden. Dies gilt insbesondere auch für die Bereitstellung einer stabilen und schnellen Internetverbindung. Erst dann kann der Ausbau des WLANs gelingen.

Nach erfolgreichem Abschluss dieser Arbeiten durch eine vom Schulträger beauftragten Fachfirma kann die Schule die Ausstattung finalisieren. In einem vorerst letzten Schritt sollen pro Stockwerk ein Klassensatz Tablets angeschafft werden. Bei der Entscheidung des Systems spielen sicherlich übergeordnete Faktoren eine Rolle, z.B. ob der Schulträger für alle Schulen ein einheitliches System manifestieren möchte.

Ergänzend hierzu soll eine bewegliche, abschließbare Aufbewahrungsmöglichkeit angeschafft werden, die gleichzeitig auch die Möglichkeit des Ladens der Endgeräte bietet.

Die Anschaffung der Bee-Bots ist kurzfristig realisierbar, sobald die notwendigen Haushaltsmittel zur Verfügung stehen.

Die regelmäßige Erneuerung der Hardware muss nach Bedarf geschehen. Hierbei ist die Schule auf die Unterstützung der betreuenden Computerfirma angewiesen.

5.2 Ausstattung Software

Die Fachkonferenzen erarbeiten den fachbezogenen Bedarf an Software durch Recherche und die Empfehlungen in entsprechenden Fortbildungen. Nach Dringlichkeit werden dann auf Grundlage der zur Verfügung stehenden Haushaltsmittel das Softwareangebot auf den verschiedenen Endgeräten ausgebaut und mithilfe der betreuenden Softwarefirma regelmäßig auf den aktuellen Stand gebracht.

Parallel hierzu wird die Implementierung einer Serverlösung für den Unterricht auf Distanz vorangetrieben.

5.3 Implementierung im Unterricht

Auf den Fachkonferenzen werden die im schulinternen Fachcurriculum festgelegten Inhalte überprüft und gegebenenfalls weiterentwickelt.

Dabei ist es zudem hilfreich, wenn Fachkolleginnen gegenseitig hospitieren und erfolgreich durchgeführte Unterrichtseinheiten mit Schwerpunkt *Digitale Medien* auch anderen Kolleginnen zur Verfügung stellen.

Dieser fortlaufende Prozess muss sich dabei ständig an der Weiterentwicklung der Hard- bzw. Software orientieren.

In den Fachkonferenzen wird es darüber hinaus notwendig werden, ein fachinternes Fortbildungskonzept zu entwickeln, um die Kolleginnen entsprechend zu schulen.

Gleiches gilt für den schulischen Gesamtkontext, in dem dann auch eine Ansprechperson benannt werden muss.

6. Evaluation

Das Thema *Neue Medien* ist sehr dynamisch und wird es auch bleiben. Dies erfordert für das Medienkonzept der Astrid-Lindgren-Grundschule eine kontinuierliche Evaluation. Diese Evaluation soll in einem 3-Jahres-Rhythmus erfolgen. Dies soll im Rahmen einer gemeinsamen Lehrerkonferenz geschehen.

Literatur:

- 1 IQSH (Hrsg) Januar 2018: Digitale Medien im Fachunterricht. Kiel.
- 2 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein 1997: Lehrplan Schleswig-Holstein. Kiel.
- 3 Sekretariat der KMK 2016: Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. Berlin.