

## Medienkonzept der Unnaer Grundschulen

Der bewusste, zielgerichtete und sinnvolle Umgang mit digitalen Medien ist unserer Ansicht nach eine grundlegende Kompetenz, die in einer globalisierten Welt des 21. Jahrhunderts vorausgesetzt wird. Nicht zuletzt die Richtlinien und Lehrpläne der Grundschulen NRW und der Medienkompetenzrahmen NRW schreiben verbindlich fest, dass Schülerinnen und Schüler, neben dem Schreiben mit der Hand auf Papier oder Tafel, der interessenbezogenen Auswahl und der Lektüre von gedruckten Medien oder dem Gestalten von Plakaten für Präsentationen auch Kompetenzen im Bereich der digitalen Medien erwerben müssen.

Dies bedeutet gleichzeitig, dass Schulen über eine entsprechende Ausstattung verfügen müssen, um diesen Ansprüchen und den Vorgaben gerecht zu werden. Nur so kann Schule einen praktischen Umgang in der richtigen Bedienung der digitalen Medien vermitteln. Da digitale Medien jedoch, mehr noch als andere Medien, einer rasanten Weiterentwicklung unterworfen sind, muss jeder Schule genug Spielraum für den testweisen Einsatz von neusten Entwicklungen im digitalen Bereich ermöglicht werden. Dies erfordert eine kontinuierliche Investition in diesem Bereich (vgl. Punkt 7).

Kompetenter Medienumgang bedeutet aber auch, dass Kinder zwischen bloßem Konsum zur persönlichen Zerstreuung und zielführendem bewussten Einsatz von digitalen Medien unterscheiden können. Dazu gehört auch, dass Kinder beurteilen lernen, wann eine Lern- oder Arbeitssituation eher analoge oder digitale Medien erfordert. Nicht zuletzt müssen Kinder auch die Gefahren von digitalen Medien kennen und wissen, wie sie sich gegen diese schützen können.

Gleichzeitig müssen auch die Lehrkräfte und Eltern im Bereich der digitalen Medien „fit“ gemacht werden. Dazu bedarf es, neben Fortbildungsangeboten und Informationsveranstaltungen, einer persönlichen Auseinandersetzung mit den digitalen Medien und der Möglichkeit zum Austausch.

Eine einzelne Grundschule für sich wäre sicherlich mit der Umsetzung dieses Medienkonzeptes stark gefordert, wenn nicht vielleicht sogar in organisatorischer und finanzieller Hinsicht überfordert. Deswegen wollen wir uns als Unnaer Grundschulen zusammenschließen, um als Netzwerk ein gemeinsames Medienkonzept zu tragen und die daraus resultierenden Synergieeffekte zu nutzen. Gleichzeitig beinhaltet dieses Konzept immer auch die Möglichkeit für jede Schule, Neuerungen im Bereich der digitalen Bildung auszuprobieren. Durch den dann folgenden Austausch der Schulen untereinander profitieren alle Unnaer Grundschulen von digitalen Modellprojekten einzelner Schulen. Dadurch wird das Konzept über die Jahre selbstverständlich fortgeschrieben, verändert und abgestimmt. Dennoch steht das Grundgerüst unseres Konzeptes fest, da einige Punkte Vorgaben des Landes NRW sind:

1. Zu erwerbende Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW
2. Gezielter didaktischer Einsatz von digitalen Medien als Werkzeug unter gleichzeitigem Einsatz der analogen Medien
3. Einsatz digitaler Medien als Organisationswerkzeug im Unterricht der Grundschule
4. Schutz vor Gefahren
5. Lehrer und Eltern „fit“ für das digitale Lernen machen
6. Gegenwärtige Ausstattung der Schulen mit digitalen Medien
7. Bedarf

## **1. Medienkompetenzrahmen NRW 2016<sup>1</sup>:**

Bereits vor Erscheinen des Medienkompetenzrahmens verpflichteten die Richtlinien und Lehrpläne der Grundschulen des Landes NRW die Lehrkräfte, beispielsweise im Kunstunterricht, zum Einsatz von digitalen Medien, etwa, indem der kompetente Einsatz von Gestaltungs-/ Präsentationssoftware festgeschrieben wurde.

Der Medienkompetenzrahmen geht darüber hinaus und benennt grundlegende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien, welche die Schüler im Unterricht erwerben. Dabei werden folgende Bereiche genannt:

1. BEDIENEN UND ANWENDEN
2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN
3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN
4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN
5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN
6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

Nachfolgend soll skizziert werden, wie wir als Unnaer Grundschulen diese Punkte umsetzen, bzw. umzusetzen gedenken:

### **1.1 BEDIENEN UND ANWENDEN**

Diese Kompetenz muss ausführlicher erläutert werden, da alle anderen Kompetenzen auf dieser ersten aufbauen.

Damit die Arbeit an und mit den digitalen Medien nicht an den mangelnden Kenntnissen über deren Bedienung scheitert, führen wir die Kinder bereits im ersten Jahr der Schuleingangsphase an die Arbeit mit den UNIT21<sup>2</sup>-Laptops heran. Dazu hat jedes Kind seinen individuellen Benutzernamen und das für alle Kinder gleiche Kennwort erhalten und griffbereit.

Einige Kinder, die im Lernen so schnell vorankommen, dass sie die Laut-Buchstabenkorrespondenz erlernt haben und die einzelnen Buchstaben sicher voneinander unterscheiden können, dürfen sich unter Anleitung der Lehrkraft mit den Laptops in der UNIT21 anmelden. Auch auf den korrekten Transport der Laptops, das richtige Herunterfahren und den korrekten Anschluss an die Ladestationen wird dabei geachtet. Gelingt diesen Kindern das über ein paar Wochen sicher und selbstständig, werden diese Kinder zu Multiplikatoren, indem sie anderen Kindern das richtige Hochfahren, Anmelden und Herunterfahren zeigen und alle Kinder der Lerngruppe bei Fragen unterstützen. Auf diese Weise lernen nach und nach alle Kinder im ersten Schuljahr den richtigen technischen Umgang mit den digitalen Medien. Als Experten und Helfer werden auch Schülerinnen und Schüler höherer Klassen eingesetzt. Als Richtwert zum Zeitpunkt, wann alle Kinder das Prinzip der Bedienung eines Laptops und der An- und Abmeldung desselben verinnerlicht haben sollten, ist der Halbjahreswechsel anzusehen.

---

<sup>1</sup> Vgl.: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/#> (zuletzt besucht am 03.08.2019)

<sup>2</sup> Vgl. <http://www.unit21.de/campus/ueber-den-campus/> (zuletzt besucht am 12.08.2019)

Ab Klasse 2 werden die Kinder zudem an das Portal der UNIT21 herangeführt. Hierbei handelt es sich um eine Internetplattform, in der Dokumente aus der Cloud der UNIT21 abrufbar sind. Außerdem bietet das Portal unter anderem noch einen geschützten Chatbereich.

Es hat sich bewährt, dass Kinder, neben der Arbeit mit den Laptops, auch die Arbeit an und mit der digitalen Tafel kennenlernen. Beispielsweise kann die digitale Tafel im ersten Schuljahr zum Nachspüren von Buchstaben als eine Station im Rahmen einer Einführung eines bestimmten Buchstabens durch die Kinder genutzt werden. Die digitale Tafel kann auch als Mittel zur Unterrichtsorganisation bei der Wochenplanarbeit genutzt werden. Hier kreuzen sich Kinder nach Erfüllung einer Aufgabe auf einer Tabelle an und geben so der Lehrkraft eine Übersicht über die bereits bearbeiteten Aufgaben. In Klasse 3/4 nutzen die Kinder die digitale Tafel auch, etwa um selbst erstellte PowerPoint® Präsentationen zu zeigen. Wichtig ist uns, dass auch (und vor allem) die Schülerinnen und Schüler den kompetenten Umgang mit der digitalen Tafel lernen und diese sicher bedienen können.

## **1.2 INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN**

Kinder sollen früh lernen, geeignete Suchmaschinen im Internet gezielt nutzen zu können, um sich Informationen zu einem bestimmten Themen- oder Wissensgebiet zu beschaffen und zu nutzen. Gleichzeitig muss den Kindern klar sein, dass sie nur solche Inhalte sinnvoll nutzen können, die sie auch selbst verstanden haben und die sich glaubwürdig erweisen. Dies führt zu zwei Überlegungen:

1. Wir bieten den Kindern geeignete Suchmaschinen an. Diese können beispielsweise [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) oder [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) sein. Hier sind die Suchergebnisse in Bezug auf ihre kindgerechte Aufarbeitung und ihre Seriosität bereits gefiltert. Dies ermöglicht eine offene Recherche. Dazu müssen die Kinder lernen, mit Hilfe der Stichwortsuche zu arbeiten.
2. Wir geben bestimmte Links oder Internetseiten frei. Dies ist im Administrationsbereich der UNIT21 möglich. So können wir beispielsweise bestimmte YouTube®-Videos freigeben oder eigene YouTube®-Videos erstellen. Hier ist die Recherchemöglichkeit durch die Lehrkraft in der Regel eng vorgegeben. Andererseits können Kinder auch eigene Lernvideos zu einem Sachgebiet erstellen und diese anderen Kindern der Schule zu Verfügung stellen. Informationen können somit sowohl aus analogen Medien als auch aus digitalen Medien gewonnen und verwendet werden.

Beide Herangehensweisen erfordern eine aktive Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit der Technik der Informationsbeschaffung oder mit der Bereitstellung eigener Informationen. Hier besteht eine Verbindung zu den Punkten 1.3, 1.4 und 1.5 (s.u.). Wichtig bei der Recherche ist uns auch, dass Kinder früh anfangen, fremdes geistiges Eigentum kenntlich zu machen.

## **1.3 KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN**

Die Kommunikation über digitale Medien nimmt in der heutigen Zeit einen immer wichtigeren Stellenwert ein. Wenn Kinder bereits im ersten Schuljahr lernen, wie man einen Brief schreibt, dann sollten sie auch lernen, wie man eine E-Mail adressatengerecht verfasst oder wie man sich angemessen in einem Gruppenchat verhält. Gleichzeitig bieten die heutige Text- und Datenverarbeitungsprogramme (z.B. MS-Word®) immer auch die Möglichkeit, cloudbasierte Dateien in Kooperation mit anderen Partnern zu erstellen und zu präsentieren.

All diese Möglichkeiten bieten uns die UNIT21 und die Software für unsere interaktiven Tafeln (i3learnhub®):

1. Im Bereich des Internetportals (portal.unit21.de), welches von jedem Computer mit Internetzugang erreichbar ist, können Kinder sich mit ihrem Benutzernamen und Passwort anmelden. So gelangen sie in einen geschützten Bereich, in dem Kinder auf Klassen- oder Schulebene E-Mails hin- und herschreiben können oder einem Chatraum beitreten. Dies kann frei oder von der Lehrkraft angeleitet geschehen.
2. Es besteht die Möglichkeit, dass Kinder innerhalb der Schule Dateien in den Netzwerkspeicher T: (Transfer) speichern. Diese Dateien können dann von anderen Schülerinnen und Schülern in der Schule (und nur dort) geöffnet, verändert und abgespeichert werden. Als Lehrkraft sind diese Dateien auch über das Portal von zu Hause zu öffnen.
3. Die Software i3learnhub zu unseren interaktiven Tafeln bietet die Möglichkeit, einen Lerninhalt mit einzelnen Arbeitsgruppen zu teilen. Diese bearbeiten dann die von der Lehrkraft zur Verfügung gestellten Aufgaben. Die fertigen Produkte können wiederum in Echtzeit auf der interaktiven Tafel angezeigt werden und im Plenum besprochen werden.

#### **1.4 PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN**

Damit die Kinder ihre erarbeiteten Unterrichts-Produkte ansprechend präsentieren, lernen sie auch digitale Präsentations-Möglichkeiten kennen. Hierzu gehört vor allem der kompetente Umgang mit MS-PowerPoint®. Daneben lernen Kinder, eigene kleine Lernvideos zu erstellen, damit sie ihr Wissen auch interaktiv an andere Kinder weitergeben können. Das kompetente Präsentieren von Inhalten und Ergebnissen geht weit über die bloße Anwendung von Präsentationssoftwares hinaus. So sind hier die digitalen Medien bei richtigem Einsatz eine gute Unterstützung und Ergänzung zu den mündlichen Ausführungen der Kinder. Und diese sind natürlich im Bereich „mündlicher Sprachgebrauch“ im Fach Deutsch verortet. Der Umgang mit digitalen Medien soll in diesem Kompetenzbereich somit kein unvernetztes Wissen produzieren, sondern immer die fachlichen Kompetenzen der Kinder unterstützen.

#### **1.5 ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN**

Kinder sollen selbstbestimmt aber auch selbstregulierend mit digitalen Medien umgehen. Damit sie diese Kompetenzen erreichen, müssen sie an zwei Bereiche herangeführt werden:

1. Sie müssen um die Vielfalt der Medien und der angebotenen Vermittlungsformen von Inhalten wissen.
2. Sie müssen lernen, sich kritisch mit den Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten auseinanderzusetzen.

Damit sich Kinder in Bezug auf ihr Mediennutzungsverhalten reflektieren und lernen, die angebotenen Medieninhalte zu analysieren, nutzen wir vor allem zwei Wege:

Zunächst enthält das bei den meisten Schulen durchgeführte Programm „Klasse 2000“ eine gute Unterrichtsreihe in Bezug auf die Reflektion der eigenen Mediennutzung. Dies ist eine sehr praxisorientierte und kindgerechte Art, sich mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten auseinanderzusetzen und gleichzeitig Alternativen zum unreflektierten Medienkonsum zu erarbeiten.

Außerdem nutzen wir in Bezug auf das richtige Verhalten im Internet die Lernmodule der Website [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) .

Daneben greifen wir gerne auf die Angebote der Polizei für Eltern-Infoabende zum Thema „Sicherheit im Netz“ zurück und wirken auf eine Zusammenarbeit mit den Eltern hin, so dass unsere Arbeit in der Schule im besten Fall auch zu Hause unterstützt wird (vgl. Punkt 4).

## **1.6 PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN**

Das Thema „Programmieren“ scheint eher im Bereich der weiterführenden Schule als Neigungsfach angesiedelt zu sein. Dennoch gibt es sehr einfache und niederschwellige Möglichkeiten, grundlegende Kompetenzen in diesem Bereich bereits in der Grundschule zu vermitteln. Dies ist wichtig, damit Kinder nicht bloß Konsumenten digitaler Software sind, sondern verstehen, wie eine Software oder App aufgebaut und gestaltet ist. Codieren und Programmieren macht Kinder zu kompetenteren Nutzern und fördert ihre Eigeninitiative.

Die nahelegende und niederschwellige Möglichkeit sehen wir in der Gestaltung einer Präsentationssoftware, mit der eine Präsentation durch Animationen oder die Gestaltung von Bildübergängen eingestellt werden kann. Hier müssen Bedingungen und Parameter konfiguriert werden, die nach Eingabe eines Befehls (z.B. „Klick“ für die nächste Folie) eine gewisse Ausgabe zur Folge hat (z.B. schwebt ein Schriftzug von oben herein, wird dann größer und verschwindet dann wieder). Die Auswahl, Einstellung und Reihenfolge der Bedingungen und Parameter sind also ein wichtiger Teil der Kette, die festlegen, wie eine Eingabe verarbeitet werden soll. So ist bereits in diesem Beispiel das EVA-Prinzip enthalten.

Darüber hinaus bietet die von den UNIT21-Laptops zugängliche Software „Scratch“® eine weiterführende Möglichkeit, nach einem Baukastenprinzip Befehle einzugeben und dadurch Bilder zu animieren. Hier lassen sich nicht nur Videoclips, sondern sogar ganze Videospiele programmieren.

Die Erweiterung dessen bildet der Ein-Platinen-Computer „Calliope“®. 27 Stück dieser Miniroboter wurden durch die Sparkasse unserer Schule zur Verfügung gestellt. Als Software bietet sich „OpenRoberta“® an, da diese Software ähnlich wie „Scratch“® mit einem EVA-Baukastensystem arbeitet. Damit verbunden fand zudem eine Schulung durch das Fraunhofer-Institut für Lehrkräfte statt. Hier lernten die Teilnehmer, wie Calliope® sinnvoll und gewinnbringend in den Unterricht der Schule eingebunden werden kann. Ein großes Thema spielt hier auch die Überlegung, wie Mädchen noch besser im Bereich der Programmierung gefördert werden können.

Die nächste Stufe im Bereich der Programmierung wären Sets von Lego-Mindstorm©, die eine Erweiterung der Calliope®-Computer darstellen und noch ausgeprägter in Richtung Roboterprogrammierung tendieren. Dies wäre für die meisten Unnaer Grundschulen ein Fernziel. Dabei orientieren wir uns an der Sonnenschule aus Unna, die bereits mehrere dieser Lego©-Sets erworben hat, eine Roboter-AG anbietet und mit den Kindern der AG sogar erfolgreich an Wettbewerben teilnimmt.

Ebenfalls in Zukunft angedacht sind Hospitationen und Kooperationen mit der Werner-von-Siemens-Gesamtschule in Unna-Königsborn und der Hellweg Realschule in Unna-Massen. Hier profitieren die Kinder von den weiterführenden Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen der weiterführenden Schulen (Scratch/ 3-D-Drucker, etc...)

## **2. Gezielter didaktischer Einsatz von digitalen Medien unter gleichzeitigem Einsatz der analogen Medien**

Digitale Medien üben nach unseren Beobachtungen eine große Anziehungskraft auf die Kinder unserer Schule aus. Einerseits freuen wir uns darüber, denn das Lernen an und mit digitalen Medien spricht Kinder dadurch sehr an und stellt eine motivierende Art der Stoffvermittlung dar. Aus pädagogischer Sicht fragen wir uns jedoch auch, was das Lernen mit neuen Medien den Kindern bringt. Die Frage lautet also immer: Wie wird ein Unterrichtsinhalt besser vermittelt? Herkömmlich analog oder auf digitalem Weg (oder in Kombination)?

Dabei spielen für uns folgende Faktoren eine wichtige Rolle:

- a) Passgenauigkeit des Lernangebotes
- b) Differenzierungs- und Individualisierungsmöglichkeiten
- c) Kooperationsmöglichkeiten
- d) Inhaltliche Klarheit
- e) Zeitliche Ökonomie
- f) Mehrkanaligkeit der Übung
- g) Möglichkeit zum selbstständigen Arbeiten
- h) Selbstkorrektur und Rückmeldung zur Lösung
- i) Aufforderung zum kreativen Umgang mit der Aufgabenstellung

Bei der Betrachtung dieser Punkte wird schnell klar: Je nach Art des Unterrichtsinhaltes treten von diesen Punkten einige in den Vordergrund, andere werden weniger oder gar nicht angesprochen. Lerninhalte, die ein hohes Maß an Auswendiglernen erfordern (z.B. 1x1, Wortarten zuordnen,...) werden mit einem Softwareprogramm tatsächlich zeitökonomischer und individualisierter angeboten werden können. Auch die Rückmeldung zur Lösung geschieht direkt. Dieser Lerninhalt hat jedoch eine andere Qualität als etwa ein Lerninhalt, bei dem diese erlernten Fähigkeiten kreativ und kooperativ angewendet werden sollen. Anders gesagt: Für eine kurze Aufgabenstellung, die Problemlösestrategien auf dem Hintergrund der erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten erfordert, sollte ein Kind nicht zwangsläufig den Laptop hochfahren müssen. Hier reicht auch ein Blatt Papier mit der Aufgabenstellung. Dies bringt die Unnaer Grundschulen zu folgenden Einsichten:

- Digitales und analoges Lernen treten nicht in Konkurrenz zueinander! Sie ergänzen sich vielmehr.
- Je nach Lerninhalt muss die Lehrkraft, später immer mehr die Schülerinnen und Schüler, entscheiden, ob in der Methode analoge oder digitale Medien passgenauer und damit geeigneter sind. Immer muss gesagt werden können, warum das eine oder eben das andere Medium eingesetzt werden soll (vgl. Punkt 1.5).
- Durchaus sollte bei Übungen überlegt werden, ob sie auf mindestens zwei Weisen angeboten werden können: Sowohl analog als auch digital.

- Digitales Lernen bedeutet nicht, dass alle Kinder gleichzeitig an ihrem Laptop sitzen. Vielmehr sollte ihr Einsatz in offenen Unterrichtssituationen so gestaltet sein, dass sie (nur) einen Teil der Gesamtarbeit ausmachen (etwa in der Wochenplanarbeit).

An den Unnaer Grundschulen haben wir u.a. folgende Software-Programme getestet und für den Unterricht als sinnvoll erachtet:

- Lernwerkstatt® (in der aktuellen Version)
- Antolin®
- Grundschuldiagnose®
- Microsoft Office®-Programme (v.a. WORD und Powerpoint)
- Begleitsoftware für die Unterrichtswerke (z.B. Westermann® Flex und Flo)
- I3-learnhub® (Software für interactive Tafeln – Schullizenz)
- Scratch®
- OpenRoberta®

### **3. Einsatz digitaler Medien als Organisationswerkzeug im Unterricht der Grundschule**

Neben allen didaktischen Vorzügen bieten für uns als Unnaer Schulen die digitalen Medien einen weiteren wichtigen Nutzen: Sie sparen Zeit und erleichtern unsere Arbeit.

Das bedeutet, dass bei den richtigen Bedingungen sowohl im als auch außerhalb des Unterrichts Zeit und auch Geld gespart wird. Bilder, Videos, Dokumente, Audiodateien, Präsentationen, etc. sollten für jede Lehrkraft in jedem Klassenraum abrufbar sein. Dies kann, wenn es nicht bereits an der einen oder anderen Schule existiert, so realisiert werden:

1. Unterrichtsinhalte lassen sich über die Schul-Accounts von i3learnhub kollegiumsintern teilen.
2. Die Schule selbst besitzt zusätzlich eine schulinterne Serverumgebung. Vorzugsweise wird dies durch einen NAS-Server realisiert. Hier ist gleichzeitig auch der netzwerkfähige Kopierer der Schule eingebunden, der es ermöglicht, eigene Bilder und Dokumente zu scannen und diese direkt auf dem Server für alle Kolleginnen und Kollegen zugänglich abzulegen.

Dadurch lassen die digitalen Medien eine noch effizientere Nutzung der zeitlichen Ressourcen im Unterricht und außerhalb des Unterrichts zu und fördern die effektive Teamarbeit im Kollegium. Auch der Austausch zwischen den Schulen wird so erleichtert, indem nach Absprache gute Ideen für den Unterricht noch leichter geteilt werden können.

### **4. Schutz vor Gefahren**

Uns ist bewusst, dass mit dem Einzug der digitalen Medien in unsere Lebenswelt und damit auch in den Unterricht, neue Gefahren für die Schülerinnen und Schüler entstanden sind. Dazu zählen wir vor allem zwei Dinge:

- a) Übermäßiger Medienkonsum
- b) Gefahr, Opfer von Beleidigung oder Verbrechen im Internet zu werden
- c) Gefahr, dass Benutzer-Accounts gehackt und missbräuchlich durch dritte Personen verwendet werden.

Wie im 2. Punkt bereits beschrieben, können wir als Schule durch die Art und den Umfang des Einsatzes der digitalen Medien bestimmen, wie hoch der Anteil und auf welche gezielte Weise sie im Unterricht vorzufinden sind. Dadurch wirken wir gerade Punkt a), dem Konsum von Medien, entgegen und ersetzen diesen durch dosierten Einsatz der digitalen Medien.

Punkt b), also der Gefahr des Missbrauchs der digitalen Medien und der Gefahr des Opferwerdens, wirkt unserer Schulträger entgegen, indem die Laptops in der UNIT21 von einem IT-Unternehmen überwacht und geschützt werden. Selbst das Chatten auf dem Portal der UNIT21 geschieht in einem sehr geschützten Rahmen. Auch wir Lehrkräfte haben durch unseren Lehrer-Account jederzeit einen Überblick über die Aktivitäten der Kinder.

Gleichzeitig werden im Unterricht Verhaltensregeln für den Umgang mit den digitalen Medien und für das Surfen im Internet vermittelt (vgl. z.B. Internet-ABC). Auf diese Weise geben wir den Kindern auch außerhalb des geschützten Rahmens der UNIT21 die Kompetenzen an die Hand, um nicht Opfer der digitalen Medien zu werden. Hier setzen wir auch auf die Aufklärung der Eltern, indem wir Elternabende anbieten, bei denen auch Experten der Polizei für dieses Thema sensibilisieren. Hier wird auch das Thema „Schutz der Benutzerkonten“ (vgl. Punkt c) angesprochen.

#### **5. Lehrer und Eltern „fit“ für das digitale Lernen machen**

Wie schon im Punkt 4. erwähnt, laden wir Eltern zu Infoveranstaltungen zum Thema Sicherheit und digitale Medien ein. Gleichzeitig nutzen wir auch die Veranstaltungen für Eltern, die ihre Kinder bei uns an der Schule anmelden möchten, um diesen die UNIT21 und die bei uns verwendeten Lernsoftwares zu demonstrieren. Nicht selten bestellen dann viele dieser Eltern eine dieser Lernsoftwares für ihre Kinder für zu Hause, weil sie von der Sinnhaftigkeit und dem Nutzen der jeweiligen Software überzeugt sind. So zeigen Eltern ihren Kindern: Der Computer ist nicht allein zum Konsum bestimmt, sondern kann sinnvoll eingesetzt werden und dadurch zum Lernerfolg beitragen. Um das Kollegium im Umgang mit den digitalen Medien zu schulen, sollte es in jedem Kollegium mindestens eine\*n Digitalbeauftragte\*n geben. Zu den Aufgaben dieser Kollegen\*innen zählt es, sich in digitale Neuerungen einzuarbeiten und sie im Unterricht zu erproben, sich mit anderen Digitalbeauftragten anderer Schulen zu vernetzen und auszutauschen, kollegiumsinterne Fortbildungen in den Bereichen „UNIT21“ und „Interaktive Tafeln“ anzubieten und an der Konzeptentwicklung mitzuwirken.

#### **6. Ausstattung der Schulen mit digitalen Medien**

Die Unnaer Grundschulen sind, anders als es bei durchschnittlichen Grundschulen in den Nachbarstädten der Fall ist, auf einem guten Weg zu einer angemessenen digitalen Ausstattung. Das hat vor allem drei Gründe:

a) Der Schulträger der Stadt Unna stellt allen Schulen der Stadt im Rahmen des UNIT21-Projektes eine gewisse Anzahl von Laptops zur Verfügung. Das Betriebsprogramm ist Cloudbasiert und wird von einem vom Schulträger beauftragten Unternehmen gewartet und gepflegt. Alle Laptops werden den Schulen „ausgeliehen“ und nach einer bestimmten Nutzungsdauer durch neue Geräte ersetzt. Auch das Netzwerk vor Ort mit seinen Hotspots, in die sich die Laptops einwählen, wird durch dieses Unternehmen regelmäßig gewartet und optimiert. Die Netzwerkanbindung wird in der gesamten Stadt Unna auf Glasfaserkabel umgestellt. Benötigte Lernprogramme oder Textverarbeitungs- und

Präsentationsprogramme werden über das Unternehmen installiert und sind dann über jeden Laptop im UNIT21-Netzwerk zugänglich.

b) Die Ausstattung mit fest installierten digitalen Tafeln in den Klassenzimmern wird nach den gegebenen finanziellen Möglichkeiten durch den Schulträger unterstützt. Dabei handelt es sich um i3-Boards mit 87“ Bildschirmdiagonale und fest installiertem WLAN-fähigen Rechner. Diese Tafeln besitzen eine elektrische Höhenverstellung und werden an der Wand in der Klasse fest verschraubt.

c) Einige unserer Schulen haben sich am Calliope-Projekt beteiligt und damit eine Ausstattung von 27 Ein-Platinen-Computern mit Zubehör und umfangreicher Fortbildung erhalten. Dies wurde durch die „Stiftung Zukunft“ der örtlichen Sparkasse® ermöglicht und finanziert.

## **7. Bedarf**

Eine gute digitale Bildung wird sicherlich gefordert, ist aber bestimmt nicht zum Nulltarif zu haben (und wenn, dann unter fragwürdigen Umständen). Auch, wenn wir bestimmt eine gute Grundlage haben, besteht sicherlich Bedarf, der nicht zuletzt in der Forderung nach Aufstockung der Finanzmittel für den digitalen Bereich mündet.

Damit in jeder Klasse das bisher dargestellte Medienkonzept umgesetzt werden kann und wir damit den gegebenen Anforderungen gerecht werden, benötigen wir in Zukunft folgendes:

1. Aufstockung der Anzahl der UNIT21-Endgeräte
2. Ausstattung aller Klassen mit i3-Boards mit einer Bildschirmdiagonale von 87“, besser 100“<sup>3</sup>
3. Finanzierung eines NAS-Servers oder eines vergleichbaren schulinternen Servers (z.B. geeignete Fritz Box, 1 TB Speicher, Installation)
4. Finanzierung des Hardware und Netzwerk-Supports in den Bereichen der Beratung, Wartung und Reparatur
5. Finanzierung der Lizenzgebühren für die benötigten Softwares (LWS10, Antolin, Grundschuldiagnose, Zahlenzorro, i3learnhub.com, Anti-Virenprogramme...)
6. Aufstockung der finanziellen Mittel im Bereich von Fortbildungen mit Bezug zur digitalen Bildung (mindestens 700 € pro Jahr für Fortbildungen zu i3learnhub, MS-Office®, OpenRoberta®,...)
7. Zeitliche Ressourcen für Lehrkräfte, die sich im Bereich der Konzeptentwicklung von digitalen Medien und ihrer Weiterentwicklung an der jeweiligen Schule engagieren (mindestens 4 Entlastungsstunden pro Schule verteilt auf mindestens zwei Lehrkräfte [abhängig von der Größe des Kollegiums])
8. Bereitstellung von Finanzmitteln, die für neue digitale Entwicklungen im Hard- und Softwarebereich vorgesehen sind (mindestens 600 € pro Schule im Jahr).

---

<sup>3</sup> Vgl. <https://www.i3-technologies.com/de/product-overview-education/interaktive-whiteboards/> (zuletzt besucht am 12.08.2019)

Wir versprechen uns von den nun frei werdenden Finanzmitteln des Bundes an die Länder, dass unsere Schulen die oben genannten Punkte realisieren können, damit wir den Auftrag des Landes NRW, die digitalen Kompetenzen unserer Schülerinnen und Schüler zu fördern, auf die bestmögliche Weise wahrnehmen können.

	Am Konzept beteiligte Unnaer Grundschulen	Digitalbeauftragte*r	Schulleitung
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			