

# Medienbildungskonzept

der

## Schule Altengamme-Deich (Stand: 17.07.2025)

### 1. Aufgabengebiet der Medienerziehung und die schuleigene Zielsetzung

Die Schule Altengamme-Deich ist eine sehr kleine Schule mit Vorschulklasse, die am südöstlichen Zipfels Hamburgs in einer dörflich geprägten Umgebung liegt. Seit dem Schuljahr 2024/25 ist die Schule erstmals in den Jahrgängen 1 und 2 zweizügig und verabschiedet zum Schuljahresende außerdem eine überfrequente 4. Klasse mit 33 SchülerInnen.

Die große Mehrheit der Schülerschaft hat in häuslicher Umgebung Erfahrungen mit einem Computer, einem Handy und/oder einem Tablet gemacht.

In unserer Schule nutzen wir den PC als digitalen Unterrichtsassistenten über die digitalen Präsentationssysteme und als mediale Unterstützung mit Lern- und Internetprogrammen. Auf diese Weise arbeiten wir zukunftsorientiert und setzen uns sowohl mit den Potenzialen und Chancen als auch mit den Herausforderungen der Medienwelt im Zeitalter der digitalen Transformation und des sich daraus ergebenden kulturellen Wandels auseinander. Wenn die Grundschüler und Grundschülerinnen unsere Schule nach vier Jahren verlassen, sollen sie die Voraussetzung mitbringen, die sie an den weiterführenden Schulen benötigen, um die Verantwortung für die Demokratie mit zu übernehmen und an ihr teilhaben zu können. Besonders wichtig sind uns die Vermittlung der Grundfertigkeiten und die Werte wie Toleranz, die die Gesellschaft stärken. Wir wollen motivierte junge Mitbürgerinnen und Mitbürger ausbilden, die Spaß am Lernen haben und die sich sowohl mit Inhalten auseinandersetzen, als auch Kompetenzen erwerben, die sie ihr Leben lang benötigen werden.

Im Umgang mit Medien ist es uns wichtig, ein Gleichgewicht herzustellen zwischen dem aktiven Lernen mit Medien und dem Lernen über Medien. Unsere Schülerinnen und Schüler sollen Medien kennenlernen als Möglichkeit der Selbstbestimmung und des Selbstausdrucks. So wollen wir ihnen eine optimale Persönlichkeitsbildung ermöglichen und sie dazu befähigen, verschiedene Perspektiven einzunehmen, um der Welt aufgeschlossen und zugleich kritisch gegenüberzutreten. Die Freude am Lernen soll Hand in Hand gehen mit einer Leistungsbereitschaft. Wir wollen die nächste Generation dabei individuell unterstützen, für die Zukunft gewappnet zu sein.

Das Lernen soll an der Grundschule Altengamme-Deich handlungsorientiert sein und die Schule soll zum Lernort und zu einem Ort des Erlebens werden. Dabei soll viel Wert daraufgelegt werden, dass analog und digital sich ergänzen und sowohl schulisch als auch außerschulisch Möglichkeiten des Wissens- und Kompetenzerwerbs geboten werden. Wir wollen außerdem an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler anknüpfen und sie dazu befähigen, das in der Schule Gelernte auf den Alltag zu übertragen. Dies gilt sowohl beim Lernen mit Medien (Mediengestaltung, Präsentation), als auch beim Lernen über Medien (Medienanalyse, Medienkritik, Medienethik, Jugendmedienschutz, Datenschutz).

Bei all diesen Überlegungen wollen wir alle am Schulleben Beteiligten in einem Klima der gegenseitigen Achtung, der Rücksichtnahme und des Vertrauens mit einbinden: wir sehen uns als Schulgemeinschaft bestehend aus Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften, Erziehern der Nachmittagsbetreuung und Eltern.

## 2. Zielsetzung der Arbeit mit und über digitale Medien

Leitziele der Arbeit mit digitalen Medien sind:

Die SchülerInnen lernen:

- digitale Medien kompetent, sicher und reflektiert zu nutzen.
- die selbständige Verfolgung ihres individuellen Lernweges durch die Nutzung digitaler Medien

Teilziele entsprechend der Medienerziehung:

Die SchülerInnen lernen:

- Informationsquellen sicher zu nutzen
- Lernsoftware anzuwenden und fachgebundene Werkzeuge einzusetzen
- Eigene Medienbeiträge zu produzieren, zu präsentieren und zu verbreiten
- Ihren Medienkonsum, ihre Eindrücke und ihre Erfahrungen mit Medien zu reflektieren
- Ihre digitalen Endgeräte und ihre Daten im Internet zu schützen

Dazu werden folgende Arbeitsmethoden eingesetzt, die sowohl individuelles, differenziertes, partnerschaftliches und entdeckendes Lernen ermöglichen. Diese fördern Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit und unterstützen projektorientiertes und fächerübergreifendes Lernen:

- Navigation auf einer Homepage
- Bedienung von Kindersuchmaschinen
- Selbstständige Nutzung von Programmen, Geräten, Lernportalen, Konferenztool um zu lernen, zu kommunizieren oder um Medienprodukte zu erstellen
- Erarbeitung des Wissens darüber, wie man sich sicher im Internet bewegt (Kurs: Internet-ABC)

## 3. Mediencurriculum: schulisches Methoden- und Mediencurriculum

Klasse 1:

- Regeln im Umgang mit digitalen Endgeräten (z.B. kein Essen/Trinken)
- Handhabung von Laptop, Maus und Tastatur
- Einschalten und Ausschalten des Endgerätes
- Kennenlernen der Bezeichnungen des PC: Bildschirm, Maus, Tastatur, Touchscreen, USB-Stick
- Einführung in das Arbeiten mit der Lernsoftware zu Flex und Flora
- Einführung in die Arbeit mit Blitzrechnen
- Einführen in das Arbeiten mit einem Internetprogramm Anton

Klasse2:

- Internetrecherche
- Umgang mit Lernprogrammen Blitzrechnen, Flex und Flora
- Umgang mit den Internet-Lernprogrammen Antolin, Zahlenzorro, Anton
- Schreiben kleiner Wörter oder Texte sowie deren Gestaltung und Speicherung
- Genauere Bezeichnungen der Einzelteile des PC, Spezielle Tasten auf der Tastatur

Klasse 3:

- Texte erstellen und gestalten mit Word
- Internet-ABC Teil 1 (Im zweiten Halbjahr als verpflichtender Wahlkurs):
  - o Surfen und Internet – so funktioniert das Internet
    - Unterwegs im Internet – So geht’s!
    - Suchen und Finden im Internet
    - So funktioniert das Internet – die Technik
    - Mobil im Internet – Tablets und Smartphones
  - o Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden
    - E-Mail – Post für dich
    - Chatten und Texten – WhatsApp und mehr
    - Soziale Medien – TikTok, Instagram und mehr
    - Online-Spiele – sicher spielen im Internet

Klasse 4:

- Gestalten von Texten und Präsentationen mit Word
- Internet-ABC Teil 2 (Im zweiten Halbjahr als verpflichtender Wahlkurs):
  - o Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich
    - o Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet
    - o Viren und andere Computerkrankheiten
    - o Werbung, Influencer und Gewinnspiele
    - o Cybermobbing – kein Spaß!
    - o Datenschutz, das bleibt privat!
  - o Lesen, Hören und Sehen – Medien im Internet
    - o Text und Bild – kopieren und weitergeben
    - o YouTube, Streaming und Bildschirmzeiten

Klasse 1		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flex und Flora</li> <li>- Anton-App</li> <li>- Einzelne Wörter schreiben</li>   <li>- Umgang mit Hörmedien (Hörspiel, Hörbuch)</li> </ul>	Grundverständnis zur Arbeit mit dem PC <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientierung auf dem Bildschirm</li> <li>- Gebrauch von Tastatur und Maus</li> <li>- Arbeitsanweisungen (als Bild, als Text, als Ton) verstehen und ausführen</li> <li>- Einschalten des Rechners</li> <li>- Teile des Computers benennen (Bildschirm, Tastatur, Maus, Touchscreen)</li> <li>- Eingabe von Passwörtern</li> </ul>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Blitzrechnen</li> <li>- Zahlenzorro</li> <li>- Coollama</li> </ul>	Bedienung / Nutzung anderer Medien:* <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auswahl von Büchern und Zeitschriften (Schüler- und Klassen-Bücherei)</li> <li>- CD- Player</li> </ul>

Sachunterricht und fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schulung der Auge-Hand-Koordination durch kleine Spiele und "Malprogramme"</li> <li>- Konzentrationstraining durch Spiele während der Förderung</li> <li>- Umgang mit Hörmedien (Geräusche zuordnen, Geräusche aufnehmen)*</li> <li>- Informationsentnahmen aus Kurzfilmen * zu sachunterrichtlichen Themen (z. B. Tiere)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beobachtungen an Modellen*</li> <li>- Betrachtung von (Schau-) Bildern, Plakaten, Postern*</li> </ul>
---------------------------------------	---	--

Klasse 2		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flex und Flora</li> <li>- Antolin - Fragesätze bearbeiten</li> <li>- Erstes Arbeiten mit Textverarbeitung Schreiben kurzer Texte oder Wörter, Markieren, Formatieren, Drucken der Texte, Löschen von Buchstaben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herunterfahren des Rechners</li> <li>- Arbeit mit dem Internet</li> <li>- Aufrufen von Zahlenzorro, Antolin, Anton</li> <li>- Selbständig Spielstände aufrufen</li> <li>- Kennenlernen der Tastaturbezeichnungen Enter- / Return- Taste, Space- / Leer-Taste, STRG- Taste, Umschalttaste, ESC, Entfernen, Nummernblock</li> <li>- Unterschied: rechte und linke Maustaste</li> <li>- Speichern und Laden von Dateien</li> </ul>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Blitzrechnen</li> <li>- Zahlenzorro</li> <li>- Anton</li> <li>- Coollama</li> </ul>	
Sachunterricht und fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informationsbeschaffung über das Internet (Einführung in die Arbeit mit der Suchmaschine Frag Finn)</li> <li>- Nutzung von Learning-Apps zu einzelnen Themen</li> </ul>	<p>Auf unterstem Niveau:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auffinden von Beiträgen zu bestimmten Themen</li> <li>- Entnahme der für die eigene Arbeit wichtigen Informationen im Gegensatz zu wildem Ausdrucken</li> <li>- Bewertung der Informationen für die Aufgabenstellung</li> <li>- evtl. Vergleich unterschiedlicher Beiträge</li> </ul>
Förderung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbeit mit (spezieller) Software zur Diagnose und Förderung im Bereich Mathematik und Deutsch</li> </ul>	

Klasse 3		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flex und Flora</li> <li>- Anton</li> <li>- Antolin</li> <li>- Textverarbeitung zum Gestalten eigener Texte und Gedichte</li> <li>- Schreibkonferenzen am Smartboard</li> <li>- Seitenlayout</li> <li>- Einfügen von Bildern</li> <li>- Arbeit mit Tabellen</li> <li>- Eigene Aufnahmen von Texten oder Gedichten</li> <li>- Thema Brief: E- Mail schreiben und lesen (was ist Spam, Zweck von Newslettern)</li> <li>- Chatten und Texten – WhatsApp (Cybermobbing/Rollenspiel)</li> <li>- Soziale Netzwerke (Instagram, Facebook, Snapchat, Twitter)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hörspiele, Texte, Gedichte, Übungen zur Lesekompetenz</li> <li>- Auffinden von Beiträgen zu bestimmten Themen</li> <li>- Entnahme der für die eigene Arbeit wichtigen Informationen</li> <li>- Bewertung der Informationen für die Aufgabenstellung</li> <li>- evtl. Analyse der Beiträge nach der Herkunft</li> <li>- evtl. Vergleich unterschiedlicher Beiträge</li> <li>- eingeben von Internetadressen</li> <li>- Kennen lernen der Alt Gr- Taste</li> </ul>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Blitzrechnen</li> <li>- Anton</li> <li>- Zahlensorro</li> <li>- Coollama</li> </ul>	
Sachunterricht und fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produktion und Bearbeitung von Bildmaterial als Comic oder Powerpoint nachbereiten)</li> <li>- Kritische Betrachtung von Bildern, Manipulation von Bildern</li> <li>- Thema Klassenreise / Ausflüge: Umgang mit der Internetseite der Deutschen Bahn und des HVV zur Erkundung von Zug- und Busverbindungen, Preisen, Abfahrtszeiten, Gleisangaben...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotos (und Tonaufnahmen) anfertigen, digital speichern, wieder öffnen und präsentieren</li> <li>- Darstellung von Objekten auf der Medienecke oder besser auf dem Smart-Board</li> </ul>

Klasse 4		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flex und Flora</li> <li>- Anton</li> <li>- Antolin</li> <li>- Textverarbeitung zum Gestalten eigener Texte und Gedichte (mit Einarbeitung von Bildern)</li> <li>- Schreibkonferenzen am Smartboard: Längere Texte überarbeiten und gestalten, die über die Dokumentenkamera eingelesen werden könnten (z. B. Projektaufgaben wie gemeinsame Texte für ein Buch oder für einen Wettbewerb erstellen)</li> <li>- Antolin (Differenzierung: eigene Fragenkataloge erstellen)</li> <li>- Audio-Aufnahmen anhören und teilweise auch selbst aufnehmen</li> <li>- Bericht für die Schulhomepage erstellen und dort einarbeiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wikipedia und die Ursprünge der Beiträge kennen lernen</li> <li>- Bilder im Internet finden und die Bedeutung des Copyrights kennen</li> <li>- Bewertung der Informationen für die Aufgabenstellung</li> <li>- Vergleich unterschiedlicher Beiträge</li> <li>- Gefahren des Internet kennen lernen für den Schutz der eigenen Daten sensibilisiert werden</li> <li>- Sicheres Chatten im Internet lernen</li> </ul>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Blitzrechnen</li> <li>- Zahlensorro</li> <li>- Anton</li> <li>- Coollama</li> <li>- Grafiken mit Tabellen erstellen</li> <li>- Geometrische Figuren zeichnen</li> </ul>	
Sachunterricht und fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbeit mit PC, Kamera-App, Dokumentenkamera, Audio-Aufnahmegerät - Produktion von Bild- und Tonmaterial</li> <li>- Textverarbeitung, elementares Präsentationsprogramm</li> <li>- Betrüger im Internet (Kettenbriefe)</li> <li>- Viren, Würmer und Trojaner</li> <li>- Werbung, Gewinnspiele, Einkaufen im Netz (Datenschutz)</li> <li>- Film, Videos und Musik – was ist erlaubt? (illegale/legale Angebote, kritischer Blick auf youtube)</li> </ul>	<p>Produktion und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestalten von Themenplakaten</li> <li>- Nutzung der vorhandenen Medien bei Kurzreferaten</li> <li>- Informationsbeschaffung und -auswertung</li> </ul>

Nach erfolgreichem Durchlaufen (Test) der Module des Internet-ABCs erhalten die Kinder ein Zertifikat.

## 4. Professionalisierung des Kollegiums

Seit dem Schuljahr 2014 ist Inke Steffens als Medienbeauftragte der Schule eingesetzt. Im Schuljahr 2015/16 hat sie in einer 55stündigen Fortbildungsreihe erfolgreich die Qualifikation absolviert. Sie ist für die Ausstattung der Schule mit Hard- und Software zuständig. Sie ist für alle Fragen und Problemlösungen rund um den Einsatz der PCs und digitalen Präsentationssysteme ansprechbar. Des Weiteren ist sie Webmaster der Homepage (<https://schule-altengamme-deich.hamburg.de/>). Für diese Tätigkeit erhält sie insgesamt 3 WAZ.

Für die Einbeziehung von Medien in den Bildungsprozess sind alle Lehrkräfte verantwortlich und werden dabei von den Fachleitungen der einzelnen Fächer unterstützt.

Verbindlichkeiten finden sich in den Fachcurricula.

In den Jahren 2021 und 2022 wurde das Kollegium zweimal für je 3 Stunden in einer schulinternen Fortbildung von Frau Glüß im Rahmen des Digitalpakts zur Nutzung digitaler Endgeräte geschult.

Im Schuljahr 2021/22 haben Sandra Schmitt und Inke Steffens im Lehrertandem an der 4-stündigen Fortbildung Internet-ABC teilgenommen um dieses Programm verbindlich in den Unterricht der 3. und 4. Klasse zu verankern. Nach einer Probephase der Umsetzung, im Rahmen des Wahlpflichtunterrichts, steht eine zukünftige Verzahnung des Projektes in den Schulalltag aus.

Eine wesentliche Gelingensbedingung für neue Projekte sind die Personalbeteiligung und -entwicklung. Das Kollegium der Schule Altengamme-Deich hat sich in den vergangenen Jahren im Bereich der neuen Medien kontinuierlich fortgebildet und diese Kenntnisse in den Unterricht integriert.

Die Größe des Kollegiums mit derzeit 14 Kolleginnen bietet der Medienbeauftragten die Chance, zügig Hilfe leisten zu können. Ein Pilotversuch eines „digital Lunch“ unter der Leitung der Medienbeauftragten wurde positiv bewertet und soll nun regelmäßig (mind. 2 bis 3 x jährlich) stattfinden. Effektiv sind solche Fortbildungen direkt in der Schule, da mit der vorhandenen Technik gearbeitet und Fragen aus dem Alltag direkt geklärt werden können. Der kollegiale Austausch ist gewinnbringend für alle. Der überwiegende Teil der Kolleginnen verfügt bereits über gesicherte Grundkenntnisse im Umgang mit digitalen Endgeräten und digitalen Präsentationsflächen.

Das Referat Medienpädagogik am LI bietet zahlreiche Veranstaltungen, zu denen man sich über TIS anmelden kann. Diese sind nach Schwerpunkten gruppiert.

## 5. Raumkonzepte und Ausstattungsplanung

Von Beginn an war die *Einführung in den Umgang mit dem Computer* Schwerpunkt in unserem Schulprogramm. Dieses 'Medienkonzept' haben wir weiterentwickelt und verfolgen es bis heute. Die Inhalte dieses Konzeptes sehen wir als selbstverständlichen Bestandteil eines mediennahen, modernen Unterrichts an.

Mit dem Anstieg der Schülerzahlen und der damit verbundenen Notwendigkeit Fachräume zugunsten von Klassenräumen rückzubauen, wurde der Computerraum zum Schuljahr 2023/2024 leider abgeschafft. Die Laptops wurden auf die Klassenräume verteilt. Sobald sich zukünftig ein Rückgang der Schülerzahlen abzeichnet, ist umfänglich darüber nachzudenken,

für welchen Zweck entstehende Fachräume am sinnvollsten hergerichtet werden. Es zeichnet sich ab, dass Tablets den klassischen Laptop in der Schule ablösen. Diese handlichen Geräte können dank W-Lan problemlos und zügig im Regelunterricht des Klassenraumes eingesetzt werden. Im Schuljahr 2024/25 verfügt die Schule über 8 Surface-Geräte von Microsoft und 10 i-Pads von Apple für die Schüler. In zukünftigen Investitionen wird der Fokus auf die Anschaffung dieser Geräte gerichtet sein.

Alle digitalen Endgeräte der Schule haben Zugriff auf einen zentralen Speicher (NAS), in dem alle Arbeitsergebnisse gespeichert werden.

Dadurch kann gewährleistet werden, dass die Schülerinnen und Schüler in der nächsten Arbeitsphase auf ihre Datei zugreifen können, egal, von welchem Laptop aus sie arbeiten. Es gibt ein Lehrerprofil und ein Schülerprofil.

Auf allen Rechnern ist jeweils das Schüler- und Lehrerimage gleich, alle können dieselbe Software nutzen. Vorrangig geht es für die Kinder um das Benutzen der Lernsoftware, der Textverarbeitung und des Internets im Rahmen der Plan- oder Werkstattarbeit.

Die Rechner werden auch für Forscheraufträge, spezielle Lernprogramme oder Software zu bestimmten Projekten genutzt. (z. B. Thema Hamburg)

Der Standard-Netzwerkdrucker ist der Kopierer, auf dem alle Geräte ausdrucken können. Auch ein Farbdruck ist möglich. Außerdem verfügt die Schule über einen Farbdrucker und zwei Epson-Farb-Drucker, die außerdem eine Scanfunktion haben und sich im Container, sowie im Raum der VSK befinden.

Von den klassischen audiovisuellen Medien sind noch CD-Player sowie ein Overheadprojektor in der Schule verblieben.

Elementare herkömmliche Anschauungsobjekte wie Landkarten, Bildtafeln oder Anschauungsmodelle gibt es ebenfalls, so dass wir nicht ausschließlich auf Bildmaterial aus dem Internet angewiesen sind.

Trotzdem greifen wir gerne auf solches zurück, da man auf diese Weise schnell auf nicht vorhergesehene Schüleräußerungen mit einer Anschauung reagieren kann.

Ein kleines Beispiel zur Verdeutlichung: Ein Kind nennt bei der Aufzählung von Tieren mit K den Kiwi. Einige der anderen Kinder sind verblüfft und kennen dieses Wort nur im Zusammenhang mit einer Frucht. Wenn man nun schnell ein Bild eines Kiwi im Internet sucht, kann man das Problem schnell klären. Ein Blick in ein Tierlexikon für Kinder verhilft hierbei nicht immer zum gewünschten Erfolg, da dieser Vogel nicht immer aufgeführt wird.

Raum		
VSK	Laptop	1
	Epson-Beamer mit Touch	1
	„alte Laptops“	6
	Epson-Drucker	1
Container (1b)	Laptop	1
	Smartboard auf Rollen	1
	Epson-Drucker	1
Klassenraum (1a)	Laptop	1
	Smartboard Wandmontage	1

Klassenraum (2a)	Laptop	1
	Windows-Surface für Schüler mit §12 Sprache	1
	Smartboard Wandmontage	1
Klassenraum (2b)	Laptop	1
	Smartboard Wandmontage	1
Klassenraum (4 - Sandkiste)	Laptop	4
	Smartboard Wandmontage	1
Klassenraum (4 – gr. Salon)	Laptop	4
	Smartboard auf Rollen	1
Klassenraum (3)	Laptop	1
	Smartboard Wandmontage	1
	Windows Surface	7
Nebenraum (2.OG)	Laptop	7
Personalratsraum	Laptop	2
Bücherei	Laptop	1

Insgesamt:	
23 Laptop	
8 Surface (Schüler)	1 Gerät dauerhaft bei Schüler mit § 12 Sprache
10 i-Pads (Schüler)	
5 i-Pads (Lehrer)	Ch, Sch, Bc, Oe, Ur
7 Surface (Lehrer)	St, Tu, Be, Si, Bü, En, Wu
7 Smartboards	
1 Epson-Beamer	
2 Epson-Drucker	
1 HP-Drucker	
2 Dokumentenkameras	

Alle PCs sind mit W-Lan vernetzt, außerdem verfügt die Schule über einen „Time for kids“ Schulrouter und einen Nas-Server.

## 6. Wartung und Support

Die schulische IT wird durch die Medienverantwortliche betreut. Diese übernimmt sämtliche technische Aufgaben, soweit dies ohne Fachleute möglich ist, bzw. organisiert die Wartung durch externe Dienstleister. Insbesondere die Diagnose, Wartung, Pflege und der Support aller Schulrechner und den dazu gehörenden Peripheriegeräten, des Schulnetzwerkes, Softwareverteilung und Klonen obliegt seit März 2025 der Firma „Arktis“. Diese übernimmt auch das Einspielen der MDM Lizenzen von Relution und weiterer Apps auf schulische iPads. Die Firma hat ihre Arbeit aufgenommen hat, jedoch anders als der Vorgänger „S3 – Schulsupport“ wird im Studententakt abrechnet. Der finanzielle Aufwand ist für uns noch nicht berechenbar.

Inke Steffens ist das Bindeglied zum Support.

## 7. Verantwortlichkeiten und Kooperationspartner

Innerhalb der Schule verteilen sich die Zuständigkeiten auf die Schulleitung und die Medienverantwortliche. Hierbei sollte die Schulleitung vor allem administrative, organisatorische und gesamtplanerische Aufgaben wahrnehmen.

Die Medienverantwortliche ist Expertin für die Medienbildung an der Schule, die sich – im Rahmen ihrer zur Verfügung stehenden Arbeitszeit - stets fortbildet. Die Medienverantwortliche arbeitet in Kooperation mit Schülerinnen und Schülern, Eltern, Kollegium und externen Kooperationspartnern bzw. Support-Services, Lieferanten und Verlagen. Die Medienverantwortliche informiert die Schulleitung, die Lehrerkonferenz, das Kollegium und sensibilisiert diese für medienbezogene Themen und Entwicklungen. Sie ist Ansprechpartnerin und unterstützt bzw. berät das Kollegium bei medienbezogenen Fragestellungen. Sie kennt und nutzt Unterstützungsangebote für Schulen in Hamburg. Sie pflegt die Homepage. Sie betreut eduport und ab dem SJ 2025/26 kooperativ mit Fr. Uricher die Einführung von Schuldock (I-Serv) an der Schule und unterstützt das Kollegium bei der Nutzung. Sie erweitert und verbessert die Infrastruktur und Ausstattung der Schule nach Bedarf, organisiert und führt medienbezogene Fortbildungen für das Kollegium durch, bzw. plant diese durch externe Medienpädagogen.

## 8. Zeitplanung

Schuljahr 2024/25

Der Einsatz der neu erworbenen 10 i-Pads für die Schüler und das Roll-out der neu bestellten Leih-Geräte für die „neuen“ Kollegen (Ch, Ur, Oe) ist in Absprache mit 3 S bis zu den Herbstferien 2024 erfolgt. Dem Kollegium wurden 2 Termine für ein „digital lunch“ (Mini-SchiLF durch St) angeboten.

Das Medienbildungskonzept setzt sich mit den 6 Kompetenzbereichen der KMK-Strategie auseinander (1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, 2. Kommunizieren und Kooperieren, 3. Produzieren und Präsentieren, 4. Schützen und Agieren, 5., Problemlösen und Handeln, 6. Analysieren und Reflektieren).

Die Medienbeauftragte beauftragt die Fachleitungen mit der Erarbeitung und Formulierung einzelner Kompetenzen für die fachspezifischen Curricula am 25.06.25. Die Medienverantwortliche moderiert und koordiniert die Beiträge der Fachleitungen durch Teilnahme an den Fachkonferenzen. Darüber hinaus erfolgt durch die Medienbeauftragte die individuelle Beratung der Fachleiter in Bezug auf mögliche medienrelevante Aspekte sowie die Evaluierung der Beiträge auf Übereinstimmung mit dem Medienbildungskonzept. Die Medienverantwortliche arbeitet die Beiträge der Fachleitungen bis zum 17.10.2025 in das Medienbildungskonzept ein.

Die Medienverantwortliche stellt dem Kollegium das Konzept am 25.06.2025 zur Verfügung. Das Kollegium gibt Änderungs- und Ergänzungsvorschläge an die Medienverantwortliche. Die Medienverantwortliche überarbeitet das Konzept.

Das Medienbildungskonzept wird auf der Konferenz am **November 2025** zur Abstimmung gestellt.

Daran anschließend wird es der Schulkonferenz zur Abstimmung vorgelegt.

Das Kollegium wendet das Medienbildungskonzept ab **Dezember 2025** in der unterrichtlichen Arbeit an und wird in den Fachkonferenzen regelmäßig gebeten, ein Feedback zur Arbeit anhand des Medienbildungskonzeptes abzugeben. Der Einsatz der neuen Medien wird in das Klassenbuch eingetragen und von der Schulleitung überprüft.

## 9. Lern- und Kommunikationsplattformen, Web 2.0 und Datensicherungskonzept

Für folgende Lernplattformen liegen Schullizenzen vor:

- Antolin (Leseförderung durch Quizfunktion)
- Anton (Lern-App aller grundschulrelevanter Fächer)
- Zahlenzorro (Mathe-Aufgaben – bis September 2025)
- Onilo (Leselernportal)
- WorksheetCrafter (5 Lizenzen)

Speicherort für Arbeitsergebnisse von SuS:

- Nas – Schüler – Kollege

Speicherort für Kollegen:

- Nas – Lehrer – entsprechender Ordner
  - Zentrale Sammlung von Materialien
- Alle Kollegen kommunizieren ausschließlich über Dienst-Mailadressen von eduport oder der BSB (Rö, En, Ch).
- Nutzung der Plattform LMS weiterhin durch Lehrkräfte (Einbindung in I-Serv ab SJ 2025/26)