

# St. Martin-Schule Bitburg

Schule mit den Förderschwerpunkten ganzheitliche  
und motorische Entwicklung



## Medienkonzept

*Stand: Oktober 2020*



## **1 Einleitung**

Die Schülerschaft der St. Martin-Schule wird generell in vier verschiedenen Altersstufen unterrichtet (1. bis 12. Schulbesuchsjahr inklusive Berufsschulpflicht). Je nach Schüler\*innenzahl und –zusammensetzung werden im Schuljahr 2020/21 11-12 Klassen gebildet. Die Schüler\*innen, die in ihrer Freizeit Zugang zu digitalen Medien haben und zudem die entsprechenden Lese- und Schreibkompetenzen mitbringen, nutzen diese hauptsächlich zum Internetsurfen und für den Austausch in sozialen Netzwerken wie WhatsApp oder Instagram.

Wir möchten das Selbstbewusstsein unserer Schüler\*innen durch den Ausbau ihrer Fähigkeiten im Umgang mit verschiedenen digitalen Medien stärken. Im Rahmen der im Stundenplan verankerten Medienarbeit sollen sie lernen, Medien den eigenen Möglichkeiten und Bedürfnissen nach sinnvoll zu nutzen, Gefahren, die im Internet lauern, einzuschätzen und sich Informationen für den persönlichen Bedarf aus dem Internet zu beschaffen. Vor allem aber wollen wir den Schüler\*innen vermitteln, wie die Medien sinnvoll für das tägliche Leben genutzt werden können. Wir wollen unsere Schüler\*innen zu möglichst selbstständigen und selbstbestimmten Menschen erziehen: Medienkompetenz ist eine elementare Voraussetzung zur sozialen und beruflichen Teilhabe.

Wichtig im Rahmen eines ganzheitlichen Unterrichts der SFG/M ist der fächerübergreifende Einsatz digitaler Medien. Medienbildung soll nicht ausschließlich in einem Fachunterricht stattfinden (reiner PC-Unterricht). Medien unterstützen die Motivation und Sinnstiftung und ermöglichen individualisiertes Lernen.

## 2 Technische Ausstattung für die unterrichtliche Nutzung

(ohne Verwaltungsrechner)

### 2.1 Bestand und Erstinstallation im Rahmen des Landesprogramms „Medienkompetenz macht Schule“ (MmS) 2010/2011

Nachdem die St. Martin-Schule gegen Ende des Schuljahres 2010/2011 mit einer klassenabdeckenden Vernetzung (Lan) versehen und ein zentraler Server installiert wurde, wird im unterrichtlichen Bereich MmS+ genutzt. Die St. Martin-Schule verfügte damit über folgende Hard- und Software (siehe Tabelle).

PC (MmS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Je 1 PC in 5 Klassen</li> <li>➤ 3 PC im Schülerbüro (Berufsbildungsbereich)</li> </ul>
Interaktives Whiteboard mit Notebook (MmS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Je 1 in 3 Klassen</li> </ul>
Notebookkoffer (NBK) (MmS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 3 NBK mit je 6 Notebooks - Leihlisten für alle Klassen</li> </ul>
Beamerkoffer (BK) (MmS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 BK (feste Beamer-Notebook-Einheit)</li> </ul>
Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 mobiler Beamer zum freien Anschluss mit großer transportabler Leinwand</li> </ul>
Weitere Notebooks und PC	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 Notebook für die Schülerzeitung</li> <li>➤ 1 Notebook für den Bereich Unterstützte Kommunikation (UK)</li> <li>➤ 1 Notebook für die Trainingswohnung</li> <li>➤ 2 PC im Lehrerzimmer</li> </ul>
Drucker	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 3 Netzwerk Tintenstrahldrucker (je an IWB)</li> <li>➤ 1 Farblaserdrucker (Unterrichtsvorbereitung und Verwaltung)</li> </ul>
Spezielle Peripheriegeräte	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 12 Lerntastaturen mit großen farbigen Tasten</li> <li>➤ 1 Tastatur zur freien Belegung (Bereich UK)</li> </ul>
Software	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Boardmaker (Bereich UK)</li> <li>➤ Office-Produkte: <ul style="list-style-type: none"> <li>• MS Office Klassenraumlizenz</li> <li>• MS Publisher</li> <li>• Open Office</li> </ul> </li> <li>➤ Spezielle Schulschriftarten</li> <li>➤ Lernsoftware <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt 8</li> <li>• Wahrnehmung</li> <li>• Hören-Sehen-Schreiben</li> </ul> </li> <li>➤ Budenberg</li> </ul>
Weitere Medien	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Videokamera</li> <li>➤ Digitalkameras</li> <li>➤ CD-Player</li> <li>➤ Powermixer (Schulband)</li> <li>➤ Mikrofone (Schulband, Schulversammlung)</li> <li>➤ Digitales Aufnahmegerät (Schulband)</li> </ul>

## 2.2 Technische Veränderungen bis heute (Stand April 2020)

Innerhalb der letzten 9 Jahre kam es durch technische Ausfälle, Neukauf und Spenden zu Veränderungen im Soft- und Hardwarebestand der Schule. Die Tabelle zeigt das Jahr der Anschaffung und den aktuellen Zustand (defekt, veraltet, neu bzw. neuwertig).

Was	Anzahl	Anschaffung/Zustand
PC	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 5 (Schulklassen)</li> <li>➤ 3 (Berufsbildungsbereich)</li> </ul>	2010/11 2010/11
Interaktives Whiteboard mit Notebook	➤ 3	2010/11
Interaktives Whiteboard ohne Notebook/PC	➤ 6	Spendengeräte von vor 2010
Notebookkoffer (NBK)	➤ 3 NBK mit insg. 18 Notebooks	15 Stück / 3 Stück
Beamerkoffer (BK)	➤ 1 BK (feste Beamer-Notebook-Einheit)	2010/11
Beamer	➤ 1 mobiler Beamer zum freien Anschluss mit großer transportabler Leinwand	Vor 2010 (kein HDMI)
Weitere Notebooks und PC	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 Notebook an IWB</li> <li>➤ 1 Notebook für die Schülerzeitung</li> <li>➤ 1 Notebook für den Bereich (UK)</li> <li>➤ 1 Notebook für die Trainingswohnung</li> <li>➤ 2 PC im Lehrerzimmer (noch nicht in MNS+)</li> <li>➤ 2 Schüler-Notebooks (Bücherei)</li> <li>➤ 1 PC Bücherei-Verwaltung mit Barcodescanner</li> <li>➤ 1 MacBook zur iPad-Verwaltung</li> </ul>	2010/11 2018 2010/11 2010/11 ??? Alte Spendengeräte Ca. 2013 Gebrauchtgerät (2011)
iPad	➤ 13	2016-2018
Drucker	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 3 Netzwerk Tintenstrahl (an IWBs)</li> <li>➤ 1 Farblaser (Unterrichtsvorbereitung + Verwaltung)</li> <li>➤ 1 Farb-Kopierer/Drucker (U.-Vorbereitung/Verwaltung)</li> <li>➤ 8 lokale Tintenstrahldrucker (in Klassen)</li> </ul>	Defekt Defekt 2019 1 alt / 7 aus 2018
Spezielle Peripheriegeräte	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 12 Lerntastaturen mit großen farbigen Tasten</li> <li>➤ 1 Tastatur zur freien Belegung (Bereich UK)</li> </ul>	??Defekt / ??2010/11 2010/11
Vernetzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ W-Lan in 9 Klassen verfügbar (MNS+)</li> <li>➤ Internetzugang nur über freigeschaltete Geräte</li> <li>➤ Kein Gastzugang (für Privatgeräte)</li> </ul>	2017 (siehe 2.c) (siehe 2.c)
Software	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Boardmaker Einzellizenz (Bereich UK)</li> <li>➤ MetaCom Einzellizenz (Bereich UK)</li> <li>➤ Office-Produkte: <ul style="list-style-type: none"> <li>• MS Office Klassenraumlizenz</li> <li>• MS Publisher</li> </ul> </li> <li>➤ Spezielle Schulschriftarten</li> <li>➤ Lernsoftware <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt 8</li> <li>• Wahrnehmung/Hören-Sehen-Schreiben/Budenberg</li> </ul> </li> <li>➤ Lern-Apps für iPads (u.a. Mathe/Deutsch/Wahrnehmung/UK/Graphomotorik)</li> <li>➤ WorkSheetCrafter (Arbeitsblattgenerator) Jahreslizenz</li> </ul>	20?? 2018  2010 2010 2010  2010 2010 2019  2019
Weitere Medien	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2 Videokamera</li> <li>➤ 3 Digitalkameras (1 Kompakt, 2 SLR)</li> <li>➤ CD-Player</li> <li>➤ Powermixer (Schulband) mit 4 Lautsprechern</li> <li>➤ Mikrofone (Schulband, Schulversammlung)</li> <li>➤ Digitales Aufnahmegerät (Schulband)</li> <li>➤ Akku-Mikro/Lautsprecher</li> </ul>	1 Veraltet / 1 etwas neuer 2 Veraltet / 1 etwas neuer ? 2009 2009 (z.T. defekt) 2009 2016

## 2.3 Notwendige Erneuerung/Erweiterung im Rahmen des Digitalpakts

Wie in der Tabelle 2.2 ersichtlich, verfügt die St. Marin-Schule Bitburg zum Stand April 2020 zum großen Teil über eine veraltete digitale technische Ausstattung. Die Arbeit im Bereich der digitalen Medien ist mit der momentanen Ausstattung (Stand April 2020) nicht mehr verlässlich zu gewährleisten. Dies führt bei Lehrpersonen und Schülerschaft insbesondere dann zu Frustration, wenn der Unterricht nicht planmäßig ablaufen kann. Die technische Ausstattung muss dringend erneuert bzw. aktualisiert werden, um die Förderung der Medienkompetenz für unsere Schülerschaft sicherzustellen.

Was?	Anzahl	Pädagogische und technische Begründung
Server	1	Sicherung einer stabilen Vernetzung aller Medien (Tafeln, Notebooks, PC, iPads)
Interaktive Tafeln (höhenverstellbar)	11	Gleiche Ausstattung aller Klassenräume, einheitliche Nutzung (Struktur) auch bei Wechsel der Schulklasse (1. bis 12. Schulbesuchsjahr) Besondere Aspekte im Bereich SFG/M: <b>siehe Konkretisierung unten</b>
Mobile Interaktive Tafeln	2	Fachräume (Hauswirtschaft, Werken) sowie Versammlungsräume
PC	5	Austausch der veralteten Geräte im Schülerbüro und im Lehrerzimmer (Lehrerarbeitsplätze)
Notebookkoffer (NBK)	2 je 8 NB	2 Notebookkoffer zum wechselnden Einsatz in den Klassen (in Oberstufe und Werkstufe/Berufsvorbereitung)
Weitere Notebooks	14	11 (Klassen) 2 (Bücherei) 1 (UK)
MacBook	1	Verwaltung der iPads
Beamerkoffer (inkl. Notebook)	1	Präsentationen (Schulversammlung, Schulfest, Konferenz, Elternabend)
iPad-Koffer	2 je 8 iPads	Klassendeckende Nutzung der vorhandenen Lern-Apps Besondere Aspekte im Bereich SFG/M: <b>siehe Konkretisierung unten</b>
Lokale Klassen-Drucker	4	Ergänzung von fehlenden Druckern in 4 Klassen Arbeitsergebnisse der Schüler*innen direkt ausdrucken
Spezielle Peripheriegeräte	19	Für die Nutzung der Notebooks (Notebookkoffer, Bücherei, UK)
- Mäuse (ergo rechts/links)	11	Für die Nutzung der Klassen-Notebooks
- Funk Tastatur/Maus	1	Zum Anschluss an interaktive Tafeln
- Dokumentenkamera	85	Für jeden Schüler (aus Hygienegründen)
- Kopfhörer		
W-Lan-Accesspoints	n.b.	Erneuerung und Ergänzung von (fehlenden) Accesspoints <ul style="list-style-type: none"> <li>• in allen Klassen und Fachräumen</li> <li>• in Gymnastikhalle und Speisesaal (Versammlungsraum)</li> </ul>
W-Lan Gastzugang		Nutzung privater Endgeräte im Unterricht
Software (Schullizenzen)	?	Geschätzte Kosten:
- aktuelles Betriebssystem auf allen Rechnern		- ?
- aktuelle Office-Version	35 (MA)	- 1400,- Euro/Jahr
- WorkSheetCrafter	35 Nutzer)	- 674,- Euro/Jahr
- Anton	Bis 500 SuS	- 250,- Euro/Jahr
- Metacom	15-20	- Ca. 550,- Euro (einmalig)
- Lernwerkstatt 10		- 219,- Euro (einmalig Update von Version 8)
- Minecraft-Education für MNS+		

Der Einsatz digitaler Medien bringt in der Schule mit dem Förderschwerpunkt ganzheitliche Entwicklung (SFG) besondere Vorteile in der pädagogischen Arbeit. Auch in Hinblick auf motorische Beeinträchtigungen und Einschränkungen in Sinnesbereichen (Hören und Sehen) können digitale Medien eine individuelle Förderung sehr unterstützen.

Aus der Erfahrung der vergangenen Jahre hat sich der Einsatz interaktiver Tafeln (bisher Smart Boards) sowie iPads (vereinzelter Einsatz seit 2016) in Bezug auf unsere Schülerschaft sehr bewährt. Die Anschaffung dieser Geräte für die SFG/M lässt sich aufgrund besonderer Aspekte (und „→ Effekte“ für unsere Schülerschaft) begründen:

### **2.3.1 Höhenverstellbare interaktive Tafeln – positive Effekte und Konkretisierung für die Schule mit dem Förderschwerpunkt G/M**

#### **→ Erhöhung der Lern-Motivation**

- Aufgrund des hohen Aufforderungscharakters stehen Schüler\*innen gerne auf und zeigen etwas an der Tafel.
- Zurückhaltende/ruhige Schüler\*innen zeigen mehr Beteiligung.

#### **→ Selbstwirksamkeit und Erfolgserlebnisse**

- Die aktive Beteiligung der gesamten Klasse direkt an der Tafel wird ermöglicht (Auswahl von Bilddateien/Videodateien/Audiodateien durch Berührung der Tafel; auch Schüler\*innen mit intensiven Beeinträchtigungen können sich beteiligen und erzielen Effekte).

#### **→ Schneller Abruf multimedialer Informationen und mehrkanaliges Lernen erhöhen den Lernerfolg**

- Eine schnelle (geplante oder spontane) multimediale Darstellung von Lerninhalten wird ermöglicht, um unbekannte Begriffe und Zusammenhänge zu „erklären“ oder zu verdeutlichen (Bilder/Symbole/Audiodateien/Geräusche/Videos).

#### **→ Interaktive Tafel ersetzt das Notebook und das klassische Arbeitsblatt**

- Schüler\*innen mit motorischen Beeinträchtigungen können mit Hilfe der Touch-Screen-Funktion alternative Lernangebote (s.u.) nutzen. Diese kann z.B. aufgrund einer eingeschränkten Feinmotorik erschwert oder nicht möglich sein:
  - erschwerte Teilhabe an digitalen Medien wie z.B. Notebooks (z.B. bei problematischer Mausbedienung)
  - erschwerte Bearbeitung klassischer Arbeitsblätter (z.B. problematischer Stifthaltung), eine großflächige Bearbeitung mit der Hand oder den Fingern ist möglich

#### **→ Barrierefreiheit**

- Schüler\*innen im Rollstuhl wird mittels der individuellen Einstellung der Arbeitshöhe die aktive Teilhabe am digitalen Unterricht ermöglicht.
- Schüler\*innen mit starker Sehschwäche profitieren von der Größe der Bildschirm-Darstellung.

#### → **Lernerfolg durch Wiederholung**

- Durch das Speichern und Wiederaufrufen von gemeinsam erarbeiteten (multimedialen) Tafelbildern kann eine Anknüpfung an vorherige Lerneinheiten stattfinden. Häufige Wiederholung von Lerninhalten ist insbesondere im Bereich unserer Schulart ein wichtiges Element des pädagogischen Alltags.

#### → **Sprachförderung und Selbstbewusstsein**

- Möglichst selbständige multimediale Präsentationen (kleine Vorträge) durch die Schüler\*innen erhöhen die Sprechfreude. Das freie Sprechen (laut und deutlich, in ganzen Sätzen) vor anderen Menschen gibt Sicherheit und macht stolz.

#### → **Spiegeln oder Darstellen der Laptop-/PC-Oberfläche der Schüler\*innen**

- Abläufe oder Arbeitsschritte bei der individuellen Arbeit am Laptop/PC (Nutzung von Software, Ordnerstruktur, Kontextmenüs etc.) können an der interaktiven Tafel erklärt und besprochen werden. Die Schüler\*innen können die Arbeitsschritte am Board verfolgen und direkt am eigenen Gerät umsetzen.

### **2.3.2 iPads – positive Effekte und Konkretisierung für die Schule mit dem Förderschwerpunkt G/M**

#### → **Erhöhung der Lern-Motivation**

- Aufgrund ansprechender Lernsoftware (Apps) zeigen die iPads einen hohen Aufforderungscharakter.
- Die Schüler\*innen erhalten eine direkte Rückmeldung (virtuelle Belohnung) bei vielen Lernprogrammen.

#### → **Erweiterung der Lernmöglichkeiten durch Apps**

- Es stehen viele Apps für unterschiedliche Lernbereiche zur Verfügung. Das Angebot kann differenziert in Bezug auf Fächer aber auch das individuelle Lernniveau der Schüler\*innen angepasst werden.

### → Selbstwirksamkeit und Erfolgserlebnisse

- Alle Schüler\*innen erhalten individuelle Angebote bzw. können diese wählen. Eine innere Differenzierung in der Unterrichtseinheit „iPad“ wird ermöglicht.
- Arbeitsergebnisse können der gesamten Klasse am Board gezeigt werden

### → Erhöhung der Selbständigkeit

- Die generelle Nutzung des Geräts ist einfach (Transport, einschalten, Touch-Screen, App-Auswahl, etc.)
- Die Übertragung gelernter Abläufe/Strukturen in der App-Nutzung gelingt aufgrund der meist intuitiven Bedienung recht schnell. Die Transferleistung macht die Schüler\*innen unabhängiger von den Lehrpersonen.
- Viele Lern-Apps beinhalten eine Selbstkontrolle, die den Schüler\*innen eine direkte Rückmeldung gibt. Die Lehrperson kann im Lernprozess beobachtend im Hintergrund bleiben.

### → Steigerung der Medienkompetenz in unterschiedlichen Bereichen

- Das iPad vereint verschiedene Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medienkompetenz z.B. durch
  - Lern-Apps
  - Kamera (Fotos/Videos)
  - Audiorecorder (Interviews)
  - Office-Anwendungen (Texte, Präsentationen, Tabellen)
  - Browser (Internet-Recherche)

### → das iPad ergänzt das klassische Arbeitsblatt

- Schüler\*innen können mit Hilfe der Touch-Screen-Funktion ein alternatives oder ergänzendes Lernangebot zu Arbeitsblättern nutzen (u.a. bei eingeschränkter Feinmotorik, problematischer Stifthaltung).

### → Barrierefreiheit

- Die Nutzeroberfläche lässt sich individuell einrichten/reduzieren. Dadurch wird der Fokus z.B. auf wenige oder eine zu nutzende App gelenkt. Schüler\*innen mit Schwierigkeiten im Bereich der Konzentration erhalten eine gezielte Lern-Auswahl.
- Die Nutzung des iPads ist unkomplizierter als z.B. bei Laptops (Gewicht, Handling, drahtlose Nutzung, Touch-Funktion, schnelles Einschalten)
- Nichtleser\*innen erhalten Hilfe bei Texten (Vorlesefunktion)
- Schüler\*innen, die aufgrund körperlicher Beeinträchtigungen nicht an einem üblichen



Schüler-Arbeitstisch sitzen können, haben die Möglichkeit, das iPad z. B. im Rollstuhl, im Pflegebett oder im Stehbrett zu nutzen.

- Mittels Sprachsteuerung können z.B. Apps ausgewählt und geöffnet oder Sucheinträge im Browser eingegeben werden.
- Die App „GoTalk Now“ ermöglicht den Schüler\*innen im Bereich der Unterstützten Kommunikation (UK) mithilfe von Fotos oder Symbolen eine Sprachausgabe zu generieren

#### → **Lernerfolg durch Wiederholung**

- Durch das Speichern und Wiederaufrufen von Arbeitsblättern kann eine Anknüpfung an vorherige Lerneinheiten stattfinden (vgl. interaktive Tafeln).

### **3 Förderung der Medienkompetenz: Lernbereiche und Lern-Aktivitäten**

Im Unterricht sollen verschiedene Lernbereiche (iPad, interaktive Tafel, Umgang mit Smart-Software, Laptop/PC, Word, Internet, MNS+, Software) in Abhängigkeit der individuellen Lernvoraussetzungen und bereits vorhandenen Kompetenzen mit den Schüler\*innen bearbeitet werden.

Jeder Lernbereich gliedert sich in aufeinander aufbauende Kompetenzbereiche (K1-K4), die unterschiedliche Lernaktivitäten im Rahmen der Medienarbeit beinhalten. Eine starre Zuordnung der Lernaktivitäten zu Schulstufen (Unterstufe bis Werkstufe) ist aufgrund der Heterogenität unserer Schülerschaft nicht sinnvoll. Alle Schüler\*innen werden dort „abgeholt“, wo sie stehen. Je nach Lernvoraussetzungen beginnen die Schüler\*innen in K1 oder bewegen sich schon in einer höheren Kompetenzstufe, egal in welcher Schulstufe sie sind.

Uns ist bewusst, dass die Lernaktivitäten zu den Lernbereichen (z.B. iPad, Internet, interaktive Tafel) sehr vielfältig sind und nicht alle in diesem Medienkonzept aufgeführt werden können. Die Lerninhalte in den nachfolgenden Tabellen bilden die Grundlage für die Medienarbeit mit unseren Schüler\*innen. Je nach Kompetenzen, Bedarf und Interesse können sie darüber hinaus zusätzliche Lernangebote erhalten.

Die Lernbereiche können nicht isoliert voneinander betrachtet werden. Es kommt immer wieder zu Überschneidungen (Software – PC/Laptop). Das hat zur Folge, dass es nicht zwingende Reihenfolgen in der Bearbeitung der Lernbereiche geben kann (Ausnahme evtl. bei Word“ als Teil des Lernbereichs „Software“). Jeder Lernbereich soll im Verlauf eines Schuljahres im wöchentlichen gezielten Medienunterricht (bzw. eingebunden in den Gesamtunterricht) Beachtung finden. Dadurch ermöglichen wir den Schüler\*innen eine umfassende Bildung im Bereich digitaler Medien.

**Lernbereich: iPad**

Kompetenzstufen		Lern-Aktivitäten
K1	Erste Erfahrungen mit dem iPad	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Regeln für einen sorgsamen Umgang kennen (siehe schulinterne Nutzungsordnung für PC/Laptop und Internet)</li> <li>➤ Medien über das iPad hören und sehen</li> <li>➤ App mit Handführung nutzen (Touch-Funktion passiv erleben)</li> <li>➤ erste Effekte bei Berührung des Touchscreens erleben (Übungsprogramme: fingerpaint, fireworks arcade, ...)</li> </ul>
K2	Basiskompetenzen für einen selbständigen Umgang	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bedienung per Touch-Funktion (Zeigefinger als Stift/Maus): Dauer der Berührung und Druckintensität dosieren können</li> <li>➤ Effekte bei gezielten Berührungen und gezieltem Nachspuren erleben (Programme: Ich schreibe in Druckschrift, ...)</li> <li>➤ App GoTalk Now als Kommunikationsmittel nutzen</li> </ul>
K3	Selbständige Nutzung einfacher Apps	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Einschalten</li> <li>➤ Pin eingeben (Zahlenkombination)</li> <li>➤ App selbständig auswählen (Welches Icon passt zu welcher App?) und per Antippen öffnen</li> <li>➤ Einfache Apps mit einfacher Bedienung nutzen</li> <li>➤ Ergebnis einer Aufgabe durch Selbstkontrolle überprüfen</li> <li>➤ Lautstärke und Helligkeit regeln</li> <li>➤ Batteriestand prüfen und ggf. Ladekabel anschließen</li> <li>➤ Kopfhörer anschließen</li> <li>➤ Ausschalten</li> </ul>
K4	Nutzung komplexer Apps und Transfer	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kreatives Gestalten mittels Musik-, Foto-oder Video-Apps</li> <li>➤ Internetnutzung</li> <li>➤ Speichern von Video, Musik und Dokumenten</li> <li>➤ Transfer: Nutzung von Funktionen im (Schul-)Alltag, Projektion von Inhalten auf interaktive Tafeln</li> <li>➤ Arbeitsergebnisse vorstellen</li> </ul>

**Lernbereich: Interaktive Tafel**

Kompetenzstufen		Lern-Aktivitäten
K1	Erste Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tafel mit dem Finger (Maus) durch Anklicken bedienen</li> <li>➤ Regeln für einen sachgerechten Umgang</li> </ul>
K2	Basiskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tafel einschalten</li> <li>➤ Passwort beim Hochfahren des PCs eingeben</li> <li>➤ Programme auswählen durch Doppelklick</li> <li>➤ Tafelhöhe einstellen</li> <li>➤ Tafel ausschalten</li> </ul>
K3	Selbständige Nutzung der Grundfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ externe Geräte freigeben, auswählen und einbinden <ul style="list-style-type: none"> <li>• ipad</li> <li>• PC</li> <li>• Handy</li> </ul> </li> <li>➤ Internetbrowser auswählen</li> <li>➤ Arbeit mit Dokumentenkamera</li> </ul>
K4	Fortgeschrittene Nutzung der Grundfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>noch unausgefüllt, da noch unklar ist, mit welchem Gerät wir arbeiten werden</i></li> </ul>

**Lernbereich: Umgang mit Smart-Software  
(alternativ mit der Software des Herstellers der interaktiven Tafeln)**

Kompetenzstufen		Lern-Aktivitäten
K1	Erste Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Finger als Maus nutzen (etwas antippen/etwas auswählen)</li> <li>➤ Blick auf das Board richten, sich auf dem Bildschirm orientieren</li> <li>➤ freies Malen mit Stiften (grobmotorisch)</li> <li>➤ Buchstaben nachspuren</li> <li>➤ Bilder antippen und Effekte erzeugen (z.B. Töne)</li> </ul>
K2	Basiskompetenz für den selbstständigen Umgang	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Farben und Formen/Euro/Bilder zu SU-Themen usw. <ul style="list-style-type: none"> <li>• finden/auswählen</li> <li>• zuordnen</li> </ul> </li> <li>➤ mit dem Finger Bilder und Wörter durch „Schieben“ zuordnen</li> <li>➤ erste Wörter mit dem Stift schreiben</li> <li>➤ Tastaturanwendung nutzen (z.B. für ein Brainstorming): Wörter schreiben</li> <li>➤ kreatives Gestalten mit der SMART-Software (malen, stempeln, schreiben)</li> </ul>
K3	Selbstständige Nutzung der Grundfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Smart öffnen</li> <li>➤ vorgegebene „Arbeitsblätter“ am Board nutzen</li> <li>➤ Arbeitsblatt von oben nach unten mit den Fingern verschieben</li> <li>➤ eine leere Notebook-Seite einfügen</li> <li>➤ Stiftfarbe einstellen</li> <li>➤ Wörter mit Stift schreiben und Worterkennungsfunktion nutzen</li> <li>➤ Radierfunktion nutzen</li> <li>➤ Objekte (Textfeld, Bilder) eigenständig erstellen und löschen</li> </ul>
K4	Fortgeschrittene Nutzung der Grundfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ vorgegebene „Arbeitsblätter“ am Board nutzen</li> <li>➤ unterschiedliche Werkzeuge nutzen: z.B. neue Seite anzeigen und Notizen machen, eine Linie zeichnen, ...</li> <li>➤ unterschiedliche Werkzeuge nutzen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schritte rückgängig machen</li> <li>• Tabelle einfügen</li> <li>• Eigenschaften eines Textes (Schriftgröße, Schriftart usw.) ändern</li> </ul> </li> <li>➤ Bilder in Smart suchen und auf die Seite „ziehen“</li> <li>➤ Smart-Datei speichern</li> <li>➤ Smart-Datei ausdrucken</li> </ul>

**Lernbereich: Laptop/PC**

Kompetenzstufen		Lern-Aktivitäten
K1	Erste Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mit Laptop/PC sachgemäß umgehen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• keine Speisen und Getränke</li> <li>• saubere Finger</li> </ul> </li> <li>vorsichtiger Umgang mit Maus, Tastatur und Bildschirm</li> <li>➤ Maustraining: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterscheidung rechts/links (Maustasten)</li> <li>• Auge-Hand-Koordinations-Übungen</li> <li>• mit Zeigefinger linker Mausklick üben</li> <li>• gezielt Symbole oder Felder anklicken</li> <li>• ergonomische Rechts- und Linkshänder-Mäuse bereit stellen</li> </ul> </li> </ul>
K2	Basiskompetenz für den selbständigen Umgang mit der Hardware	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laptop sachgerecht öffnen</li> <li>➤ Ein- und Ausschalten der Hardware (Tower, Monitor)</li> <li>➤ Einloggen üben</li> <li>➤ Maustraining (über SMART oder Paint) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programm-Symbole finden und anklicken</li> <li>• Einsatz der richtigen Tasten (Linksklick, Rechtsklick - Achtung Linkshänder)</li> <li>• den Cursor manövrieren</li> <li>• Klicken, Halten, Ziehen</li> </ul> </li> <li>➤ Tastaturtraining <ul style="list-style-type: none"> <li>• bei Bedarf Einsatz der Trainingstastatur</li> <li>• Funktionen der Tasten (z.B. Return, Löschen, Ziffern, Pfeiltasten,...)</li> </ul> </li> </ul>
K3	Selbstständige Nutzung der Grundfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ das Laptop selbständig öffnen, Laptop/PC an- und ausschalten</li> <li>➤ Einloggen</li> <li>➤ Orientierung auf dem Desktop (Symbole/Programme erkennen)</li> <li>➤ Peripheriegeräte wie Tastatur, Maus und USB-Stick anschließen</li> <li>➤ Dateien auf MP3-Player, CD, USB-Stick und Speicherkarte sachgerecht öffnen</li> <li>➤ Dateien kopieren, verschieben, auf Datenträger (extern) speichern (z.B. Lebenslauf) <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ drucken (wie und was)</li> </ul> </li> <li>➤ Batteriestand prüfen, Ladekabel anschließen</li> </ul>
K4	Fortgeschrittene Nutzung der Grundfunktionen/Transfer	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dateien herunterladen</li> <li>➤ Programme de-/installieren</li> <li>➤ Kopplung/Vernetzung mit anderen Geräten (interaktive Tafel, Handy, Bluetooth-Geräte, Lautsprecher)</li> <li>➤ Druck-Einstellungen verändern</li> <li>➤ Tintenstand prüfen/Patronen auswechseln</li> <li>➤ ...</li> </ul>

## Lernbereich: Umgang mit Word

Kompetenzstufen		Lern-Aktivitäten
K1	Erste Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bild-Wort-Zuordnungen lesen</li> <li>➤ Bild-Wort-Zuordnungen bearbeiten (Bilder verschieben)</li> <li>➤ Erste Wörter oder kurze Texte lesen</li> <li>➤ Buchstaben auf der Tastatur finden (ggf. mit Unterstützung)</li> <li>➤ Buchstaben und erste Wörter schreiben</li> </ul>
K2	Basiskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Word selbständig auf dem Desktop finden (Icon)</li> <li>➤ Programm öffnen (Doppelklick oder markieren + Enter)</li> <li>➤ Tastaturtraining (Buchstaben, Zahlen, Leertaste, Shift, Enter,...)</li> </ul>
K3	Selbständige Nutzung der Grundfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Grundfunktionen von MS Word kennen lernen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Neues Dokument öffnen</li> <li>• Listen schreiben (z.B. Einkaufsliste)</li> <li>• Schriftart, Schriftgröße, Stil... verändern</li> <li>• Dokument „speichern“</li> <li>• Dokument „speichern unter“</li> <li>• Gespeicherte Dokumente finden und öffnen</li> </ul> </li> <li>➤ Einfache Texte schreiben <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechtschreibung bei der Eingabe über die Tastatur beachten (Satzzeichen, Groß-Kleinschreibung, Leerzeichen, Sonderzeichen...)</li> </ul> </li> <li>➤ Dokumente ausdrucken</li> </ul>
K4	Fortgeschrittene Nutzung der Grundfunktionen und Transfer	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ (Neue Ordner erstellen und umbenennen – Netzwerk?)</li> <li>➤ Fotos/Bilder einfügen</li> <li>➤ Tabellen erstellen</li> <li>➤ Bild-Wort-Rezepte oder andere Anleitungen erstellen</li> <li>➤ Briefe schreiben (Absender/Empfänger)</li> <li>➤ Kreative Elemente nutzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schrift mit Standardtools gestalten (farbig, kursiv,...)</li> <li>• WordArt</li> <li>• Aufzählungen einfügen und gestalten</li> <li>• Symbole einfügen</li> <li>• Seitenlayout ändern (hoch/quer)</li> </ul> </li> </ul>

**Lernbereich: Internet**

Kompetenzstufen		Lern-Aktivitäten
K1	Erste Erfahrungen (passiv)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Inhalte oder Medien aus dem Internet mit Hilfe einer Lehrperson finden und betrachten               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schulhomepage (Beiträge/Bildergalerie)</li> <li>• Homepage des Heimatortes</li> <li>• Kinder-Online-Portale (Infos/Lernangebote/Spiele)</li> <li>• Videos auf YouTube</li> </ul> </li> </ul>
K2	Grundfunktionen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Regeln der schulischen Internetnutzungsordnung kennen und beachten</li> <li>➤ Software/Apps (und deren Symbole) kennen, die den Zugang zum Internet ermöglichen:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mozilla Firefox</li> <li>• Internet Explorer</li> <li>• Chrome</li> <li>• Safari</li> </ul> </li> <li>➤ Programm öffnen (Doppelklick oder markieren + Enter)</li> <li>➤ Nutzung von Suchmaschinen zur Bildersuche</li> <li>➤ Nutzung von Suchmaschinen zur Suche nach Webseiten/Informationsrecherche nach Suchbegriffen (z.B. Infos für Klassenfahrt, YouTube)               <ul style="list-style-type: none"> <li>• dort Inhalte finden, z.B. Lied in YouTube</li> </ul> </li> <li>➤ Aufbau einer Web-Adresse kennen und in den Browser eingeben können, z.B.:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.martin-schule.de">www.martin-schule.de</a></li> <li>• <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a></li> </ul> </li> </ul>
K2.1	Grundfunktionen: Handynutzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ein- und ausschalten</li> <li>➤ Regeln der Handynutzung in der Schule kennen und beachten</li> <li>➤ Handygarage</li> </ul>
K3	Selbständige Nutzung  Sicherheit im Netz  Gefahrenprävention	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nutzungsrechte bei der Bildersuche beachten</li> <li>➤ Mitgestaltung von Beiträgen für die Schulhomepage</li> <li>➤ Umgang mit sozialen Netzwerken</li> <li>➤ Verhalten im Internet, z.B.:               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Welche Daten gebe ich von mir weiter?</li> <li>➤ Wem kann ich im Internet/Chat vertrauen?</li> <li>➤ Freundlich bleiben – freundlich schreiben</li> </ul> </li> <li>➤ Umgang mit Cyber-Mobbing</li> <li>➤ Werbung, Fallen, unerlaubtes Bestellen</li> <li>➤ Tipp: <a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a></li> <li>➤ Tipp: DVDs „Im Netz 1 und 2“ (Schülerbücherei)</li> </ul>

K3.1	<p>Handynutzung:</p> <p>Datenschutz und Gefahrenprävention</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ auf Schutz der eigenen Privatsphäre achten (Pin einrichten, abwägen, welche Informationen in Form von Fotos, Videos, Textnachrichten auf dem Handy gespeichert werden)</li> <li>➤ Privatsphäre der Anderen achten (Fotos, Videos etc. von Dritten ohne Einwilligung nicht erlaubt, Gefahren und Konsequenzen der unerlaubten Veröffentlichung von Daten Dritter im Internet)</li> </ul>
K4	<p>Fortgeschrittene Nutzung</p> <p>Sicherheit im Netz</p> <p>Gefahrenprävention</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Richtige Eingabe von Web-Adressen zur gezielten Informationsbeschaffung (z.B. Fahrplaninfos für öffentliche Verkehrsmittel)</li> <li>➤ Orientierung in Suchmaschinen/Selektion von Informationen</li> <li>➤ freie Informationsbeschaffung zu Sachthemen</li> <li>➤ Lesezeichen setzen und aufrufen</li> <li>➤ Einrichten einer eigenen Mailadresse</li> <li>➤ Nutzung von Videokonferenzen</li> <li>➤ kritische Bewertung von Medieninhalten</li> <li>➤ Weiterführung Prävention und Sicherheit im Netz</li> <li>➤ sicheres Bewegen in den sozialen Netzwerken (Umgang mit persönlichen Daten, Gefahren kennen lernen...)</li> <li>➤ Handy- und andere Kostenfallen</li> <li>➤ Sensibilisierung hinsichtlich gewaltdarstellender Medien</li> <li>➤ eigener youtube-Channel (intern) betreiben und Videos erstellen</li> </ul>



## Lernbereich: Ordnersystem und Schulnetzwerk MNS+

Kompetenzstufen		Lern-Aktivitäten
K1	Erste Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ wissen, dass alle sich einloggen müssen</li> <li>➤ Desktop erkunden (unterschiedliche icons z.B. für Bibliothek, Computer, Lernwerkstatt, Word, firefox, ... wahrnehmen)</li> </ul>
K2	Basiskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Einloggen:</li> <li>➤ STRG - Alt – ENTF (Eingabemaske öffnen)</li> <li>➤ Benutzername „verstehen“ und korrekt eingeben</li> <li>➤ Passwort erstellen und dokumentieren (AB)</li> <li>➤ Passwort eingeben (entweder von AB übernehmen oder auswendig kennen)</li> <li>➤ Orientierung in MNS+: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche icons bringen mich zu meinen Ordnern/Speicherorten: icons Bibliothek und Computer</li> <li>• Welche icons öffnen Programme: Word, firefox, ...</li> </ul> </li> <li>➤ Rechner sachgerecht herunterfahren</li> </ul>
K3	Selbständige Nutzung: Ordnerstruktur	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2 unterschiedliche Wege zu Dateien:</li> <li>➤ icon Bibliothek: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterordner „Dokumente“, „Bilder“, „Musik“, „Videos“ thematisch trennen</li> <li>• Dateien entsprechen abspeichern und wieder aufrufen können</li> </ul> </li> <li>➤ icon Computer: <ul style="list-style-type: none"> <li>• wichtige Netzwerkadressen (unterschiedliche Laufwerke im Netzwerk) finden und je nach Funktion nutzen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ privater 2Ordner: MaxM11 Laufwerk H</li> <li>○ Klassenordner: O 2 (19-20) Laufwerk K</li> <li>○ Öffentlicher Lehrerordner: PublicLehrer Laufwerk P</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>➤ Dateien korrekt benennen und in dem gewünschten Ordner abspeichern (z.B. in Word)</li> <li>➤ Dateien im Ordner umbenennen</li> <li>➤ Dateien „wiederfinden“</li> <li>➤ Siehe Handreichungen für den Unterricht mit MNS+ (siehe Anhang)</li> <li>➤ Dateien gegenseitig freigeben</li> </ul>
K4	Fortgeschrittene Nutzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ weitere Unterordner erstellen (z.B. Unterordner Klassenfahrt in Ordner Bilder)</li> <li>➤ Benutzung des eigenen Laufwerks über Own-Cloud von zu Hause (über Browser)</li> <li>➤ Dateien in der Own-Cloud finden, herunterladen und nach Bearbeitung abspeichern</li> <li>➤ Dateien in die Own-Cloud hochladen</li> </ul>

## Lernbereich: Software: allgemeine Nutzung

Kompetenzstufen		Lern-Aktivitäten
K1	Erste Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ digitale Bilderbücher anschauen und hören</li> <li>➤ Bild/Wortspiele mit „Dalli-Klick“</li> <li>➤ TipToi als Lernspiel und zur Anbahnung des „Anklickens“</li> <li>➤ erste Lernsoftware nutzen               <ul style="list-style-type: none"> <li>• entsprechende Icons kennenlernen</li> <li>• mit Maus oder Pfeiltasten ein Lernspiel spielen</li> </ul> </li> </ul>
K2	Grundfunktionen: Orientierung am Gerät und Nutzung von Lernsoftware	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lernsoftware als Symbol auf dem Desktop oder im Menü finden und öffnen               <ul style="list-style-type: none"> <li>• sich in der entsprechenden Lernsoftware zurechtfinden (Grundfunktionen kennen, sich orientieren im Programm)</li> <li>• PC-Programme: z.B. Lernwerkstatt, Budenberg</li> <li>• Ipad-Apps: siehe App-Liste (Anhang)</li> </ul> </li> </ul>
K3	Selbstständige Nutzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ MS Word (siehe konkrete Aktivitäten <b>Umgang mit Word</b>)</li> <li>➤ unterschiedliche Web-Browser nutzen</li> </ul>
K4	Fortgeschrittene Nutzung: spezifische Anwendungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ MS Publisher:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artikel aus Wort und Bild erstellen (Grafiken und Textfelder einfügen, Textproduktion) für die Schülerzeitung</li> <li>• Flyer gestalten zu Werbezwecken (Catering, Haus-Martins)</li> </ul> </li> <li>➤ MS Powerpoint</li> <li>➤ MS Excel</li> <li>➤ Software zur Video-, Bild- und Musikbearbeitung</li> </ul>

## 4 Lernzielkontrolle

Zur Vereinfachung der Unterrichtsplanung werden die in Abschnitt 3 aufgelisteten Lernbereiche (mit Kompetenzstufen und Lernaktivitäten) zu Lernzielkontrollbögen erweitert (zusätzliche Kontrollkästchen). Im ersten Schritt wird dadurch eine bessere Erhebung und Einstufung des jeweiligen Kenntnisstandes der Schüler\*innen ermöglicht (Lernstandsdiagnostik). Zudem wird die Beurteilung des Lernzuwachses (Erstellen der Zeugnisse) erheblich vereinfacht.

## 5 Kollegium - Fort- und Weiterbildung

Unser schulischer Bildungsauftrag beinhaltet das Lehren und Lernen mit und über digitale Medien. Neben einem gezielten Medienunterricht soll insbesondere die sukzessive Einbindung der digitalen Medien in den Gesamtunterricht stattfinden. Die Weiterbildung und Sicherung der Medienkompetenz des gesamten Kollegiums ist die grundlegende Voraussetzung für die Förderung der Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler. Die Verantwortung für die Medienbildung liegt in den Händen aller Kolleg\*innen.

Damit alle Kolleg\*innen schrittweise auf einen weitestgehend homogenen Wissensstand bezüglich der Lernbereiche und der Umsetzung der Lernaktivitäten gelangen können, ist ein mediales Fortbildungskonzept notwendig.

Die nachfolgende Tabelle verdeutlicht die Aufgabenverteilung der beteiligten Personen und Institutionen, die zu einer gelungenen schulischen Medienbildung beitragen sollen.

Beteiligte Personen/Institution	Aufgaben
<b>Medienteam SJ 2020/21:</b>  Herr Gangolf  Herr Rach  Frau Windhausen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anwendungsbetreuung MNS+ (First Level Support) Koordination Technik</li> <li>➤ Anwendungsbetreuung MNS+ (FLS) Koordination Technik</li> <li>➤ Daten- und Jugendmedienschutz, Koordination „Bildung in der digitalen Welt“</li> </ul>
<b>Externe Ansprechpartner:</b>  Herr Britten (Kreisverwaltung)  Herr Mayers (Kreisverwaltung)  Herr Korb (KK Multimedia)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ IT-Betreuung Schulen, Digitalpakt (Telefon: 06561/15-1130)</li> <li>➤ Umsetzung Digitalpakt (Telefon: 06561/15-4342)</li> <li>➤ Fernwartung Server, MNS+ (Telefon: 06783/999980-8)</li> </ul>
Medienteam	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reflexion und Fortschreibung des Medienkonzepts</li> <li>➤ Organisation der schulischen Medienarbeit</li> <li>➤ „Erste Hilfe“ vor Ort (Anfragen außerhalb der Unterrichtszeiten)</li> <li>➤ Ermittlung der vorhandenen Kompetenzen und des Weiterbildungsbedarfs im Bereich digitale Medien <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführung schulinterner Info-Nachmittage (Kolleg*innen s. Tabelle)</li> <li>• Planung von Studientagen</li> </ul> </li> <li>➤ Bildung einer Fachkonferenz „Medien“</li> </ul>

Kollegium	<p>Gesamtkollegium:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Umsetzung des schulischen Medienkonzeptes</li> <li>➤ Konkretisierung und Fortschreibung des Fortbildungskonzepts „Medien“</li> <li>➤ je nach individuellem Bedarf Teilnahme an Fortbildungen oder Webinaren vom Pädagogischen Landesinstitut (PL) und vom Medienzentrum des Eifelkreises</li> <li>➤ Pädagogische Konferenzen im Bereich digitale Medien</li> <li>➤ Studientage</li> </ul> <p>Einzelne Kolleg*innen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ansprechpartner*in für mediale Bildung im Klassenteam und in der Stufe</li> <li>➤ Teilnahme an Fachkonferenz „Medien“</li> <li>➤ Durchführung von Info-Nachmittagen für Kolleg*innen (Stand Sj 2020/21): <ul style="list-style-type: none"> <li>○ iPad</li> <li>○ Laptop/PC</li> <li>○ Smart-Software</li> <li>○ Software allgemein</li> <li>○ Word</li> <li>○ Internet/Handy/Prävention</li> <li>○ Netzwerk/Ordnerstruktur/MNS+</li> </ul> </li> </ul>
Externe Ausbilder	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Studientage/Fortbildungen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Interaktive Tafel</li> <li>○ Software der interaktiven Tafeln</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Fortbildungsinstitutionen</b></p> <p>Pädagogisches Landesinstitut (Fortbildung Online)</p> <p>Medienzentrum Eifelkreis</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bereitstellung eines vielfältigen und aktuellen Angebots an Fortbildungen und Webinaren zur medialen Bildung</li> <li>➤ <a href="https://evewa.bildung-rp.de/">https://evewa.bildung-rp.de/</a></li> <li>➤ <a href="https://medienzentrum-eifelkreis.com/">https://medienzentrum-eifelkreis.com/</a></li> </ul>