

Medienkonzept



Schulnummer 03K01

KSS, Haus 1 & 3: Greifswalder Straße 25, 10405 Berlin

KSS, Haus 2: Bötzowstraße 11, 10407 Berlin

<https://www.kurt-schwitters.schule>

Schulleiterin: Frau Kundel

Stellv. Schulleiter: Herr Radzioch

Am Konzept mitwirkende Personen: Herr Döring, Herr Lachmann

Stand: Oktober 2019

1. Schulprofil und aktuelle Rahmenbedingungen

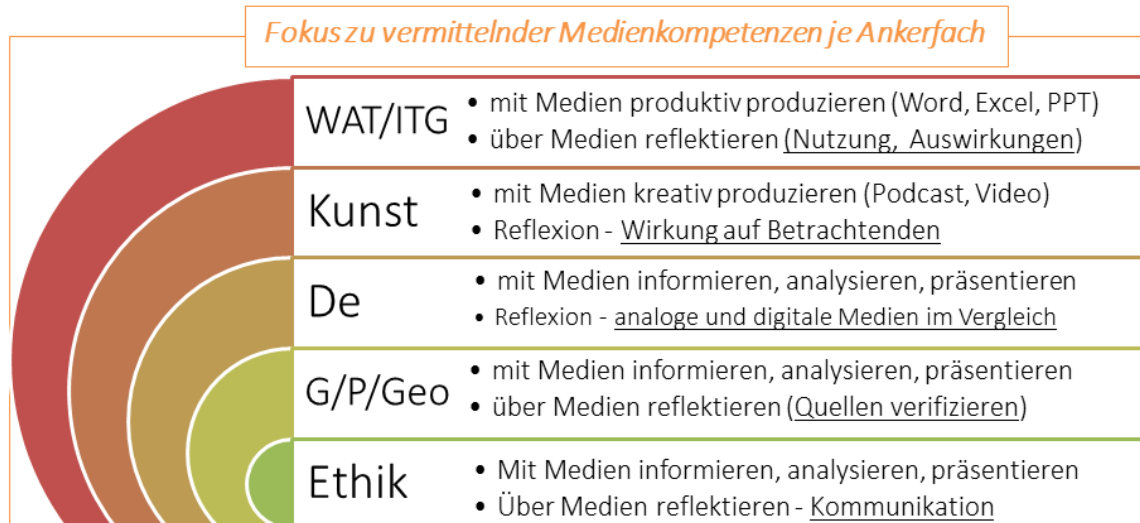
1.1 Schulform in Kürze (Auszug aus unserem [Schulprogramm](#)¹, S.2)

Die Kurt-Schwitters-Schule umfasst die Jahrgänge 7 bis 13 und ist seit der Schulstrukturreform eine Integrierte Sekundarschule mit einer eigenen gymnasialen Oberstufe, einem gebundenen Ganztagsbetrieb, dem deutsch-portugiesischen SESB-Zweig und inklusiven Klassen. An der Schule können je nach Lernstand alle Abschlüsse des Landes Berlin erworben werden. Seit 2007 orientieren wir uns an der Montessori-Pädagogik.

1.2 Entwicklungsvorhaben mit Relevanz für medienbildende Kompetenzen Bezug nehmend auf den aktuellen [Inspektionsbericht](#) (angelehnt an unserem [Schulprogramm](#), S. 10ff)

Im Bereich Unterrichtsentwicklung haben wir folgende Ziele und Maßnahmen mit medienbildenden Kompetenzbezug formuliert, an deren Umsetzung wir aktuell aktiv arbeiten:

- a. **Die sechs Standards der Medienkompetenzen verbindlich schulen**, anhand eines fächerübergreifenden Mediacurriculums, das folgende sechs Ankerfächer identifiziert: Deutsch, Ethik, Geographie, Geschichte/Politik, Kunst, WAT/ITG. In diesen Fächern werden die sechs Standards Informieren, Kommunizieren, Präsentieren, Produzieren, Reflektieren und Analysieren spiralcurricular geschult, so dass alle anderen Fächer auf die in diesen Fächern erworbenen Kompetenzen zurückgreifen können. Das Aufgreifen und fachspezifische Weiterentwickeln der Medienkompetenzen wird unterstützt durch fächerübergreifend nutzbare Methodenblätter wie z.B. zur [Überprüfung im Internet recherchierter Informationen](#). Anhang 1 auf Seite 16 bildet den aktuellen Stand des curricularen Entwicklungsprozesses ab.



- b. **Sprachkompetenzen in Deutsch** verbessern, indem die digitalen Materialien der neuen Lehrwerke zur fachspezifischen Sprachbildung genutzt werden.
- c. **Das Lernen in der Freiarbeit individualisieren**, indem differenzierte und offene Aufgabenformate den SuS zur Verfügung gestellt werden, deren Erarbeitung selbstständiges Informieren, Kommunizieren, Präsentieren und Produzieren schult. Hierfür werden von den SuS

¹ Links im Medienkonzept verweisen auf die Schulhomepage bzw. auf Dokumente, die auf dieser veröffentlicht sind.

überwiegend die in der Schule zur Verfügung stehenden digitalen Medien genutzt. Die Reflexion und Analyse der erarbeiteten Ergebnisse findet im Doppeljahrgang 7/8 im Unterricht statt und im Jahrgang 9/10 zunehmend ebenfalls in der individualisierten Freiarbeit.

- d. **Kulturelle Bildung stärken**, indem fächerverbindende Projekte, unter anderem gestützt durch unsere Teilnahme am Programm „Kulturagenten“, in den Jahrgängen etabliert werden, deren Lernprodukte zu einem erheblichen Anteil ein multimediales Format haben.

Darüber hinaus haben wir im Bereich Organisationsentwicklung folgende Ziele und Maßnahmen mit medienbildenden Kompetenzbezug formuliert, an deren Umsetzung wir aktuell aktiv arbeiten:

- e. **Nutzung von modernen Medien stärken**. Hierfür wurde ein Musterraum zur Gestaltung einer „hybriden Lernumgebung“ (siehe Seite 12) eingerichtet, in dem die Arbeit mit Tablets für SuS sowie LuL erprobt wird. Die 32 Tablets stehen in flexiblen Koffern zur Verfügung, so dass über den Musterraum hinaus LuL den Einsatz von Tablets aktuell erproben.
- f. **Die Transparenz gegenüber allen Akteuren der Schule soll gewährleistet sein**, indem unsere seit 2018 erneuerte [Homepage](#) ansprechend und übersichtlich gestaltet alle notwendigen und aktuellen Informationen bereitstellt. Hierzu gehört auch, das Implementieren von WebUntis seit 2017 als Vertretungsplanprogramm und zukünftig das Einführen des digitalen Klassenbuchs, um Fehlzeiten der SuS wesentlich effizienter dokumentieren und analysieren zu können.
- g. **Als Alternative zu WhatsApp wird der sichere [Messenger-Dienst schul.cloud](#) probeweise für Klassen eingeführt**. Dieser ist DSGVO-konform, wird von einer Lehrkraft implementiert und ermöglicht die unmittelbare Kommunikation zwischen Klassenleitung und Schülern auch nach dem Unterricht.

1.3 Zusammenfassung zur Nutzung digitaler Medien an der Kurt-Schwitters-Schule

Insgesamt besteht bei den LuL eine stets wachsende Offenheit gegenüber dem Einsatz von digitalen Medien. Das immer jünger werdende Kollegium integriert zunehmend selbstorganisiert digitale Medien in das Unterrichtsgeschehen beispielsweise durch BYOD-Ansätze oder das Unterrichten mit einem eigenen Tablet und Beamer.

<i>Nutzung digitaler Medien findet in folgendem Kontext statt:</i>	
Basierend auf Eigenengagement von LuL	Basierend auf Konzept / Curriculum
Alle Fächer: experimentelles Aufspannen eines WLANs im Klassenzimmer mit Hilfe von 2 Repeatern und 2 WLAN-Routern bzw. über Hotspots von Endgeräten der L	Jg. 7: ITG integriert in WAT in Jg. 7 Jg. 7: Modul „Kommunikation und elektronische Medien“ in WAT, Jg. 7
Alle Fächer, insbesondere für die Freiarbeit: Rechercheaufträge und Erstellung von Präsentationen	Jg. 8: Jahrgangsteam entwickelt etwas Jg. 8: ITG integriert in WAT in Jg. 8 und Medienmodule im Rahmen von BVBO
Alle Fächer: Einsatz von Beamer / Nutzung interaktiver Whiteboards / Fernseher für audiovisuelle Inhalte	Jg. 9: Bewerbungsschreiben am PC Jg. 10: PibF meist multimedial
AGs: Programmier-AG, Film-AGs, Audio-Visuelle Kunst-AG, ...	Jg. 9/10: Wahlpflicht-Angebot: „Informatik zum Anfassen – Robotik“

1.4 Reflexion unseres Ansatzes zur Medienkompetenzentwicklung

Bezüglich der **Etablierung der Ankerfächer und Entwicklung allgemein gültiger Methodenblätter** befinden wir uns in der Entwicklungsphase. Zum Vorantreiben des Entwicklungsprojekts treffen sich die Fachbereichsleitungen der benannten Fächer regelmäßig. Der fächerübergreifende Abgleich der Schulung medialer Kompetenzen und die damit verbundene Verbindlichkeit zur Schulung in den jeweiligen Ankerfächern verspricht eine qualitativ höherwertige und quantitativ vielseitigere sowie gleichzeitig weniger redundante Medienausbildung unserer SuS.

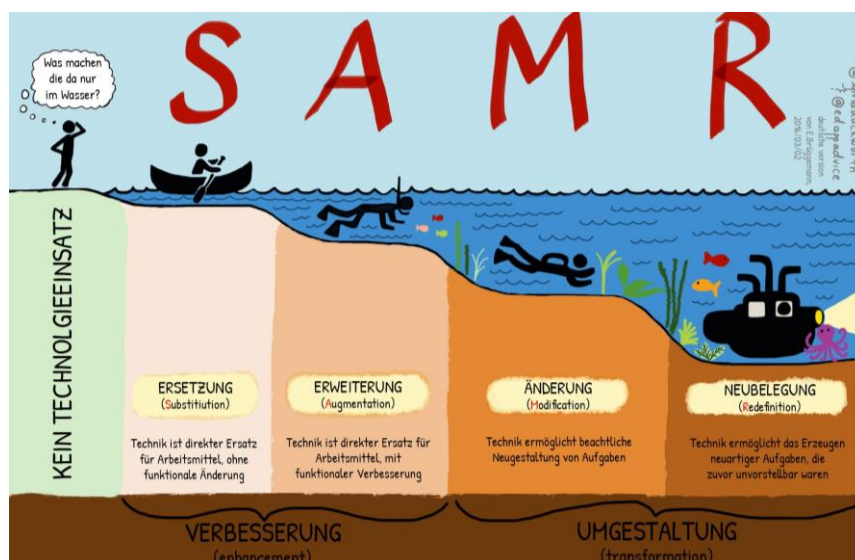
Für die **curriculare Weiterentwicklung** gibt es eine **eigene Arbeitsgemeinschaft** mit sechs Fachleitungen

Die Aufgabenformate der **Freiarbeit** werden zunehmend freier und problemorientierter, so dass im Sinne unseres Montessori-pädagogischen Ansatzes das selbstständige Erkenntnisinteresse unserer SuS gefördert und gefordert wird. Die zur Verfügung stehenden individuell nutzbaren digitalen Medien (PCs und Tablets) werden nahezu in jeder Freiarbeit übernachgefragt.

- ⇒ *Didaktischen Entwicklungsbedarf* haben wir bezüglich der Methodenkompetenzschulung in den sechs Standards der Medienbildung. Daher hat die schnelle Umsetzung des Ankerfachprinzips samt ihrer Methodenarbeitsblätter (siehe oben) Priorität.
- ⇒ *Infrastrukturellen Entwicklungsbedarf* haben wir hinsichtlich der Wartungsintensität der PCs sowie der Erweiterung des PC-Bestands. Bzgl. der Wartung können wir auf die einmal wöchentliche Wartung durch einen SBE-Mitarbeiter zurückgreifen, jedoch erweist sich das Windows- und Netzwerksystem als immer wieder fehleranfällig und langsam. Bzgl. des PC-Bestandes können wir auf eine Kooperation mit der Bundesbank zurückgreifen, wodurch wir alte Hardware sukzessive ergänzen bzw. ersetzen.

Die **Nutzung digitaler Medien** nimmt stets zu, wenngleich in kleinem Maße. Die Anschaffung der Tablet-Koffer und die flickenteppichartige Etablierung einzelner WLAN-Bereiche ermöglicht das Ausprobieren von digitalen Unterrichtssettings mit einheitlich konfigurierten Endgeräten für jede/n SuS.

- ⇒ *Didaktisch* begeben wir uns auf neues Terrain. Z.B. werden LernApps erprobt, das Schreiben mit digitalen Stiften auf den Tablets. Entsprechend des SAMR-Modells erproben wir neben der Verbesserung des Unterrichts (enhancement) die Umgestaltung (transformation).²



² Bildquelle: Das SAMR-Modell, illustriert von [Sylvia Duckworth](#), Übersetzung von Ekkehard Brüggemann. Lizenz: © Sylvia Duckworth, entnommen aus <https://edulabs.de/blog/das-SMAR-Modell-und-zeitgemaesse-Bildung-Philippe-Wampfler-im-Gespraech> am 11.04.2019

⇒ **Infrastrukturellen Entwicklungsbedarf** haben wir hinsichtlich der Integration der Tablets in das Schulnetzwerk (Serverstruktur von SBE) sowie das MobileDeviceManagement der Tablets. Unser IT-Beauftragter der Schule Hr. Lachmann nimmt diesbezüglich an Schulungen teil. Zudem ist die mangelnde WLAN-Ausstattung problematisch, um mobile Endgeräte in den Klassenzimmern zu nutzen. Die Computerausstattung für die SuS beträgt ca. 66 Geräte für knapp 1100 SuS – viel zu wenig, um Medienbildung konstant zu etablieren.

Für den **First-Level-Support** begleiten unsere IT-Beauftragte Hr. Lachmann und Hr. Freyberg den externen Administrator von SBE bzw. lösen die Probleme eigenständig.

Die **Ausstattung der Klassenzimmer** schreitet über die Jahre hinweg voran. Die diesem Konzept separat beigefügte Übersicht „Aktuelle Raumplanung“ verdeutlicht, wo wir stehen. Mit dem Schuljahr 2019/2020 haben wir uns für eine neue Art der Raumausstattung und damit gegen den Einsatz von Smartboards entschieden. Unser Ansatz basiert darauf, eine „hybride Lernumgebung“ zu schaffen, in der analoger und digitaler Unterricht gleichberechtigt und zu jeder Zeit flexibel umsetzbar sind (siehe Seite 5ff). Aktuelle Ergebnisse im Musterraum und der Zuspruch der Lehrerschaft bestätigen den Ansatz.

Die **Konzeptentwicklung zur infrastrukturellen Ausstattung** obliegt Hr. Radzioch, Hr. Lachmann und Hr. Döring

<i>Beschreibung der Verfügbarkeit elektronischer Medien</i>		
Drei PC- Räume	16 Smartboardräume	2 x 16 iPads
<ul style="list-style-type: none"> • Je Haus ein PC-Raum, ausgestattet mit 2 x 26 und 1 x 14 PCs. • System: LogoDidact • Nutzung: vorwiegend zur Recherche und zum Erstellen von Dokumenten und Präsentationen 	<ul style="list-style-type: none"> • Angeschlossen an das Internet • Kombiniert mit einem PC mit DVD-Laufwerk • Teilweise hängt zusätzl. ein Whiteboard i. Raum • Interaktivität wird selten genutzt, stattdessen als Projektionsfläche 	<ul style="list-style-type: none"> • Hierzu sind wir in der Erprobungsphase und werden einen Raum im Haus 2 mit WLAN ausstatten. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <p style="margin: 0;">6 Laptop/Beamer-Komb. 8 Bildschirme/DVD/USB Nutzung: Präsentationen und AV-Medien</p> </div>

Die Herstellung von Transparenz über die **Homepage** funktioniert gut, wenngleich einige Bereiche inhaltlich noch zu ergänzen sind (Sozialarbeit, Prävention, einzelne Fachbereiche). Das in einer Umfrage im Sommer 2019 ermittelte Feedback des Kollegiums bietet weitere Verbesserungsvorschläge. Darüber hinaus sollen wesentliche Teile der Homepage auf Portugiesisch verfügbar sein. Insgesamt ist festzustellen, dass schlichtweg die Ressourcen der Kollegen fehlen, um zuzuarbeiten. So werden auch aktuell zu wenige [Projekte](#) online publik gemacht.

Die **Homepage** wird in Zusammenarbeit mit einem externen Dienstleister von der Sekretärin Fr. Göhler und Hr. Döring administriert.

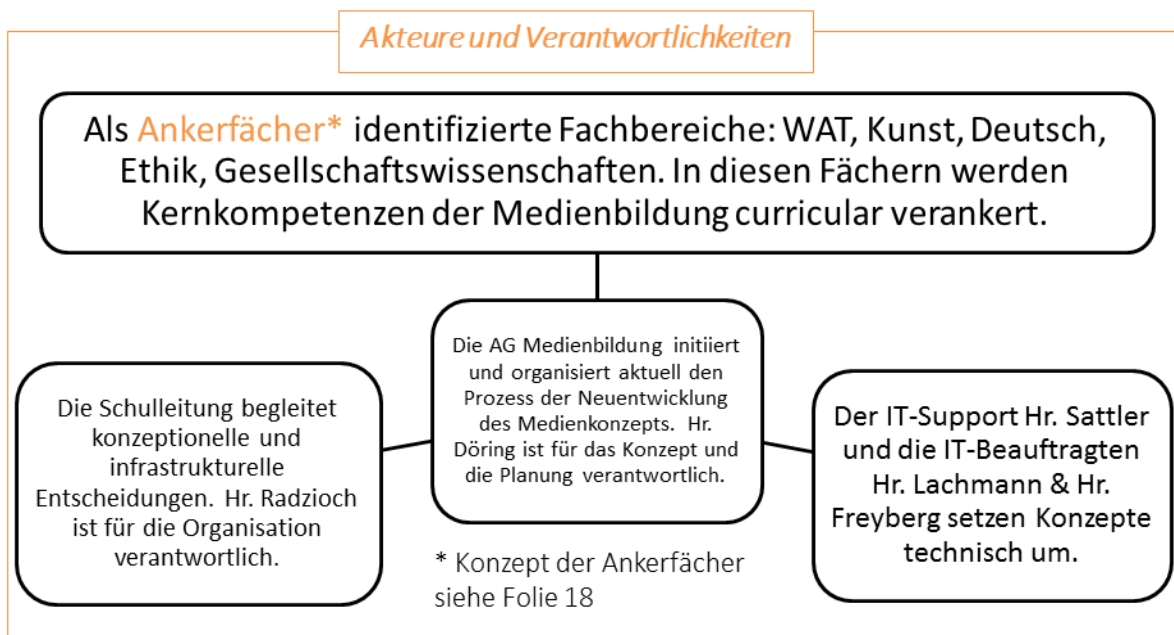
Große Probleme bereitet die **Netzanbindung** der Schule. Der Netzanschluss des Schulnetzes (nicht des Verwaltungsnetzes) liegt im Haus 2, Bötzwstraße, Raum 2009. Von hier aus werden der Computerraum des Haus 2, das WLAN über Stromrepeater in der nahegelegenen Lehrküche und das Haus 1 und Haus 3 über ein Erdkabel mit dem Internet versorgt. Die wenigen Smartboardräume im Haus 2 verfügen über einen Internetanschluss über improvisierte Funktechnik.

In den Häusern 1 und 3 sind alle Räume (Klassen-, Lehrer-, Vorbereitungszimmer und Aula) mit einer dualen Netzwerkdose ausgestattet mit einer 1000Mbit-Verkabelung. Das Anschließen eines Repeaters und Routers ist möglich, um ein

WLAN im Klassenzimmer aufzuspannen (aktuell sind zwei im Einsatz zur Erprobung). Beide Häuser verfügen in den Lehrerzimmern und PC-Räumen über eine Netzanbindung.

Insgesamt stehen der Schule 100 Mbit für die ca. 66 PCs sowie beide Tabletboxen mit 32 Endgeräten zur Verfügung. Wenn alle knapp 100 Endgeräte das Internet nutzen, ist eine normale Internetnutzung mit rechnerisch 1 Mbit pro Endgerät nicht mehr möglich. D.h. eine Aufstockung der Endgeräte macht nur Sinn, wenn schnellstmöglich die Netzanbindung auf das empfohlene Maß von 3 Mbit pro SuS ermöglicht wird (also in Summe ca. 3,5 Gbit, die LuL mit berücksichtigt), um die Nutzung eines internetfähigen Endgerätes für jede/n SuS zu ermöglichen.

Die **Medien-AG** mit mehreren, teilweise auch wechselnden Mitgliedern, ist das übergeordnete Gremium, das Weiterentwicklungen diskutiert sowie Implementierungs- und Multiplikationsprozesse initiiert.



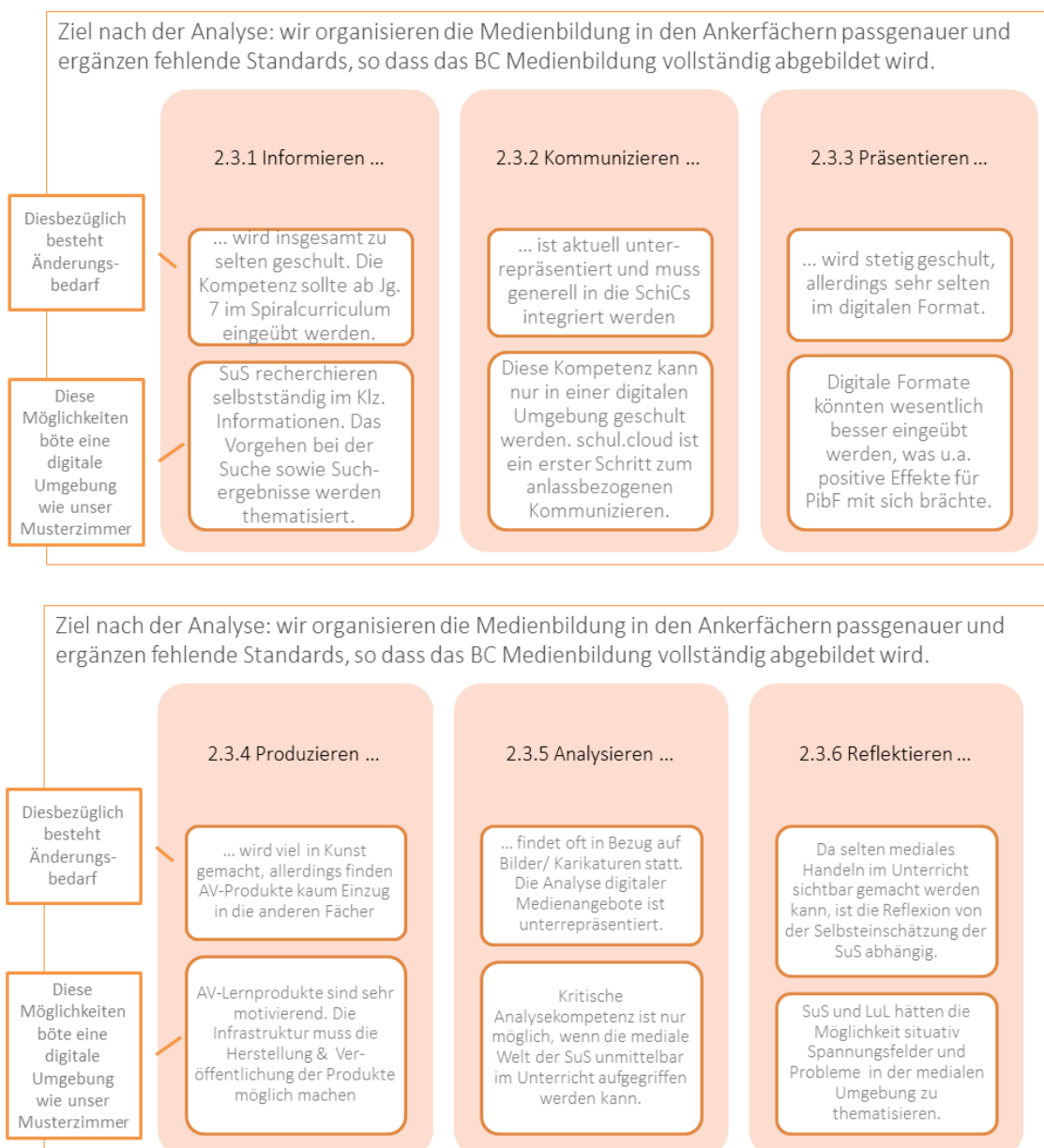
Darüber hinaus ist mit dem Abschluss eines **FWU-Vertrages für die Microsoft-Office 365-Produktreihe** gewährleistet, dass alle Akteure der Schule ab dem 2. Halbjahr des Schuljahres 2019/2020 plattformunabhängig mit einheitlichen Textverarbeitungsprogrammen arbeiten. Das ITG-Curriculum trägt dem natürlich Rechnung und schult die Jahrgänge 7 und 8 zukünftig in Microsoft-Office-Produkten.

Erstmals wurden im Schuljahr 2019/2020 die **Lernausgangslagen digital** durchgeführt. Im entsprechenden Jahrgangsteam ist viel Veränderungspotential ermittelt worden. Schwerpunktmäßig fehlt es jedoch an zur Verfügung stehender Hardware, damit alle LAL in angemessener kurzer Zeit von allen SuS des siebten Jahrgangs durchgeführt werden können.

2. Pädagogische Strategie/Medien-Nutzungskonzept

In den Abschnitten 1.2 und 1.4 sind schon die Grundzüge der aktuellen strategischen Entwicklung des Mediennutzungskonzepts deutlich geworden. Die folgenden Punkte konkretisieren die pädagogische Strategie, unsere Ziele sowie Prämissen, auf denen die Strategie basiert. Abschließend wird eine Vision daraus abgeleitet, wo die Kurt-Schwitters-Schule 2029 stehen soll.

- a) Wir befähigen unsere SuS, die Standards des Basiscurriculum Medienbildung für das Lernen mit und über Medien in einem progressiven und spiralcurricularen Ansatz von Klasse 7 bis 10 bzw. 13 zu erreichen. Unter Medienkompetenz bezeichnen wir die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und verantwortliches Handeln in einer von Medien wesentlich mitbestimmten Welt notwendig sind. Medienbildung ist verbindliche Querschnittsaufgabe aller Fächer und berücksichtigt das Lernen mit und über Medien. Für die Ankerfächer (siehe Absatz a) im Abschnitt 1.2) haben wir durch Auswertung der medialen Komponenten der Fachcurricula (siehe Anhang 1) Handlungsbedarfe identifiziert, um Medienkompetenzen passgenau und funktional in einer digitalen Umgebung zu entwickeln, wie sie das von uns entwickelte „Musterzimmer“ bietet (siehe S. 12):



b) Wir nutzen die Chancen digitaler Technik, um individuelle Lernprozesse insbesondere in der Frei- und Projektarbeit zu unterstützen sowie differenzierte Aufgaben passgenauer auf das individuelle Kompetenzniveau abzustimmen. Darüber hinaus nutzen unsere SuS die Möglichkeiten des unmittelbaren Feedbacks digitaler Lernumgebungen um selbstständig ihre Lernfortschritte wahrzunehmen. Auch das Entwickeln völlig neuer, digitaler Lernprodukte und Kommunikationsformen (Videotelefonate mit Partnerschulen) wird möglich (→ siehe 1.2 c).

c) Im Sinne der Mündigkeit unterstützen wir unsere SuS über die Entwicklung der medialen Schlüsselkompetenzen hinweg auch bei der Entwicklung Ihrer Persönlichkeitseigenschaften. Denn die Arbeitswelt verändert sich rapide und passt sich digitaler Innovationsprozesse an - darauf muss Schule vorbereiten. Ebenso auf die gesellschaftlichen Auswirkungen der Durchdringung des Alltags durch das Internet. Daher gehört zur Medienbildung unbedingt Persönlichkeitsbildung. Die kulturelle Vielfalt sowie Heterogenität unserer Schülerschaft und ihr ausgeprägtes politisch-soziales Interesse sind gute Voraussetzungen, die im Schaubild genannten Persönlichkeitseigenschaft auch im Hinblick auf den Umgang mit digitalen Medien zu thematisieren und zu schulen. Voraussetzung hierfür ist eine digitale Umgebung, die entsprechende Erfahrungen unmittelbar im Schulalltag ermöglicht.

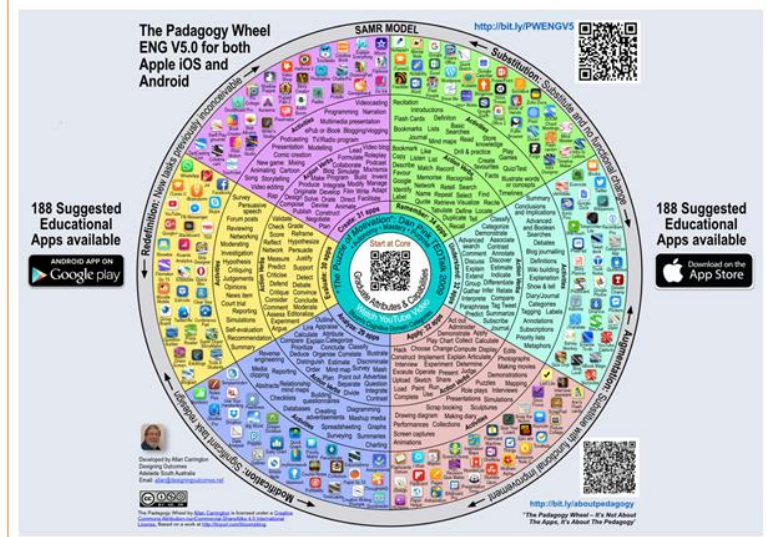
d) Schulbücher sind wesentlicher Bestandteil des Lernens. Entsprechend des SAMR-Modells (siehe Abschnitt 1.4) bietet unser Handlungsrahmen Orientierung, wie das Internet und Apps das Lernen ergänzen und verändern.



Handlungsrahmen

Vielfältige Kompetenzentwicklung ist nicht nur in Bezug auf die Medienbildung notwendig. Wir wägen die Gefahren und Chancen des Einsatzes digitaler Medien sehr genau ab und entscheiden stets unter dem Aspekt des Nutzens, ob und welche digitalen Angebote eingeführt und dementsprechend auch curricular verankert werden. Zum Beispiel bietet das [Padagogy Wheel \(s. rechts\)](#) eine Orientierung, welche der 188 gelisteten Lernapps, auf welcher Ebene jeweils welchen Mehrwert schafft.

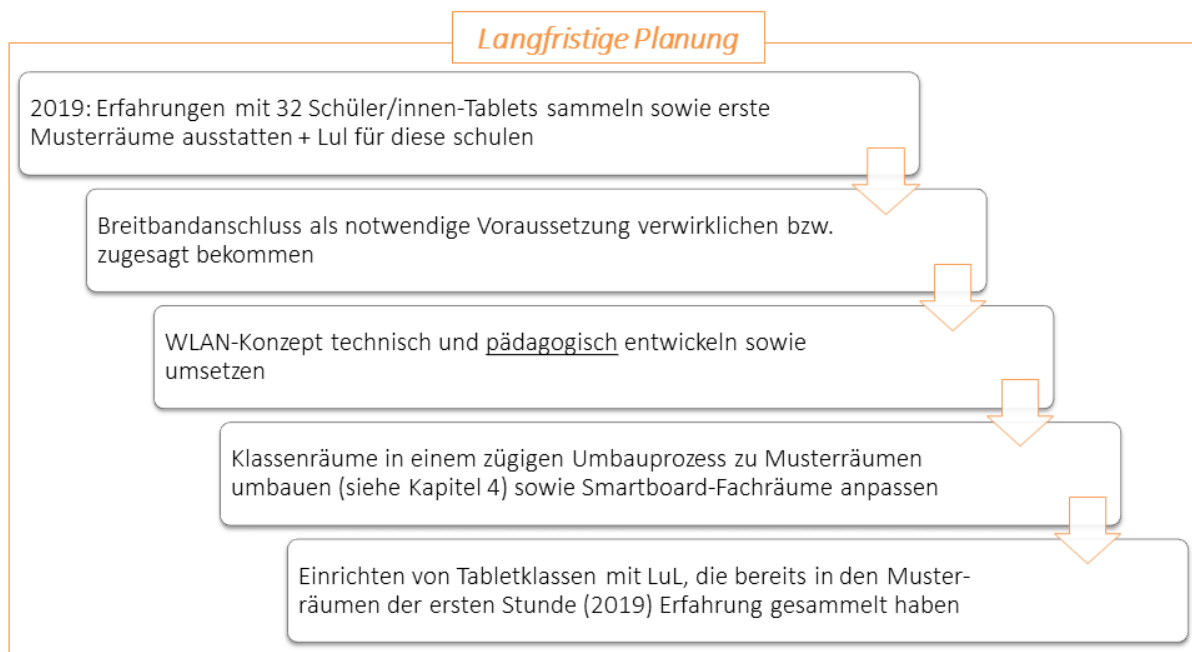
Apps unterstützen das Lernen auf vielfältigen Ebenen



⇒ Daraus ergibt sich die **Vision** für unsere Schule für 2029, die unter dem Motto steht: Wir nutzen in jeder Unterrichtsstunde die Vorteile sowohl analoger als auch digitaler Medien. Wir gestalten also eine „hybride Lernumgebung“. Diese geht davon aus, dass

- alle LuL und SuS mit einem Tablet ergänzt mit digitalem Stift und Tastatur arbeiten und damit Notizen, etc. in Papierform ersetzen,
- alle LuL und SuS Lehr- und Lernmaterialien in einer Cloud-basierten Anwendung austauschen sowie kollaborativ zusammenarbeiten,
- (Schul)Bücher elementarer Bestandteil sind, um sich Fachwissen anzueignen und kritische Internetrecherche als Ergänzung wahrgenommen wird,
- alle Klassenzimmer mit einer Projektionsfläche und einer magnetischen Schreibfläche ausgestattet sind, um vielfältige Methoden und Sozialformen jederzeit flexibel anwenden zu können,
- LuL sowie SuS geschult und in die Lage versetzt werden, die zur Verfügung stehenden Medien zu ihrem individuellen Vorteil zu nutzen.

Neben der didaktischen Strategie (siehe 1.2 a-e → Schlüsse daraus unter 1.3 sowie 2 a,b und d) und der pädagogischen Strategie (siehe 1.2 g und 2 c) ergibt sich die infrastrukturelle Strategie, um unsere Vision umzusetzen:



Den Mehrwert der digitalen Erweiterung unserer Lernumgebung nutzen wir entsprechend unseres Handlungsrahmens (siehe 2d) und im aktiven Verfolgen des SAMR-Modells. Wir sind bestrebt, von einer Verbesserung (enhancement) zu einer Umgestaltung (transformation) des



Unterrichts zu gelangen. Unser Ziel ist es folglich, in einer Tabletumgebung in unseren Musterräumen in die „Umgestaltungsphase“ von Unterricht einzutreten. Dies ist der finale Umsetzungsschritt unseres aktuellen Medienkonzepts.

Vision

Unsere Musterräume werden von Lehrkräften, die die Arbeit in einer tabletgestützten Umgebung gewohnt sind, z.B. in Kombination mit der [HPI-Schulcloud](#) (Bild unten), dem Lernraum Berlin, dem pädagogischen Server u.ä. Systemen effektiv genutzt.



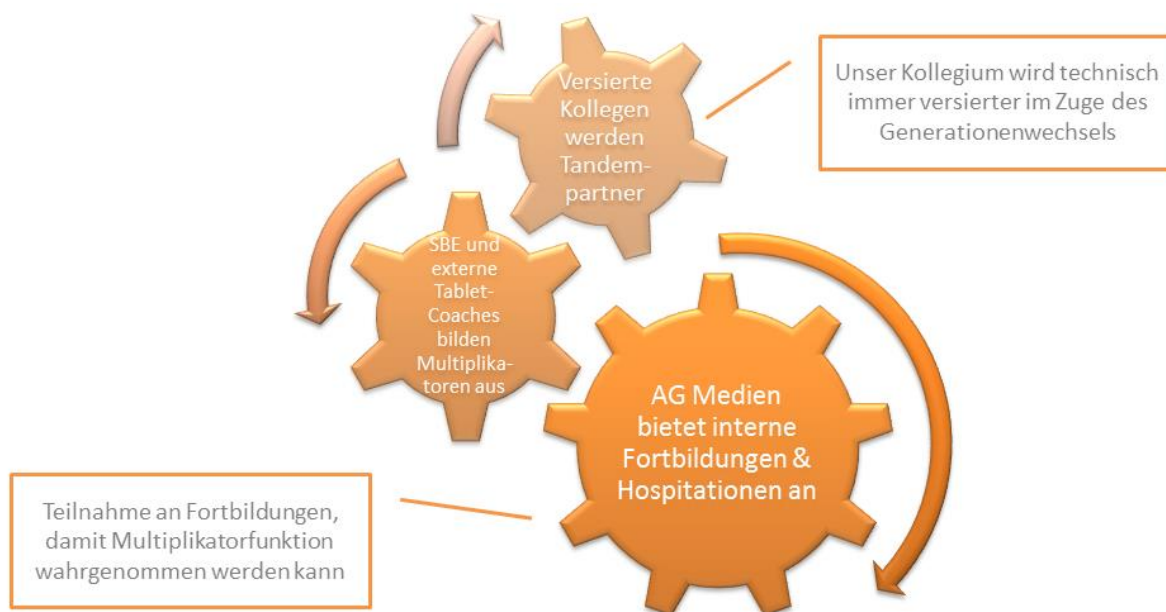
Finanzierung

- Eine Schüler-Tablet-Finanzierung, voll-kaskoversichert, kostet € 10.- monatlich über vier Jahre hinweg.
- Die Frage, ob Tablets für alle SuS gewünscht werden, muss in einem **partizipativen, diskursiven Prozess** geklärt werden.
- Zuvor müssen LuL sich sicher im Umgang mit Tablets fühlen und den Mehrwert für sich entdecken.
- Tabletclassen machen nur Sinn, wenn die Infrastruktur gegeben ist.

3. Fortbildungskonzept

Das Fortbildungskonzept basiert auf drei wesentlichen Säulen:

- das Schulen unserer LuL durch externe Coaches für die Verwendung der Tablets z.B. durch [Sandra Ricker](#), zertifizierte Tablet-Trainerin sowie für die Verwendung der HPI-Schulcloud / des Lernraums Berlin durch Fachleute
- das Schulen unserer internen IT-Beauftragten durch Firmen, die uns die Technik bereit stellen, wie z.B. durch SBE
- interne und kollegiale Einweisung und Beratung bezüglich des Einsatzes und Verwendung der digitalen Medien und Möglichkeiten



Fortbildungsinhalt	Zielgruppe	Bemerkung / Notizen Hinweise / Niveaustufe
Nutzung der neuen Homepage, insbesondere auch des digitalen Lehrerzimmers	Das gesamte pädagogische Personal	Einstiegsfortbildung, hat schon stattgefunden
Möglichkeiten der Tabletnutzung / Demonstration	Ständiger Ausschuss	Einstiegsfortbildung, hat schon stattgefunden
Lernraum Berlin – LAL nutzen und auswerten	Fachbereiche, die LAL durchführen	Einstiegsfortbildung, hat schon stattgefunden
Nutzung der Microsoft-Office 365 – Produkte, die im Rahmen des aktuell abgeschlossenen FWU-Vertrags zur Verfügung stehen # Word, PowerPoint, Outlook	Pädagogisches Personal nach Bedarfen	Fortgeschrittenenfortbildung

Nutzung der OneDrive-Cloud auf Smartphone, Tablet, PC	Gesamtes pädagogisches Personal	Einstiegsfortbildung zur Nutzung einer Cloud
Umgang und Nutzung des Schulservers / der Schulpcs	Referendare und neues pädagogisches Personal	Einstieg + Fortgeschritten, insb. Dateiablage und – austausch, Verwendung der LogoDidact-Oberfläche
schul.cloud als Kommunikationstool nutzen	ausgewählte Klassenlehrer/innen, Sozialarbeiter/innen	Fortgeschrittenenfortbildung
erweiterte Funktionen von WebUntis (digitales Klassenbuch) nutzen	Das gesamte pädagogische Personal	Einstiegsfortbildung
Nutzung der Musterraum-Tablets und der drahtlosen Videoprojektion durch LuL	Das gesamte pädagogische Personal	Einstiegsfortbildung
Vorbereitung zu Hause am Windows-PC und arbeiten in der Schule mit dem Tablet – wie organisiere ich mich?	Das gesamte pädagogische Personal	Fortgeschrittenenfortbildung
Didaktische Möglichkeiten in der Arbeit mit Tablets – Nutzung von Apps, dem digitalen Stift, etc.	Fachbereiche nach Bedarf	Fortgeschrittenenfortbildung
Arbeiten in einer Tabletklasse	LuL, die in WLAN-Umgebungen unterrichten (notwendig für Tabletnutzung)	Fortgeschrittenenfortbildung
Lernplattform HPI-Schulcloud bzw. Lernraum Berlin o.ä. Systeme (It's Learning, ...)	Alle LuL, die Lernplattformen nutzen wollen	Fortgeschrittenenfortbildung
Umgang mit geistigen Eigentum, Bildrechten, etc. sowie Datenschutzsensibilisierung in einer digitalen Umwelt	Das gesamte pädagogische Personal	Einstiegsfortbildung
Nutzung von Tablets / Apps zur Differenzierung	Sonderpädagogen, Multiplikatoren je Fachbereich	Fortgeschrittenenfortbildung
Es werden sich sicherlich weitere Fortbildungsbedarfe ergeben, auf die Rücksicht genommen wird.		

4. Technisches Raum- und Ausstattungskonzept

Aus den vorangegangenen Überlegungen ergibt sich für unsere Schule ein Musterraumkonzept, das größtmögliche Flexibilität ermöglicht, als Umgebung für zukünftige Tablet-Klassen taugt und für alle Sozialformen und Arbeitsmethoden eine hybride Lernumgebung für Lernen mit analogen und digitalen Medien ermöglicht.

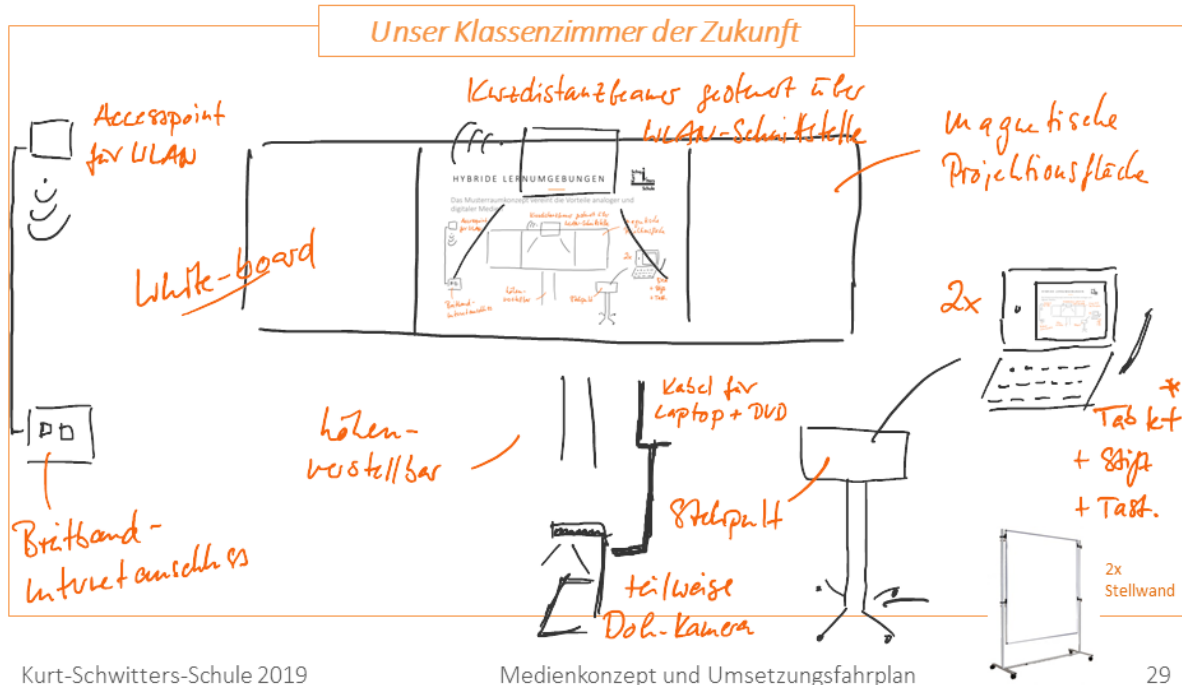
Unser Klassenzimmer der Zukunft

Die Erfahrung zeigt, dass Smartboards frontale Unterrichtsarrangements begünstigen. Die Ausstattung des Klassenzimmers mit der Kombination iPad + Beamer + Whiteboard als Projektionsfläche ist hochflexibel. Mit einer Ausstattung von zwei iPads pro Klassenzimmer kann nahezu ein gesamtes Kollegium ausgestattet werden. Die Kollegen haben die Möglichkeit Lernapplikationen und Cloud-basierte Dateiverwaltung sowie Dokumentenerstellung auf den Geräten zu erproben.

Mittels Apple-TV können sie Webseiten, Arbeitsblätter, Tafelbilder, Präsentationen, Videos in Echtzeit über den Beamer (der über eine ausreichende Soundausgabe verfügt) teilen. Mit Hilfe des Apple Pencils kann der digitale Tafelanschrieb erfolgen, ohne sich von der Klasse abwenden zu müssen. Mit dieser Ausstattung wird der Grundstein für den Unterricht mit Schülertablets gelegt.

Gleichzeitig bietet ein solcher Raum alle gewohnten Möglichkeiten guten Unterricht ohne den Einsatz digitaler Medien zu gestalten. Zwei rollbare kleine Whiteboards ermöglichen Raumteilungen oder dezentrale Präsentationen. Der Raum ist somit die Voraussetzung, um „hybride Lernarrangements“ umzusetzen und die Vorteile analoger und digitaler Ansätze zu vereinen.

Die Kombination aus zwei Tablets, einem Beamer mit Streaming-Media-Option und einem aufklappbaren Whiteboard ist die Alternative zum Smartboard.



Konkret ergibt sich für den Musterraum folgendes Konzept, wobei die Anschaffungs- und Montagekosten niedriger sind als für eine Smartboard-Ausstattung. Aktuell ist ein Raum mit dieser Ausstattung versehen, weitere folgen 2020.

Ausstattung	Hinweise	Preis (ca.)
<input type="checkbox"/> 4-6 Netzwerkanschlüsse, 4 Steckdosen, Anschlussfeld HDMI, VGA, 3,5mm-Klinke	<input type="checkbox"/> 2 Netzwerkanschlüsse für Accesspoint an der Decke	<input type="checkbox"/> 600.- für Verkabelung
<input type="checkbox"/> Accespoint	<input type="checkbox"/> 5 GHz-Bereich, 30 Geräte	<input type="checkbox"/> 300.- inkl. Einrichtung
<input type="checkbox"/> Whiteboard mit Flügeltüren	<input type="checkbox"/> Mitte als Projektionsfläche nutzen	<input type="checkbox"/> 600.-
<input type="checkbox"/> Höhenverstellung	<input type="checkbox"/> für das Whiteboard	<input type="checkbox"/> 600.- inkl. Montage
<input type="checkbox"/> Kurzdistanzbeamer mit Soundausgabe	<input type="checkbox"/> Anschluss per Streaming-Media-Adapter kabellos oder per Anschlussfeld mit Kabel	<input type="checkbox"/> 1200.- inkl. Verkabelung
<input type="checkbox"/> Halterung Beamer	<input type="checkbox"/> Kurzdistanzhalterung zur unmittelbaren Whiteboardmontage – keine Deckenm.!	<input type="checkbox"/> 200.- inkl. Montage
<input type="checkbox"/> 2 Tablets (iPad 2018)	<input type="checkbox"/> mit Stift, Tastatur, Stativ, um es als Dokumentenkamera zu nutzen	<input type="checkbox"/> 1000.- inkl. Stift, Tastatur
<input type="checkbox"/> Streaming-Media-Adapter (Apple-TV)	<input type="checkbox"/> Über den Streaming-Media-Adapter wird das Tablet in Echtzeit gespiegelt	<input type="checkbox"/> 150.-
<input type="checkbox"/> Stehpult	<input type="checkbox"/> Ablage für Tablet, um mit dem Stift darauf schreiben zu können → digitale Tafel	<input type="checkbox"/> 400.-

Gesamt:
€ 5050.-

Internetanschluss: Unter 1.4 wurden bereits Überlegungen zum Internetanschluss gemacht. Ausgehend von einer empfohlenen Kapazität von mindesten 3 Mbit pro Akteur der Schule in einer WLAN-Umgebung ergibt sich die Notwendigkeit einer 3,5 Gbit-Anbindung, die nur über Glasfaser gewährleistet werden kann. Inwieweit die Verkabelung der beiden Häuser ausreichend ist, um über einen Glasfaseranschluss beide Gebäudeteile zu versorgen, ist zu eruieren. Ansonsten sind zwei Glasfaseranschlüsse für die getrennten Gebäudeteile in Betracht zu ziehen.

Server: Mit dem Anschluss an das Glasfasernetz muss eruiert werden, welche WLAN-Accesspoint-Struktur aufgebaut werden soll und dementsprechend müssen die Server abgestimmt sein (z.B. Cisco-Systeme). Aktuell nutzen wir einen Server von SBE mit der Logo-Didact-Version 2.0 die zur Integration der Tablets in das Netz erweitert werden muss auf die Logo-Didact-Version 3.0, womit auch ein Serveraustausch verbunden wäre.

Darüber hinaus sollten auf den **Fluren**, wo aktuell die Informationstafeln angebracht sind und in den Lehrerzimmern Flachbildschirme installiert werden, angeschlossen an Netzwerkdosen, damit WebUntis-Aktualisierungen ohne Aufwand veröffentlicht werden.



Die **raumgenaue Auflistung** was vorhanden ist und inwieweit ergänzt werden muss mit Infrastruktur, ist der separaten Excel-Liste zu entnehmen.

5. Support- und Wartungskonzept

Die Schule nimmt am Projekt IT-Wartung der Berliner Senatsverwaltung teil. Die bis dato erworbenen Tablets sind über SBE erworben und werden auch von SBE gewartet. Unser IT-Beauftragter Herr Lachmann wird darüber hinaus in Schulungen ausgebildet, vorhandene und zukünftige Tablets mittels MobileDeviceMangement von SBE und Apple-ID-Verwaltung passgenau in unser aktuelles System einzupflegen und zukünftig mit hoffentlich wenig Aufwand fern zu warten.

6. Zuständigkeiten innerhalb und außerhalb der Schule

Die interne Organisation und Prozessbeschreibung zur Weiterentwicklung wurde bereits im Abschnitt 1.4 dargestellt. Darüber hinaus finden sich hier weitere Zuständigkeiten.

Bereich	Zuständigkeit	Hinweise, Telefon
Medienkonzept (Entwicklung/Umsetzung)	Kerngruppe: Fr. Kundel (SL), Hr. Radzioch (SL), Herr Lachmann, Herr Döring. Darüber hinaus sind involviert die Medien-AG und die Mediencurriculum-AG	nachname@kurt-schwitters.schule
IT-BetreuerIn (ITB)	Herr Lachmann Herr Freyberg	nachname@kurt-schwitters.schule
IT-RegionalbetreuerIn (ITRB)	Michael Neswadba	itr03-neswadba@berlin.de
IT-ExpertIn	Herr Sattler, Firma SBE	Projekt IT-Wartung der Senatsverwaltung
Kontakt Server-Support	Firma SBE	Telefon: 030/123456
Kontakt Client-Support	IT-Expertin Frau Muster4 von Firma: _____	Projekt IT-Wartung der Senatsverwaltung
Zugang zum Warenkorb des IT-Dienstleistungszentrums des Landes Berlin	Schulleitung/Verwaltungsleitung	
Kontakt Client-Support FWU-Vertrag	Dirk Hildebrand, Firma CERTNET	+49 (561) 816791-23
Kontakt Client-Support Tablets	IT-Expertin Frau Muster4 von SBE	???
Administratoren der Homepage (eine ausführliche Aufteilung)	Fr. Göhler und Hr. Döring in Zusammenarbeit mit Hr. Fleischanderl von der Firma dreierschmiede	fleischanderl@dreierschmiede.de
Administratoren der Schul-E-Mails	Hr. Lachmann	

Anhang 1 - Konzeptioneller Ansatz unserer Curriculumsentwicklung

Jahrgang 7/8

	Jg 7 1. Hbj	Jg 7 2. Hbj	Jg 8 1. Hbj	Jg 8 2. Hbj
Geschichte		<p><u>2.3.3. Präsentieren:</u> Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl → Gallery Walk</p> <p><u>2.3.6. Reflektieren:</u> Medien in Politik und Gesellschaft & Konstruktion v Wirklichkeit in Medien → Herrscherbild entschlüsseln</p>	<p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten → historische Karikaturen deuten</p> <p><u>2.3.6. Reflektieren:</u> Medien in Politik und Gesellschaft & Konstruktion v Wirklichkeit in Medien → Bilder als Geschichtsquellen</p>	<p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten</p> <p><u>2.3.6. Reflektieren:</u> Medien in Politik und Gesellschaft - Die Konstruktion von Wirklichkeit in Medien → Historische Spielfilme analysieren, historisch-politische Lieder deuten</p>
Politik	<p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten → Karikaturen analysieren</p>		<p><u>2.3.1. Informieren:</u> Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen → Medienbericht-erstellung zwischen Information und Unterhaltung</p> <p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Orientierung im Medienangebot</p> <p><u>2.3.6. Reflektieren:</u> Eigener Mediengebrauch → Ein Medienprotokoll erstellen</p> <p><u>2.3.6. Reflektieren:</u> Eigener Mediengebrauch → Cybermobbing, Social-Media-Burnout, Datenklau</p>	
Geographie	<p><u>2.3.1. Informieren:</u> Suchstrategien, Prüfung und Bewertung von Quellen, Informationen → Internetrecherche</p>	<p><u>2.3.4. Produzieren:</u> Gestaltung von Medienproduktionen → Poster</p> <p><u>2.3.3. Präsentieren:</u> Durchführung einer Präsentation → mit Poster</p>	<p><u>2.3.1. Informieren:</u> Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale → Raumanalyse</p>	<p><u>2.3.1. Informieren:</u> Prüfung und Bewertung von Quellen und Information → Szenariotechnik</p>
Ethik	<p><u>2.3.3. Präsentieren:</u> Durchführung einer Präsentation → Thema Weltreligion</p>		<p><u>2.3.3. Präsentieren:</u> Präsentieren in der Mediengesellschaft: → Thema Medienethik, Social Media</p> <p><u>2.3.6. Reflektieren:</u> Eigener Mediengebrauch → Medienethik (z.B. Cybermobbing, Socialmedia)</p>	

	Jg 7 1. Hbj	Jg 7 2. Hbj	Jg 8 1. Hbj	Jg 8 2. Hbj
Deutsch	<p><u>2.3.1. Informieren:</u> Suchstrategien → Internetrecherche zu Indien</p> <p><u>2.3.3. Präsentieren:</u> Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl → Portfolio zur Beschreibung eines Landes (Indien) erstellen</p> <p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage, Botschaft von Medienangeboten → Intention einer Ballade erschließen</p> <p><u>2.3.3. Präsentieren:</u> medienspezifische Gestaltungsprinzipien → Ballade inhaltlich und szenisch (nach eigenen Zielen) gestalten</p> <p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage, Botschaft von Medienangeboten → Gestaltungsmerkmale und ihre Wirkung innerhalb des Rechtschreib-, Zeichensetzungs- und Grammatiktrainings untersuchen</p>		<p><u>2.3.3. Präsentieren:</u> medienspezifische Gestaltungsprinzipien → Szenen aus „Kleider machen Leute“ inhaltlich (nach eigenen Zielen) umgestalten und szenisch umsetzen</p> <p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage, Botschaft von Medienangeboten → rhetorische Gestaltungsmittel in Gedichten zu „Menschen in der Stadt“ auf ihre Wirkung und ihre Funktion hin untersuchen</p> <p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage, Botschaft von Medienangeboten → Gedichte zu „Menschen in der Stadt“ vortragen und bewerten</p>	
Kunst		<p><u>2.3.4. Produzieren:</u> Medienspezifische Gestaltungsprinzipien / Gestaltung von Medienproduktionen → z.B. Fotografie „Selbst- und Gruppen-inszenierung, Stopp-Motion- Film, Comic-, Schrift- und Plakatgestaltung</p> <p><u>2.3.6. Reflektieren:</u> Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien → Vorbilder, Helden und Heldinnen sowie Idole aus Medien beschreiben und mit eigener Lebenswelt vergleichen</p>	<p><u>2.3.4. Produzieren:</u> Medienspezifische Gestaltungsprinzipien / Gestaltung von Medienproduktionen → Grafik-, Bild-, Audio- und Videoprogramme werden genutzt (z.B. Planung und Aufnahme eines Werbefilmes, Vorbereitung eines Computerspiels (im Zusammenhang mit BVBO), Persönliche Fotoprojekte wie „Strukturen, Familie, Perspektiven“)</p> <p><u>2.3.5. Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage und Medienangebote → mediale Symbole und Zeichensystemen (Comic, Werbung), filmische Mittel, Aufbau von Computerspielen</p>	
WAT	<p><u>2.3.6. Reflektieren:</u> Eigener Mediengebrauch → eigener zeitl. Umfang elektronischer Medien im Vergleich zu Expertenempfehlungen, Mediennutzungsvertrag entwickeln</p>		<p><u>2.3.4. Produzieren:</u> Medienproduktion als planvoller Prozess → Fachartikel</p> <p><u>2.3.5. Analyse:</u> Gestaltung, Botschaft von Medienangeboten → Handwerk-Werbepublikat analysieren</p>	<p><u>2.3.1. Informieren:</u> Suchstrategien → Recherche nach Gewerbeimmobilien im Start-Up-Projekt</p> <p><u>2.3.3. Präsentieren:</u> Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl → Portfolio zum Start-Up erstellen</p>

	Jg 7 1. Hbj	Jg 7 2. Hbj	Jg 8 1. Hbj	Jg 8 2. Hbj
ITG integriert in WAT in 7 & 8	<p><u>2.3.2. Kommunizieren:</u> Kriterien, Merkmale und Strukturen medialer Kommunikation → Wie funktionieren Mobilfunk, Internet, PC (technisch)</p> <p><u>2.3.4. Produzieren:</u> Medientechnik → Windows-Schulpcps grundlegend bedienen können</p>	<p><u>2.3.4. Produzieren:</u> Medientechnik → Formatfunktionen von LibreOffice Textverarbeitung für Berufestechbrief anwenden</p>	<p><u>2.3.4. Produzieren:</u> Medientechnik → Formatfunktionen von LibreOffice Präsentationssoftware für Fachartikelpräsentation anwenden</p>	<p><u>2.3.4. Produzieren:</u> Medientechnik → Formel- & Formatfunktionen von LibreOffice Tabellenkalkulation für Entwicklung eines Budgets anwenden</p>

Jahrgang 9/10

	Jg 9 1. Hbj.	Jg 9 2. Hbj.	Jg 10 1. Hbj.	Jg 10 2. Hbj.
Geschichte	<u>2.3.6. Reflektieren:</u> Medien in Politik und Gesellschaft. & Die Konstruktion von Wirklichkeit in Medien → historische Fotos	<u>2.3.5. Analysieren:</u> Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten → historisch-politische Plakate analysieren	<u>2.3.3. Präsentieren:</u> Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl → Ein Portfolio zu einer historischen Thematisierung erstellen.	
Politik	<u>2.3.6. Reflektieren:</u> Medien in Politik und Gesellschaft. & Die Konstruktion von Wirklichkeit in Medien → Fake News	<u>2.3.3. Präsentieren:</u> Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl → Eine Wandzeitung erstellen	<u>2.3.6. Reflektieren:</u> Medien in Politik und Gesellschaft → Eine online Petition erstellen	
Geographie	<u>2.3.1 Informieren</u> → Durchführung Syndromanalyse am Beispiel des Aralsees <u>2.3.4 Produzieren:</u> Herstellung von Medienprodukten → zeichnerische Darstellung eines Beziehungsgeflechts zum Aralsee-Syndrom <u>2.3.3 Präsentieren:</u> Durchführung einer Präsentation	<u>2.3.5 Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten → Analyse von Klimamodellen <u>2.3.6 Reflektieren:</u> Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien → Klimamodelle vergleichen	<u>2.3.4 Produzieren:</u> Herstellung von Medienprodukten → Erstellen eines Wirkungsgefüges am Beispiel der Produktionsverlagerung nach Asien	<u>2.3.4 Produzieren:</u> Herstellung von Medienprodukten → Erstellen von Diagrammen zum durchschnittlichen Bruttonomatsverdienst in den Ländern der EU <u>2.3.6 Reflektieren:</u> Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien → Klimamodelle vergleichen
Ethik	<u>2.3.6. Reflektieren:</u> Medien in Politik und Gesellschaft → Thema Rechtsstaat		<u>2.3.6. Reflektieren:</u> Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien → Thema Wahrheit	

	Jg 9 1. Hbj.	Jg 9 2. Hbj.	Jg 10 1. Hbj.	Jg 10 2. Hbj.
Deutsch	<u>2.3.3. Präsentieren:</u> Präsentationsarten und ihre sachgerechte Auswahl / Durchführung einer Präsentation → unterschiedliche Diskussionsformen zum Thema „Mode ist Lebensstil“ erproben und Diskussionsverhalten reflektieren / Feedback-Kultur entwickeln			<u>2.3.3. Präsentieren:</u> medien-spezifische Gestaltungsprinzipien / Durchführung einer Präsentation → Einzel- und Gruppenarbeitsergebnisse innerhalb einer Präsentationsprüfung vor einer Kommission sachgerecht präsentieren
Kunst	<u>2.3.4. Produzieren:</u> Gestaltung von Medienproduktionen → Bildbearbeitung, Collage, Porträt-Selbstporträt per Fotografie oder Video, Web- Nutzung <u>2.3.4 Produzieren:</u> Herstellung & Veröffentlichung von Medienproduktionen → Eigene und lizenzierte Gestaltungselemente werden unterschieden, ästhetische Gestaltungskriterien reflektiert, Rechte zur Veröffentlichung respektiert <u>2.3.6 Reflektieren:</u> Eigener Mediengebrauch → Selfies posten, erkennen, beschreiben, analysieren exemplarischer medialer Manipulation (z.B. Schönheitsideale)		<u>2.3.4. Produzieren:</u> Technik und Gestaltungselemente für die Medienproduktion werden kriterienorientiert, sachgerecht eingesetzt (z.B. bei inszenierter und dokumentarischer Fotografie um öffentlichen, künstlerischen, auch digitalen Raum zu untersuchen) <u>2.3.5 Analysieren:</u> Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten → Vergleichen verschiedener Medienarten, -formate und -genres Fiktionales und nicht Fiktionales untersuchen und diskutieren	
WAT	<u>2.3.1 Informieren:</u> Suchstrategien & Prüfung + Bewertung von Quellen → Praktikumsportale vergleichen <u>2.3.1 Informieren:</u> Informationsverarbeitung → pdf nach Stichworten durchsuchen, um JugASch-Fälle zu lösen	<u>2.3.4 Produzieren:</u> Herstellung von Medienprodukten → Praktikumsmappe handschriftlich <u>2.3.4 Produzieren:</u> Gestaltung von Medienproduktionen → Podcast / Video / Erklärvideo zum Thema Nachhaltigkeit	<u>2.3.4 Produzieren:</u> Gestaltung → Bewerbungskurzvideo <u>2.3.5 Analysieren:</u> Bedeutung und Wirkung → Bewerbungsvideo <u>2.3.4 Produzieren:</u> Herstellung von Medienprodukten → Praktikumsmappe am PC ausgedruckt	<u>2.3.1 Informieren:</u> Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen → Methodenblatt anwenden <u>2.3.3. Präsentieren:</u> Durchführung einer Präsentation → Soziale Marktwirtschaft <u>2.3.5 Analysieren:</u> Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten → Karikaturen analysieren