



**Ludgerus
Grundschule
Schapen**

**MEDIENKONZEPT
DER
LUDGERUSSCHULE SCHAPEN**

STAND OKTOBER 2022

I. EINLEITUNG

Medien prägen in immer stärkerem Maße unseren Alltag. Insbesondere die Informations- und Kommunikationstechnologien erlangen in sämtlichen Bereichen der Gesellschaft eine immer größere Bedeutung. Das heißt, auch Kinder werden mit diesen Technologien konfrontiert, die mittlerweile zu ihrer Lebenswirklichkeit gehören. Nicht nur die Kinder, die bereits einen Zugang zu einem Computer haben, stehen im Mittelpunkt des Interesses, sondern auch die, die im häuslichen Umfeld keine Möglichkeit zur Auseinandersetzung mit neuen Medien haben. Zur Sicherung der Chancengerechtigkeit für alle Kinder ist daher die Entwicklung von Medienkompetenz eine wichtige Schlüsselkompetenz auf dem Weg in die Informationsgesellschaft. Denn die Aufgabe der Grundschule besteht darin, die Kinder in den verschiedenen Bereichen der Lebenswirklichkeit handlungsfähig zu machen. Die Grundschule muss Orientierungshilfe zur kritischen Einschätzung der Medien und der durch sie vermittelten Inhalte geben und so dazu beitragen, dass die Kinder die Medieninhalte sinnvoll nutzen lernen.

Auch das Leitbild der Ludgerusschule zeigt auf verschiedene Art und Weise die Notwendigkeit und Verbindung zu der Medienbildung der Schülerinnen und Schüler, der Lehrer sowie der Elternschaft. Die Medienbildung hat einen festen Platz im Leitbild der Ludgerusschule.

„Wir verstehen uns als Schule, die die SchülerInnen auf das gesellschaftliche Leben und die weiteren schulischen Wege vorbereitet.“

II. MEDIEN – VERSUCH EINER BEGRIFFSKLÄRUNG

Die Begriffe „Medium“ und „Medien“ sind in der Fachsprache der Didaktik weit verbreitet und werden allgemein verwendet. Insbesondere im Anschluss an Paul Heimann und seinen Schüler Wolfgang Schulz (sog. Berliner Didaktik) gelten die Medien als ein eigenständiger Bereich didaktischer Entscheidungen. Untersucht man die semantische Funktion des Begriffes „Medien“ genauer, so zeigt sich nicht nur in der Umgangssprache, sondern auch im fachsprachlichen Gebrauch eine bemerkenswerte Bedeutungsvielfalt.

Als „Medien“ werden u.a. bezeichnet

- Kommunikationsstrukturen (Massenmedien),
- Lehr- und Lernmittel,
- Instruktionssysteme,
- Technologien der Symbolisierung,
- Vermittler von Information,

- Präsentationen von Wirklichkeit.

Bei dieser Sachlage ist der Begriff „Medien“ als Mittel eindeutiger Verständigung nur bedingt geeignet. Es empfiehlt sich daher, seine Verwendung auf alle erkenntnishaften und erkenntnisvermittelnden Prozesse einzugrenzen. Medien sind mithin vor allem

- Träger oder Übermittler von Informationen,
- Mittel der Veranschaulichung,
- Vermittler in einem sinnhaften oder geistigen Erkenntnisprozess.

Auch die Beschränkung auf die drei vorstehenden Beschreibungen wird durch eine semantische Ambivalenz gekennzeichnet. Sie lässt den Begriff „Medien“ sowohl für die Untersuchung und Beschreibung didaktischer Sachverhalte als auch für die Verständigung über diese als nur bedingt geeignet erscheinen.

Der Begriffskern des Wortes „Medien“ kann also jeweils als zweierlei verstanden werden, nämlich als

- der Mittler, das Vermittelnde, der Träger von Information,
- das Vermittelte, also die Information selbst.

III. MEDIEN IM UNTERRICHT

Unterrichtsmedien sind Träger von Informationen aber auch Mittler zwischen Lehrern und Schülern. Erst kraft der Medien treten Lehrer und Schüler wie auch die Schüler untereinander in ein Austauschverhältnis. Wenn Lehrer ihren Schülern „etwas“ vermitteln, inszenieren sie den Sachverhalt, steigern und verdichten ihn und bringen ihn durch die besondere Art der Darstellung in seiner Bedeutung zum Vorschein. Kinder nehmen so die Welt der Dinge in Inszenierungen wahr, im Medium intelligenter Werkzeuge, in Modellen und Bildern, Exempeln und Mustern, Karten und Schemata, Szenen, Fällen und Geschichten, in Begriffen und grammatikalischen Satzkonstruktionen.

Grundlegendes Medium des Unterrichts ist die gesprochene Sprache. Mit ihrer Hilfe ordnet und strukturiert der Schüler seinen Alltag. Einen spezialisierenden Schritt über die gesprochene Sprache hinaus geht die geschriebene Sprache handschriftlich wie gedruckt, in Briefen, Heften, Büchern und Zeitungen. Von der Symbolwelt der abstrakten Sprache findet der Schüler durch Bilder zurück in die Konkretion der Anschauung, durch Zeichnungen, Illustrationen, Gemälde, Stiche und Photographien. In neuerer Zeit schließlich mit den neuen technischen und elektronischen Gerätschaften, wächst den Medien eine völlig neue Qualität zu. Radio, Fernsehen, Video und Computer eröffnen der Wahrnehmung und dem Denken von Schülern neue Horizonte des Raumes und der Zeit.

Die Schüler erleben die Neuen und alten Medien als festen Bestandteil ihrer Lebenswelt. Die Schüler sollen zunächst dort abgeholt werden, wo sie im medialen Zusammenhang stehen. Das Medienkonzept arbeitet aus, wie die grundlegende Medienkompetenz vermittelt wird. Die Ausbildung der Medienkompetenz ist nach NLQ (vgl. NLQ 2020) aus drei Gründen wichtig: 1. Sie schafft ein Orientierungswissen über die Bedeutung von Medienbildung und des Lernens mit und über Medien im Rahmen schulischen Rahmen. 2. Sie bietet konkrete Anregungen und Hilfen zur Umsetzung von Medienbildung im schulischen Fachunterricht. 3. Sie ist ein unterstützendes Instrument für die Erstellung des Medienbildungskonzepts an unserer Schule und liefert Beispiele für die Arbeit mit mobilen Endgeräten an Schulen In der Rahmenvereinbarung zwischen Kultusministerium und der Niedersächsischen Landesanstalt (NLM) wurde die Förderung der Medienkompetenz und damit einhergehende Projekte beschlossen. 2016 hat die Niedersächsische Landesregierung das Konzept „Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziel 2020“ beschlossen (vgl. Niedersächsische Landesregierung 2016). Diese sieht eine stetige Steigerung und Sichtbarmachung der Vermittlung von Medienbildung vor. Medienbildung ist somit bereits seit Jahren in den Arbeitsplänen der Schulen sowie in den curricularen Vorgaben wiederzufinden. Als Grundschule ist es damit notwendig sich den Herausforderungen der neuen Medien zu stellen und diese kindgerecht darzulegen. Die Schülerinnen und Schüler sind nach heutigem Stand an neue Medien u.a. Handy, Laptops und vor allem Tablets und deren Wirkung gewöhnt, wenngleich sie auch nicht immer ihre ganze Auswirkung auf ihr Verhalten verstehen. Sie nutzen fast ausnahmslos täglich diese Medien, teilweise in unverhältnismäßigen Mengen. Daher ist die „Stärkung der Medienkompetenz“ (vgl. mebis Bayern 2019) eines der größten neuen Ziele die allgemeinbildenden Schulen bewältigen müssen. Die wesentlichen Kompetenzbereiche die hier Beachtung finden müssen, sind für die Schülerinnen und Schüler folgende: ☒ Bedienung und Anwendung ☒ Information, Recherche und (Daten-) Erhebung ☒ Kommunikation und Kooperation ☒ Produktion und Präsentation ☒ (Medien-) Analyse Medienkritik, ethische Reflexion Der Prozess der Anpassung der Schule an die digitalen Möglichkeiten ist ohne Frage eine Transformation, die unterschiedlich in ihr Umsetzungsgeschwindigkeit stattfinden muss – insgesamt ist es ein langfristig angelegter Prozess (vgl. mebis Bayern 2019).

IV. MEDIENKOMPETENZ

Doppeljahrgang 1 /2

Säule	Einzelkompetenz	Teilkompetenzen	
Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	Schüler informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	Schüler üben unter Anleitung den Umgang mit analogen Medien. <ul style="list-style-type: none">• vertiefen ihre Alphabetkenntnisse durch das Ordnen und Nachschlagen von Wörtern nach dem ABC• das Wörterbuch als Hilfsmittel zum richtigen Schreiben kennen lernen und nutzen	Schüler üben unter Anleitung den Umgang mit einfacher digitaler Produktionstechnik. <ul style="list-style-type: none">• Kennenlernen der Komponenten eines PCs• Umgang mit der Tastatur und dem Touchpad• Programm starten und beenden• Lernen die Computerraumregeln kennen• Passwort/ Benutzername verwenden

Kommunizieren und Kooperieren	Schüler kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und tauschen sich über ihre Medienerfahrungen und deren Wirkung aus.	Schüler sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmungen und Wirkung von medialer Kommunikation aus. <ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler ergänzen kontinuierlich das spontane emotionale Aufnehmen von Musik durch zunehmend differenzierendes Hören. <p style="text-align: right;">Mu</p>	Schüler kommunizieren unter Anleitung zielgerichtet mit Hilfe von analogen und digitalen Medien. <ul style="list-style-type: none"> Kennenlernen einer digitalen Kommunikationsplattform durch die Kommunikation mit dem Lehrer in Antolin und den Mitschülern in der Lernwerkstatt Festlegung von Regeln für die digitale Kommunikation <p style="text-align: right;">D</p>
Produzieren und Präsentieren	Schüler sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formen zusammen und präsentieren, veröffentlichen oder teilen diese.	Schüler nutzen Medien kreativ, um eigene Ideen und Themen darzustellen. <ul style="list-style-type: none"> Festhalten der persönlichen Leseindrücke und –erlebnisse sowie Ideen zu einem gelesenen Buch im Lesetagebuch <p style="text-align: right;">D</p>	Schüler zeigen ihre Medienprodukte in der Klasse. <p>Erstellen eines Steckbriefes zu einem Zootier. Im Unterrichtsgespräch wird der Aufbau eines Steckbriefes besprochen. Die Schüler sammeln Informationen aus Büchern, Lexika, Karteikarten und Sachtexten über ihr Tier und erarbeiten einen Steckbrief zu ihrem Tier.</p> <p style="text-align: right;">SU</p>
Problemlösen und Handeln	Schüler wählen altersgemäße digitale und analoge Lernmöglichkeiten aus.	Schüler lernen Medien als Möglichkeit der Konstruktion von Wirklichkeit und Informationsquelle kennen. <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler sollen sich in ihrer Schulumgebung orientieren, indem sie diese erkunden und schriftlich fixieren Die Schüler sollen sich auf dem Ortsplan orientieren können 	Schüler lernen verschiedene digitale Werkzeuge und ihre Grundfunktionen kennen. <ul style="list-style-type: none"> Einführung in den Umgang mit den Laptops/ iPads Umgang mit verschiedenen digitalen Werkzeugen: Lernwerkstatt, Diagnose, Anton, Antolin

		<ul style="list-style-type: none"> Recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika und Bibliotheksangeboten 	M/ D
(Medien-) Analyse, Medienkritik und ethische Reflexion	Schüler verarbeiten Medieneindrücke unter Anleitung.	<p>Schüler verarbeiten ihre Medienerlebnisse durch Gespräche, Bilder und Rollenspiele und erarbeiten Regeln für den bewussten Umgang mit Medien.</p> <ul style="list-style-type: none"> Buchinhalte/ Geschichteninhalte werden nachgespielt und reflektiert 	<p>Schüler erfahren, dass Bilder Geschichten erzählen und sprechen über ihre Bildeindrücke.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mit Hilfe religiöser und sachunterrichtlicher Bilder das Problembewusstsein wecken, nachdenklich machen, Diskussionen anstoßen und zu Identifikation und Auseinandersetzung einladen

Doppeljahrgang 3 /4

Säule	Einzelkompetenz	Teilkompetenzen	
Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren.	Schüler speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.	Schüler lernen die Grundfunktionen der Textverarbeitung und die Möglichkeit der Speicherung kennen.	Schüler wenden Basisfunktionen digitaler Medien an: (Zeichenprogramm, Textverarbeitung, Tabellen erstellen)
	Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und erarbeiten Kriterien zur Bewertung.	<p>Schüler nutzen analoge Medien zur Unterhaltung, Information und zur Erschließung fremder Welten.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler sollen zielgerichtet Informationen aus Lexika und Sachbüchern entnehmen und diese weitergeben 	<p>Schüler formulieren ihren Wissensbedarf, recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Informationsquellen und geben Informationen selbständig wieder.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler lernen verschiedene Kindersuchmaschinen kennen und üben den Umgang damit. Die Schüler lernen zielgerichtet im Internet nach Informationen zu suchen und diese für ihr Referat zu nutzen

		<ul style="list-style-type: none"> Durch das Zeitungsprojekt sollen die Lesekompetenz, die Lesefreude und das Textverständnis der Schüler und Schülerinnen gefördert werden 	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler erarbeiten Kriterien zur Einordnung und Bewertung verschiedener digitaler Informationsquellen.
Kommunizieren und Kooperieren	Schüler nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge und formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an,	<p>Schüler beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten, lernen Mailprogramme kennen und entwickeln unter Anleitung Regeln und Empfehlungen für die mediengestützte Kommunikation.</p> <ul style="list-style-type: none"> Einführung der Kommunikation mit Mitschülern über IServ Erstellung von Kommunikationsregeln beim Mailen 	<p>Schüler teilen Dateien, Informationen und Links.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vertiefung der Kompetenzen im Bereich der mediengestützten Kommunikation
Produzieren und Präsentieren	Schüler planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formen und beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienprodukten,	<p>Schüler erstellen Medienprodukte unter Anleitung zu fachbezogenen Inhalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler erstellen Hörbücher zu ihren eigenen Geschichten. 	<p>Schüler stellen ihre Medienprodukte in der Klasse vor.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler arbeiten an einem Referatsthema und schreiben ihre Informationstexte am PC und präsentieren diese mit Hilfe des Beamer (Klasse 3) und Smartboard (Klasse 4) der Klasse.

<p>Problemlösen und Handeln</p>	<p>Schüler wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen unter Anleitung an.</p>	<p>Schüler wenden die Basisfunktionen an: Textverarbeitung, Internet, einfache digitale Produktionstechnik.</p> <p>AG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung/ Erweiterung der Basiskompetenzen • Bedienung der Tastatur trainieren • Benennen der wichtigsten Tasten der Tastatur und deren Funktion • Verstehen des Desktops mit den wichtigsten Symbolen • Grundkenntnisse zur Ordnen und Dateien • Dateien speichern und umbenennen • Basiskompetenzen im Bereich der Textverarbeitung/ des Zeichenprogramms • Basiskompetenzen im Bereich des Internets (Internet ABC) • Vertiefung der Kompetenzen durch die Erstellung von Referaten in den Fächern Musik und Sachunterricht <p>AG</p>	<p>Schüler lernen den Umgang mit dem Smartboard. als Vorbereitung auf den Unterricht in der weiterführenden Schule.</p> <p>M/SU/D</p>
<p>Schützen und sicher Agieren</p>	<p>Schüler benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein Sicherheitsbewusstsein.</p>	<p>Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und –erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einbindung des Themas „Sicher im Netz“ in den Sachunterricht. Die Schüler sollen ihren Umgang mit dem Internet reflektieren. 	<p>Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler schreiben ein Referat und beschaffen sich Informationen aus dem Internet. In diesem Zusammenhang sollen die Probleme der Informationsbeschaffung aus dem Internet besprochen werden.

		<ul style="list-style-type: none"> Präventionstage zum Thema „Medienkompetenz“ 	SU	SU
Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	Schüler stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote, ihre Zielsetzung und Wirkung dar.	Schüler untersuchen die Vielfalt der Medienangebote nach Funktionen, Altersempfehlungen, Nutzen und Wirkungen.	SU	SU

V. MEDIENTHEMENPLAN

Klassenstufe	Schulfach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalts	Medienbildungskompetenzen (bitte ankreuzen)						Benötigte Medien /Ausstattung!
			Suchen, Erheben, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
1	Mathematik	Die Schülerinnen und Schüler üben unter Anleitung den Umgang mit einfachen digitalen Produktionstechniken. (Ein- und Ausschalten, Bedienung der Tastatur/Touchpad, Computerraumregeln)	X						Laptops Beamer I-Pad

1	Mathematik	Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit Lernprogrammen (Lernwerkstatt, Anton) und festigen ihre Basiskompetenzen.					X		Laptops Beamer I-Pad
2	Deutsch	Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit dem Leseprogramm Antolin, indem eine Klassenlektüre gemeinsam in Antolin bearbeitet wird.					X		Buch Laptop Beamer I-Pads
2	Deutsch	Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren unter Anleitung. Sie lernen wie eine Mail im Antolinprogramm verfasst und verschickt wird.	X						Laptop Beamer I-Pads
2	Deutsch	Die Schülerinnen und Schüler wenden das Erlernte an und führen eine E-Mail-Kommunikation nach vereinbarten Regeln mit der Lehrkraft durch.		X					Laptop Internet Plattform (I-Serv)
2	Mathematik	Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit dem Mathematikprogramm „Zahlenzorro“, indem sie lernen <ul style="list-style-type: none"> • sich einzuloggen • und sich auf der Plattform zurechtzufinden und bearbeiten im Klassenverband erste Aufgaben.					X		
2	Diagnose	Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit der Grundschuldiagnose					X		Beamer Laptop

Klassenstufe	Schulfach	Mögliches Unterrichtsthema Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhalts	Medienbildungskompetenzen (bitte ankreuzen)						Benötigte Medien /Ausstattung!
			<i>Suchen, Erheben, Verarbeiten, Aufbewahren</i>	<i>Kommunizieren und Kooperieren</i>	<i>Produzieren und Präsentieren</i>	<i>Schützen und sicher Agieren</i>	<i>Problemlösen und Handeln</i>	<i>Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</i>	
3	AG verpflichtend	Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit dem Textprogramm „Open Office“. Dazu gehören <ul style="list-style-type: none"> • Schriftart, -farbe und -größe bestimmen • Schriftschnitt (fett, unterstrichen, kursiv) • Markieren, Einfügen, Löschen • Tastatur und Funktionstasten 	X		X				Laptop Beamer

		<ul style="list-style-type: none"> • Bilder einfügen • Tabellen erstellen • Ordner erstellen • Dateien speichern <p>Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit einem Zeichenprogramm.</p>							
3	AG verpflichtend	Die Schüler erwerben Basiskompetenzen im Bereich des Internets.(Internetführerschein)	X				X		Laptop Beamer I-Pad
3	AG verpflichtend	Die Schüler kommunizieren mit ihren Mitschülern über IServ und teilen Dateien, Informationen und Links.		X					Laptop IServ
3	Sach- unterricht	Die Schülerinnen und Schüler lernen, zielgerichtet im Internet zu recherchieren und lernen Kindersuchmaschinen und geltende Internetregeln kennen.	X		X				Laptop IPad Beamer
4	Sach- Unterricht/ Deutsch/ Mathematik	Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit dem Smartboard.					X		Smartboard
3/ 4	Sach- unterricht	Die Schülerinnen und Schüler lernen für die Erstellung ihrer Referate <ul style="list-style-type: none"> • das computergesteuerte Schreiben von Texten • das Einfügen von Grafiken • das Speichern und Drucken • Präsentation (Beamer/ Smartboard) • Die Schülerinnen und Schüler recherchieren für ihr Referat zielorientiert im Internet. 					X		Beamer Laptop Smartboard

4	Sach- unterricht	<p>Im Rahmen einer Unterrichtsreihe zum Bereich digitale Medien, lernen die Schüler ihre Medienerlebnisse zu analysieren und zu reflektieren. Es werden Regeln für einen altersgemäßen Umgang mit digitalen Medien aufgestellt („Sicher im Netz“). Die Form der internetgestützten Informationsbeschaffung wird kritisch beleuchtet.</p> <p>Die Vielfalt der Medienangebote werden im Hinblick auf ihre Funktionen, Altersempfehlungen, Nutzen und Risiken untersucht.</p> <p>Die Schüler erarbeiten Kriterien zur Einordnung und Bewertung digitaler Informationsquellen.</p>	X			X		X	Laptop Beamer Smartboard I-Pad
---	---------------------	--	---	--	--	---	--	---	---

VI. TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

FÜR DIE UMSETZUNG RELEVANTE DIGITALE MEDIEN	
Beamer und Apple-TV in allen Klassenräumen	in sechs Räumen vorhanden, in einem Raum werden sie noch benötigt.
Dokumentenkamera in allen Klassenräumen	vorhanden
PCs in Klassenstärke/Mini-PCs	werden benötigt
I-Pads in Klassenstärke + Ladestation /-koffer	werden benötigt

Smartboard in einem Klassenraum	wird benötigt
Plattform (Iserv)	wird benötigt
Lizenzen für Anwendungen GS Diagnose, Antolin, Anton, Zahlensorro)	Jährliche Kosten
Leistungsstarke und stabile Internetverbindung	Wird benötigt
Regelmäßige Wartung und Betreuung der Ausstattung	Voraussetzung für die Nutzung der Medien

VII. NOTWENDIGE FORTBILDUNGEN

- Grundlagenschulung Iserv
- Einsatz digitaler Medien zur Vor- und Nachbereitung des Unterrichts
- Einsatz digitaler Medien im Unterricht der Grundschule

VIII. Technischer Istzustand

- Verwaltungs Server IP Range/192.168.178.xxx; Schüler Netz/192.168.1.xxx
- 1 Verteilerschrank (nur Verkabelung)
- Glasfaseranschluss 200MB
- 20 Schüler NB über WLAN angeschlossen (Leasinggeräte im Jahr 2019 angeschafft)

- 16 iPads
- 2x Gigabitswitche
- 8 AP's, Wlan 2.4 und 5 GHz (Fritz Repeater 1750e + 1x Fritz Repeater 3000)
- Schulrouter mit Schulfilter (Time for Kids) dadurch getrennte Netze
- Ein Netzwerk Port in den Klassen vorhanden

IX. Medienentwicklungsplan

Die Samtgemeinde Spelle hat zur Digitalisierung der Schulen eine Medienentwicklungsplanung für die Jahre 2022-2026 aufgestellt.

In diesem Zeitraum werden sukzessive die Schulen mit der nötigen Infrastruktur und der erforderlichen Hard- und Software ausgestattet.

Die Umsetzung erfolgt durch den Schulträger, die Samtgemeinde Spelle, in Abstimmung mit den Schulleitungen und den EDV Beauftragten der Schulen.

Alle Schulen der Samtgemeinde Spelle sind mit einem Glasfasernetz ausgestattet und bieten daher eine hervorragende Grundlage für die künftige Arbeit.

Im Rahmen von Jahresbilanzgesprächen wird in Abstimmung mit den Beteiligten über die jeweilige Ausstattung gesprochen. Für das Jahr 2022 ff. ist die Anschaffung der Medientechnik in Form von Tablets, aktive und passive Displays, Druckersysteme usw. vorgesehen.

Eine Fortschreibung des Konzepts über das Jahr 2026 hinaus ist vorgesehen.

X. Datenschutz

Im Zuge der Erstellung des Medienkonzepts kommt auch die Frage nach dem Datenschutz auf. Die Verarbeitung der personenbezogenen Daten wird im Rahmen der gesetzlichen Vorgaben an der Ludgerusschule umgesetzt. Für den Datenschutz an unserer Schule sind die Schulleitung und die Datenschutzbeauftragte verantwortlich. Alle Desktop-Computer befinden sich im Bildungsnetzwerk der Schule. Dokumente, die hier gespeichert werden, gelangen somit nicht nach außen. Die webbasierten Programme Antolin, Onlinediagnose und Alfons werden von der Westermann Druck- und Verlagsgruppe und das Lernprogramm Anton von der Solocode GmbH betrieben. Zwischen dem Schulträger und den Lernsoftwareanbietern wurde ein Vertrag über Auftragsverarbeitung nach Art. 28 Abs. 3 und den weiteren Bestimmungen der Verordnung 2016/79 EU (EU Datenschutz-Grundverordnung) [i.F.: „EU-DS-GVO“], sowie sonstiger anwendbarer datenschutzrechtlicher Bestimmungen geschlossen. Für die Schülerinnen und Schüler, die dieses Programm nutzen, haben die jeweiligen Erziehungsberechtigten eine datenschutzrechtliche Einwilligungserklärung in die Veröffentlichung von personenbezogenen Daten für dieses Programm gem. Art. 13 EU-DSGVO unterschrieben und freiwillig eingewilligt, dass für die Anmeldung der Schülerinnen und Schüler Vorname und ggf. der erste Buchstabe des Nachnamens, Geschlecht, Klassenstufe und Schule angegeben werden dürfen.

Das Medienkonzept wurde durch die Gesamtkonferenz (7.12.2022) beschlossen und auf der Homepage veröffentlicht.