

Gem. Grundschule Alt-Merkstein

Hauptstraße 108, 52134 Herzogenrath,

Tel.: 02406/61685 Fax: 02406/669249

eMail: sekretariat@gam.nrw.schule

MEDIENKONZEPT



der GGS Alt-Merkstein

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung / Leitbild / Schulorganisation	2
2. Landesseitige Vorgaben/ Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung.....	3
2.1 Medienpädagogische Vorüberlegungen /Zielvorstellung.....	3
2.1.1 Lernen mit Medien	3
2.1.2 Leben mit Medien.....	4
3. Medienkompetenzrahmen NRW	5
4. Medieneinsatz im Unterricht	6
4.1 Vermittlung von Medienkompetenz auf Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW	6
4.2 Einsatz digitaler Medien	9
4.2.1 iPad-Einsatz in den Klassen	9
4.2.2 iPads/ BOOKii als Teil des Förder- und Förderkonzeptes	10
5. Medien im Kollegium	11
5.1 Schulapp Schoolfox.....	11
5.2 Computer-/ Laptop- / iPad-Einsatz	12
5.3 Qualifikationen und Qualifizierung	12
5.3.1 Aufgaben der Digitalisierungsbeauftragten	13
6. Bestandsaufnahme	13
6.1 Lizenzen	13
8. Anhang.....	14
Leihvertrag über Endgeräte für	14
Schülerinnen und Schülern	14
6.2.1 Zugriff auf das mobile Endgerät	17
6.2.2 Zugang zur Software des mobilen Endgeräts	17
6.2.3 Grundkonfiguration zur Gerätesicherheit.....	17
6.2.4 Datensicherheit (Speicherdienste).....	18

1. Einleitung / Leitbild / Schulorganisation

Die Offene Ganztagsschule Alt-Merkstein versteht sich als verlässlicher Lern- und Lebensort für unsere Schülerinnen und Schüler. Im Mittelpunkt unserer Arbeit stehen die Kinderrechte sowie die individuelle Förderung jedes einzelnen Kindes. Durch gemeinsames Lernen, gegenseitige Unterstützung und eine wertschätzende Atmosphäre wird soziales Miteinander gestärkt und schulisches Lernen ergänzt.

Ein rhythmisierter Tagesablauf schafft Struktur und Sicherheit, während vielfältige Angebote Raum für Konzentration, Bewegung, Erholung und individuelle Entdeckungen eröffnen. Partizipation ist uns wichtig. Die Kinder wirken im Alltag aktiv mit, etwa im Kinderparlament oder im Klassenrat, und lernen so Verantwortung zu übernehmen.

Unsere pädagogische Arbeit wird von einem multiprofessionellen Team getragen, das mit Familien, der Schule und externen Partnern eng kooperiert. Dadurch werden Lernprozesse unterstützt, Talente gefördert und das soziale Umfeld der Kinder gestärkt.

Die OGS Alt-Merkstein bietet Kindern einen Ort, an dem Lernen und Leben zusammengehören – mit klaren Strukturen, respektvollem Umgang und -vor dem Hintergrund einer Schule des Gemeinsamen Lernens- gelebter Inklusion und einem Klima des Vertrauens.

Auf Grundlage der oben genannten Schwerpunkte orientieren wir uns in der pädagogischen Arbeit an unserer Schule an folgendem Leitziel:



2. Landesseitige Vorgaben/ Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung

2.1 Medienpädagogische Vorüberlegungen /Zielvorstellung

Medienkompetenz gewinnt immer mehr an Bedeutung. Um digitale Techniken und Medien zukunftsfähig mitverantworten, mitdenken und mitgestalten zu können, müssen grundlegende Kenntnisse sowie der verantwortungsbewusste und effiziente Umgang mit Medien vermittelt werden. Aus medienpädagogischer Perspektive geht es darum, Kinder in ihrer Lebenswelt abzuholen und sie schrittweise zu selbstständigem Handeln anzuleiten. Die Schule schafft Lerngelegenheiten, in denen die Schülerinnen und Schüler digitale Medien altersgerecht erproben, Inhalte kritisch hinterfragen und eigene Beiträge gestalten können.

Ein zentrales Ziel ist es, die Kinder zu befähigen, sich sicher und respektvoll im digitalen Raum zu bewegen. Dazu gehören Kenntnisse über Datenschutz, Urheberrecht sowie ein sensibler Umgang mit persönlichen Daten. Gleichzeitig werden kooperative Arbeitsformen gefördert, die Kommunikation und Teamarbeit mithilfe digitaler Werkzeuge unterstützen.

2.1.1 Lernen mit Medien

Die Schülerinnen und Schüler unserer Grundschule wachsen von Beginn an in einer digitalen Welt auf. Bedingt durch unterschiedliche Vorerfahrungen mit Medien und dem Zugang zu neuen Medien, kann durch das schrittweise heranzuführen an einen sicheren, reflektierten und altersgerechten Umgang mit digitalen Medien die Voraussetzung für eine auf Teilhabe gerichtete Chancengleichheit geschaffen werden.

Angesichts der angesprochenen unterschiedlichen Erfahrungsstufen im Umgang mit Medien berücksichtigt die Schule die individuellen Voraussetzungen der Kinder. In den unteren Jahrgangsstufen erhalten die Schülerinnen und Schüler eine intensive Anleitung und grundlegende Einführung in die Nutzung digitaler Endgeräte, insbesondere des iPads. Der sachgerechte Umgang mit dem Gerät, Lernapps (ANTON) und Lernprogrammen wird systematisch eingeübt, sodass eine sichere und verantwortungsvolle Nutzung – auch im häuslichen Umfeld – gewährleistet wird.

In den höheren Jahrgangsstufen bauen die Kinder auf diesen Grundlagen auf. Hier schafft die Schule gezielt Raum für kreatives Arbeiten und projektbezogene Nutzung digitaler Medien. Die Schülerinnen und Schüler der Klassen 3 und 4 setzen sich zudem mit komplexeren Themen wie Cybersicherheit, Datenschutz und kritischem Denken im digitalen Raum auseinander. Durch Diskussionen, Projekte und fächerübergreifende Unterrichtsvorhaben – insbesondere in Deutsch und Sachunterricht – lernen sie, Online-Inhalte kritisch zu bewerten und verantwortungsbewusst mit Medien umzugehen. Dazu gehören Recherche arbeiten und das damit verbundene kritische reflektieren der Inhalte.

Eine enge Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus bildet dabei die Grundlage unserer medienpädagogischen Arbeit. Nur durch einen kontinuierlichen Austausch und gemeinsame Absprachen kann eine nachhaltige und verantwortungsvolle Medienerziehung gelingen.

2.1.2 Leben mit Medien

Digitale Medien sind fester Bestandteil des Alltags unserer Schülerinnen und Schüler. Viele Kinder kommen bereits im Grundschulalter mit Smartphones, Tablets, Streamingangeboten oder digitalen Spielen in Berührung. Medien prägen ihre Freizeit, ihre Kommunikation und ihre Informationsbeschaffung. Als Schule greifen wir diese Lebenswelt bewusst auf und begleiten die Kinder dabei, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern sie reflektiert und verantwortungsvoll zu nutzen.

Durch den Einsatz von iPads und ausgewählten Lernapps im Unterricht erleben die Schülerinnen und Schüler digitale Medien als sinnvolle Werkzeuge zum Lernen, Recherchieren, Üben und kreativen Gestalten. Gleichzeitig thematisieren wir altersgerecht regelmäßig Regeln für einen respektvollen Umgang im digitalen Raum, einen bewussten Umgang mit Bildschirmzeiten sowie den Schutz persönlicher Daten.

Unser Ziel ist es, die Kinder zu einem verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang mit neuen Medien zu befähigen. Sie sollen lernen, Chancen digitaler Angebote zu erkennen, Risiken einzuschätzen und Medien sinnvoll in ihren Alltag zu integrieren – sowohl in der Schule als auch zu Hause.

3. Medienkompetenzrahmen NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

4. Medieneinsatz im Unterricht

4.1 Vermittlung von Medienkompetenz auf Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW

Im Rahmen der uns gegebenen Möglichkeiten versuchen wir unseren Schülern und Schülerinnen die Medienkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW zu vermitteln. Die folgenden Aspekte werden im Besonderen berücksichtigt und fortlaufend erweitert.

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche digital	3.1 Kommunikations- & Kooperationsprozesse
• 68 SchülerInnen iPads • 18 LehrerInnen Ipads • 14 mobile digitale Tafeln (in jedem Klassenraum + Lernbüro + Ganztag) • 4 LehrerInnen Laptops • 1 Laptop f. d. Schulleitung • 3 Computer f. d. Schulleitung & Sekretärin • 3 LehrerInnen Computer • 4 Beamer, davon einer fest installiert im Englischraum • 5 Apple TV • 54 Kopfhörer • 14 BOOKii-Stifte • 8 BoB3 • 6 Calliope zzgl. 6 Sets Fischertechnik Analog: • Schülerbücherei	• Blinde Kuh • Frag Finn • Helles Köpfchen • Geolino • Suchstrategien für Google (z.B. Nutzung von Schlagwörtern vs. ganze Fragesätze, Groß- & Kleinschreibung) • Frag doch mal die Maus • Logo-Nachrichten (ab Kl. 3 in der Frühstückspause) auch analog: • Plakat/ Referat vorbereiten, zu Oberbegriffen recherchieren • Sachbücher, Informationstexte, Büchereikisten, Büchereibesuche	• Emails schreiben • Videochats • Nachrichten mit Emojis • Emoji Nachrichten verfassen und gegenseitig vorlesen • Missverständnisse durch Emoji- Nachrichten

1.2 Digitale Werkzeuge • Präsentation/ Bilder/ Videos auf der digitalen Tafel • Digitale Unterrichtsassistenten von Klett • Prowise Presenter • Fotografieren von bspw. Schildern, Filmen von Projekten • Anton-App/ Antolin • Pages/ Voicerecorder/ Clips/ Keynote • Kahoot! • BoB3/ Calliope • Sag es auf Deutsch	2.2 Informationsauswertung • Texte und Videos vergleichen • Informationen für Lernplakate/ Präsentationen aufbereiten	3.2 Kommunikations- & Kooperationsregeln • Regeln im Chat • Cybermobbing (Regeln für sicheres Chatten/ Digitale Kommunikationsregeln) Analog: • Schulregeln • Klassenregeln
1.3 Datenorganisation • Airdrop (Daten teilen) • Datenorganisation verdeutlichen über die Prowise-Tafel/ Laptop	2.3 Informationsbewertung • Internet ABC • Nachrichten und Werbung voneinander unterscheiden (Anfangs- und Endsignale von Werbeblöcken im Fernsehen & sozialen Medien) • https://kids.swrfakefinder.de/	3.3 Komm- & Koop. In der Gesellschaft • Vor- und Nachteile des Chattens • Umgang mit Cybermobbing – digitale Zivilcourage
1.4 Datenschutz & Informationssicherheit • sichere Passwörter erstellen (z.B. für Anton) • Thema Datenschutz im Internet	2.4 Informationskritik • AnsprechpartnerInnen kennen, z.B. ältere Geschwister/ Freunde, Eltern, Lehrkräfte, SozialpädagogInnen • Nummer-gegen-Kummer	3.4 Cybergewalt & -kriminalität • Gefahren im Internet, Medienscouts, Unterrichtsreihe zum Internet • Problematik sozialer Medien thematisieren • AnsprechpartnerInnen kennen, z.B. ältere Geschwister/ Freunde, Eltern, Lehrkräfte, SozialpädagogInnen • Nummer-gegen-Kummer

4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
4.1 Medienproduktion und Präsentation • Voicerecorder nutzen um Hörspiele zu gestalten • Bookcreator zum Thema Klassenfahrt/ Comic gestalten zu versch. Themen (Soziales Lernen/ Religion) • Digitale Bildbearbeitung für Plakate/ Präsentationen/ Versuchsprotokolle • Stop-Motion-Filme erstellen (Englisch)	5.1 Medienanalyse • Thema Werbung • Vergleich Wirkung sowie Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienangebote (z.B. Buch, Hörspiel, Film – Schule der magischen Tiere)	6.1 Prinzipien der digitalen Welt • EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe)
4.2 Gestaltungsmittel • Wirkung von Wahl- und/oder Werbeplakaten untersuchen und beurteilen • Eigene Werbe- und/oder Wahlplakate gestalten • Worksheetcrafter	5.2 Meinungsbildung • Sprechen über Lernvideos, Nachrichten, Dokumentationen, Werbung	6.2 Algorithmen erkennen • Algorithmen im eigenen Leben entdecken und beschreiben (z.B. Zähneputzen, Rezepte, Spielregeln)
4.3 Quelldokumentation • http://www.find-das-bild.de/ • www.Pixabay.com	5.3 Identitätsbildung • App-Analyse: • Welches Apps nutze ich? • Wann nutze ich Apps? • Wofür nutze ich Apps?	6.3 Modellieren und Programmieren • Eigene Programmsequenzen erstellen mit BoB3/ Calliope • Scratch – Jump and Run Spiel
4.4 Rechtliche Grundlagen • Digitale Bildrechte (Recht am eigenen Bild) • Besprechen, warum ungefragt keine Fotos von MitschülerInnen gemacht und/oder veröffentlicht werden dürfen • EDMOND	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung • Medientagebuch führen und anschließend besprechen • Gesunder Medienkonsum	6.4 Bedeutung von Algorithmen • Algorithmische Strukturen (festgelegter Ablauf) im Leben z.B. Morgenroutine/ Schultag beschreiben und reflektieren

4.2 Einsatz digitaler Medien

4.2.1 iPad-Einsatz in den Klassen

Jeder Klasse stehen aktuell eine fest zugeordnete Anzahl an iPads zur Verfügung. Die Verteilung orientiert sich an einem Verteilungsschlüssel (1 iPad pro 5 SchülerInnen). Die nachfolgende Tabelle zeigt eine beispielhafte Verteilung aus dem letzten Schuljahr.

Leihgeräte iPad				Schulgeräte iPad					
Koffer	Klasse	Tabletname							Anzahl
Container	Füchse	TK 1	TK 2	TK 3	TK 4	TK 5		PWT 1	6
	Pinguine	TK 6	TK 7	TK 8	TK 9	TK 10		5	6
	Bären	TK2 11	TK2 12	TK2 13	TK2 14	TK2 L2			5
	Drachen	31	32	33	34	35			5
1. Etage 60er-Bau	Hunde	TK2 1	TK2 2	TK2 3	TK2 4	TK2 5		PWT 2	6
	Erdmännchen	TK2 6	TK2 7	TK2 8	TK2 9	TK2 10			5
2. Etage 60er-Bau	Mäuse	11	13	14				7	3
	Elefanten	16	18	20	21			8	4
Altbau	Eulen	22	24	25	26				4
	Marienkäfer	27	28	29	30			6	5
	Zebras	TK 11	TK 12	TK 13	TK 14	TK L1			5
	Enten	12	15	17	19				4

Die iPads werden zur Förderung, zur Differenzierung, zur Freiarbeit, zur Ansicht von Lernvideos, zu Rechercheaufgaben oder zum Einsatz im Lernplan genutzt. Um den Umgang mit dem iPad zu lernen wird im Rahmen des ersten Halbjahres der 1. Klasse der iPad-Führerschein eingeführt. Zudem werden die elementaren Inhalte des iPad-Führerscheins in den Klassen 2-4 zu Beginn des Schuljahres wiederholt. So wird eine sachgerechte Handhabung systematisch eingeübt und fortlaufend gewährleistet. Zudem wird durch die Einführung eines iPad-Dienstes in der 3./ 4. Klasse ein

verantwortungsbewusster Umgang mit digitalen Geräten (Schließen von Anwendung, ordentliches Einräumen und Laden der Geräte) gefördert.

Zurzeit werden in der Arbeit mit dem iPad folgende Schwerpunkte gesetzt:

Klasse 1/2

- Einführung in die Arbeit am und mit dem iPad (iPad-Führerschein)
- Erste Orientierung auf dem iPad (Kenntnis Homebutton und seine Funktionen, App-Anwendungen, Foto- Video- und Tonaufnahme-Funktion)
- Umgang mit dem QR-Code
- Anton-App
- Internetplattform „Antolin“ zur Leseförderung nutzen (u.A. erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennenlernen)
- Sag es auf Deutsch (für DAZ- & DiKu-SchülerInnen)

Klasse 3/4

- Auffrischung elementare Inhalte und Regeln iPad-Führerschein
- iPad-Dienst
- Arbeit mit dem iPad als Recherchemittel (Kinder-Suchmaschinen)
- weitere Lernprogramme in den unterschiedlichen Fächern nutzen
- Nutzung der Materialien von EDMOND-NRW
- Programmieren mit BoB3
- Erstellen von Präsentationen
- Projektorientierte Arbeit mit Apps wie z.B. Stop-Motion

4.2.2 iPads/ BOOKii als Teil des Förder- und Forderkonzeptes

Die iPads sowie die BOOKii-Stifte sind auch in das Förder- und Forderkonzept unserer Schule eingebunden. Sie können mit entsprechenden Programmen bzw. Heften eingesetzt werden. Hierbei dienen sie nicht nur dazu Defizite zu beseitigen, sondern regen in vielen Bereichen dazu an schwierigere Aufgaben und neue Lösungsstrategien zu erproben.

Besonders leistungstärkere Kinder können in verschiedenen Apps tiefer in verschiedene Thematiken einzusteigen (bspw. Programmieren, Mathematik). Ebenso

bietet die Anton-APP die Möglichkeit je nach Leistungsniveau der SchülerInnen die Inhalte aus dem Unterricht zu wiederholen, zu vertiefen oder auf einem höheren Lernniveau zu erproben.

Besonders bei der Beschulung von Flüchtlingskindern oder auch Kindern mit wenig Deutschkenntnissen haben die digitalen Medien eine besondere Stellung. Mit dem Bookii-Stift können die SchülerInnen durch die Vorlesefunktion die gleichen Hefte bearbeiten wie ihre MitschülerInnen und erhalten eine aktive Unterstützung beim Spracherwerb. Mit iPads können Aufgabenformate für diese SchülerInnen sehr leicht in den Unterrichtsalltag integriert werden, da bspw. durch Übersetzungsapps die Sprachbarrieren vermindert werden können. Auch gibt es spezielle Lernapps, die diesen Schülern auf sehr individuelle Weise und den individuellen Anforderungen entsprechend beim Erlernen der deutschen Sprache helfen. Das Tabletformat ist im Gegensatz zum Computer diesen Kindern vertraut, da die meisten Eltern zu Hause über Smartphones oder Tablets verfügen.

Schließlich ist der Einsatz von iPads im diagnostischen Bereich hilfreich, da erfasste Daten einfacher verwaltet und gedeutet werden können. In den Klassen 1/2 wird bei Bedarf die FödiMa- App genutzt. Zudem wird in allen Klassenstufen das iPad als diagnostisches Instrument zur Auswertung der HSP (Hamburger Schreibprobe) genutzt. Außerdem nutzen wir die diagnostischen Möglichkeiten (Leseverständnis) der interaktiven Leseförderung mit www.antolin.de.

5. Medien im Kollegium

5.1 Schulapp Schoolfox

Seit dem Schuljahr 2022/23 nutzt unsere Schule zur digitalen Kommunikation und Organisation die DSGVO-konforme App Schoolfox. Die App dient u.a. der vereinfachten und effizienteren Kommunikation zwischen allen im Ganztags beschäftigten Personen untereinander sowie mit den Sorge- und Erziehungsberechtigten.

Die APP bietet eine Vielzahl an Funktionen, die wir nutzen um den Unterrichtsalltag zu organisieren:

- Elternkommunikation (Mitteilungen, Abfragen, Elternbriefe, Stundenplan, Termine)
- Gruppeneinteilung in Klassen, Chor, Ganztagsgruppen, Schwimmen ect.
- Möglichkeit zu Notfallanrufen und Videochat
- Terminvergabe der Beratungswoche

- Cloudspeicher
- SchülerInnen-Krankmeldesystem
- Übersetzung in diverse Sprachen

Die Nutzung der APP ist für alle im Ganzttag Beschäftigten und die Elternschaft der GGS Alt-Merkstein verpflichtend.

5.2 Computer-/ Laptop- / iPad-Einsatz

Der Einsatz der iPads ist sehr individuell zu sehen. Im Folgenden werden lediglich die bisher möglichen Einsatzmöglichkeiten tabellarisch dargelegt.

Einsatzmöglichkeit	Computer/ Laptop	iPad
Verwaltung von SchülerInnen-Informationen	X	X
Lehrerkalender	-	X
Zeugnisse schreiben	X	-
Internetrecherche	X	X
Nutzung EDMOND-NRW	X	X
Unterrichtsmaterialien erstellen	X	X
Unterrichtsmaterialien speichern	X	-
Unterrichtsmaterialien austauschen	X	X
Dateien ausdrucken	X	-
Nutzung von Datenbanken/ digitalen Unterrichtsassistenten	X	X
Schoolfox	X	X
Pflege der Website	X	-

5.3 Qualifikationen und Qualifizierung

Der Einsatz neuer Medien im Unterricht wurde durch die digitalen Tafeln, welche sich in allen Klassenräumen befindet, deutlich vereinfacht. Zu Beginn der Anschaffung hat das gesamte Kollegium eine interne Schulung, deren zentrale Inhalte in den stets zur Verfügung stehenden Prowise-Ordern zur Verfügung stehen, erhalten.

Mittlerweile haben alle im Kollegium tätigen Mitarbeiter mindestens Grundlagenkenntnisse zum Umgang und Einsatz der iPads sowie der digitalen Tafeln aufgebaut. Dieses Wissen wird unter anderem durch den stetigen Austausch untereinander sowie interne und externe Fortbildungen immer weiter ausgebaut.

Regelmäßige Fortbildungen zum Einsatz digitaler und mobiler Endgeräte sind auch zukünftig geplant.

5.3.1 Aufgaben der Digitalisierungsbeauftragten

Digitalisierungsbeauftragte beraten und unterstützen die Schule ...

- bei Fragen zu pädagogischen-didaktischen Prozessen der Schul- und Unterrichtsentwicklung in einer digitalen Welt,
 - indem sie den Austausch zu Fragen der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien im Kollegium anregen,
 - bei Fragen zum lernförderlichen Einsatz digitaler Medien im pädagogischen Kontext,
 - indem sie auf zuständige Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner (z.B. für Cybermobbing und Präventionsangebote) verweisen.
-
- Sie informieren sich regelmäßig über Landesprodukte, -strategien und –programme zur digitalisierungsbezogenen Unterrichts- und Schulentwicklung
 - Sie bringen sich aktiv in die Umsetzung und Weiterentwicklung des schuleigenen Medienkonzepts ein.
 - Sie unterstützen die schulische Arbeit bei digitalisierungsbezogenen Fragestellungen in den an der Schule etablierten Gremien.
 - Sie unterstützen im Kollegium den Austausch über die lernförderliche Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und informieren über Fortbildungsangebote.

6. Bestandsaufnahme

6.1 Lizenzen

App	Lizenz
M&A Lernsoftware „Sag´s auf Deutsch“	Einmalig käuflich erworben, Spieldatensynchronisation muss jährlich neu erworben werden
Anton	Schulträgerlizenz
Födima	Frei verfügbar
Schoolfox	Schulmessenger, 3-Jahres-Lizenz, endet 2027
Bobdude für BOB 3	Frei verfügbar
Calliope Mini	Frei verfügbar
Keynote	Frei verfügbar
IMovie	Frei verfügbar
Keynote	Frei verfügbar
Classroom App	Frei verfügbar

8. Anhang

8.1 Regeln zur Nutzung von iPads im schulischen Kontext

Regeln zur Nutzung von iPads

Tablets, die in der Schule bleiben

- alle Schülertablets zu Beginn der Sommerferien alle Dateien und Fotos löschen
- in regelmäßigen Abständen (spätestens zu den jeweiligen Ferien) in allen Webbrowsern Verlauf und Tabs schließen
- zu den Sommerferien alle Tablets in einem Koffer (Stufe) anschließen
- Updates regelmäßig (alle 2 Monate) kontrollieren
- Darauf achten, dass alle KABEL im Koffer frei liegen (nicht verknoten) und nicht im Deckel eingeklemmt werden

Leihtablets

- Leihtablets dürfen nur nach Absprache mit entsprechend ausgefülltem Leihvertrag an die Eltern der Schüler/innen herausgegeben werden
- Leihtablets inkl. Leihvertrag und Ladekabel müssen spätestens 7 Tage vor Schuljahresende an den Klassenlehrer (dieser übergibt die Materialien an die Mediengruppe) zurückgegeben werden
- alle Anfragen/ Probleme/ Wünsche bzgl. der Tablets/Apps/Tafeln/ Beamer bitte per Mail an die Mediengruppe (auch Ankündigung bzgl. zurückgegebener Leihtablets)

8.2 Muster eines Leihvertrages für Schüler*innen iPads

GAM DTPXY

Leihvertrag über Endgeräte für Schülerinnen und Schülern

Das mobile Endgerät wird der Schülerin oder dem Schüler im Rahmen des DigitalPakts Schule – Sofortausstattungsprogramm auf den Namen der Erziehungsberechtigten/des Erziehungsberechtigten zur Verfügung gestellt. Daher sollten die Nutzungsbedingungen mit den Erziehungsberechtigten genau gelesen werden. Bei Unklarheiten sprechen Sie mit der in der Schule verantwortlichen Person.

1. Geltungsbereich und Vertragspartner

Die Nutzungsbedingungen gelten für die Nutzung der von der Stadt Herzogenrath über die **Grundschule Alt-Merkstein, Hauptstraße 108, 52134 Herzogenrath** (im Folgenden „Verleiher“ genannt) gestellten mobilen Endgeräte für die Schülerinnen und Schüler.

Der Leihvertrag über das zur Verfügung gestellte mobile Endgerät wird zwischen der Stadt Herzogenrath, vertreten durch die Schulleitung der

GGs Alt-Merkstein
Hauptstr. 108 Straße
52134 Herzogenrath

im Folgenden: „Verleiher“

und

(Name des Kindes)
Klasse XY
Straße und Hausnummer
52134 Herzogenrath

sowie dessen Sorgeberechtigte/Eltern

(Name der/ des Sorgeberechtigten/ Eltern)
Straße und Hausnummer
52134 Herzogenrath

im Folgenden zusammen: „der Entleiher“

geschlossen.

2. Ausstattung

Der Verleiher stellt ein mobiles Endgerät mit den Ausstattungsmerkmalen gem. Ziffer 8 dieses Vertrages zur Verfügung. Das Endgerät befindet sich in dem unter Ziffer 8 hinterlegten Zustand.

3. Leihdauer und Leihgebühr

Die Ausleihe beginnt mit der Ausgabe des mobilen Endgeräts am 02.10.2024 und endet

() am _____

(X) fünf Schultage vor dem Ende des Schuljahres 2024/2025.

() _____ (z.B. „mit Ende des Projekts“ oder „mit Ende des Fernunterrichts“, etc.)

Verlässt die Schülerin oder der Schüler vor dem Ende der Ausleihe die oben genannte Schule, so endet die Zeit der Leihgabe mit Ablauf des letzten Tages der Schülerin oder des Schülers an dieser Schule.

Die Schülerin oder der Schüler hat das Endgerät mit Zubehör unverzüglich nach Ablauf der Leihdauer in ordnungsgemäßigem Zustand zurückzugeben.

Es besteht darüber hinaus für alle Vertragsparteien die Möglichkeit, den Leihvertrag jederzeit mit sofortiger Wirkung zu beenden. Dazu ist eine entsprechende Mitteilung in Textform erforderlich. Erfolgt die Rückgabe nicht innerhalb der Frist von fünf Werktagen nach Zugang der Kündigung, kann der Verleiher ohne weitere Mahnung oder Ankündigung die spätere Annahme verweigern und stattdessen eine Schadenspauschale von derzeit 250 € zzgl. gültiger MwSt. von dem/der Entleiher*in verlangen. Ob der Verleiher eine verspätete Rückgabe akzeptiert oder nicht, steht in seinem Ermessen.

Das Leihgerät ist Eigentum des Verleihers und wird dem/der Entleiher*in durch den Verleiher unentgeltlich überlassen.

4. Zweckbestimmung der Nutzung der mobilen Endgeräte

- Das mobile Endgerät wird der Schülerin oder dem Schüler ausschließlich für schulische Zwecke zur Verfügung gestellt.
- Für die Einhaltung der Zweckbestimmung der Nutzung ist die/der Erziehungsberechtigte bzw. sind die Erziehungsberechtigten zuständig.

5. Ansprüche, Schäden und Haftung

- Das mobile Endgerät bleibt auch nach dem Verleih Eigentum des o. g. Verleihers.
- Das mobile Endgerät ist pfleglich zu behandeln. Der Verlust oder die Beschädigung des Gerätes ist dem Verleiher über die schulische Ansprechperson **(ANSPRECHPARTNER IN DER SCHULE ERGÄNZEN)** unmittelbar anzuzeigen.
- Gehen der Verlust bzw. die Beschädigung auf eine dritte Person zurück, die nicht Vertragspartner ist, so sollte in Rücksprache mit der jeweiligen Schulleitung Anzeige bei der Polizei erstattet werden.

- Kosten für die Beseitigung von Schäden, die vorsätzlich oder grob fahrlässig entstanden sind, werden der Nutzerin oder dem Nutzer in Rechnung gestellt. Ein Anspruch auf Ersatz bzw. Reparatur besteht nicht.
- Die Geräte sind nicht über den Verleiher versichert. Der Abschluss einer Versicherung obliegt dem Entleiher.

6. Nutzungsbedingungen

6.1 Beachtung geltender Rechtsvorschriften [Verhaltenspflichten]

- Der Entleiher ist für den sicheren und rechtmäßigen Einsatz des zur Verfügung gestellten mobilen Endgerätes verantwortlich, soweit er hierauf Einfluss nehmen kann.
- Der Entleiher verpflichtet sich an die geltenden Rechtsvorschriften – auch innerschulischer Art – zu halten. Dazu gehören Urheber-, Jugendschutz-, Datenschutz- und Strafrecht sowie die Schulordnung.
- Unabhängig von der gesetzlichen Zulässigkeit ist bei der Nutzung des mobilen Endgeräts nicht gestattet, verfassungsfeindliche, rassistische, gewaltverherrlichende oder pornografische Inhalte willentlich oder wissentlich abzurufen, zu speichern oder zu verbreiten.
- Der Entleiher verpflichtet sich zu jeder Zeit Auskunft über den Verbleib des mobilen Endgeräts geben zu können und dieses dem Verleiher jederzeit vorzuführen. Er trägt dafür Sorge, das Leihobjekt pfleglich zu behandeln.
- Besteht der Verdacht, dass das geliehene mobile Endgerät oder ein Computerprogramm/App von Schadsoftware befallen ist, muss dies unverzüglich der Schule / dem Schulträger gemeldet werden. Das mobile Endgerät darf im Falle des Verdachts auf Schadsoftwarebefall solange nicht genutzt werden, bis die Schule die Nutzung wieder freigibt.
- Der Entleiher ist verpflichtet, Datenübertragungswege wie etwa Bluetooth oder WLAN im Unterricht bei Nichtbenutzung zu deaktivieren.

6.2 Beachtung von Sicherheitsmaßnahmen

6.2.1 Zugriff auf das mobile Endgerät

- Das mobile Endgerät ist durch den Verleiher nicht standardmäßig durch ein Passwort gesichert.
- Das mobile Endgerät darf durch den Entleiher nicht - auch nicht kurzfristig - an Dritte weitergegeben werden.
- Eine kurzfristige Weitergabe an andere Schülerinnen und Schüler oder an Lehrkräfte ist erlaubt, soweit hierfür eine schulische Notwendigkeit besteht.
- Im öffentlichen Raum darf die Ausstattung nicht unbeaufsichtigt sein.
- Das mobile Endgerät ist in der ausgehändigten Schutzhülle aufzubewahren und darf aus dieser nicht entfernt werden. Die Hülle schützt das Gerät und fängt kleinere Stöße und Stürze ab.

6.2.2 Zugang zur Software des mobilen Endgeräts

Soweit auf dem mobilen Endgerät für die Verwendung bestimmter Software, Apps, u.ä., gesonderte Nutzerkonten eingerichtet werden, gelten folgende Maßgaben:

- Etwaige durch eine Software, App, u.ä., vorgegebene initiale Passwörter sind nach der ersten Anmeldung in ein persönliches Passwort zu ändern.
- Passwörter sind getrennt vom mobilen Endgerät unter Verschluss aufzubewahren.
- Sollte der Verdacht bestehen, dass ein Passwort Dritten bekannt geworden sein könnte, muss es sofort geändert werden.

6.2.3 Grundkonfiguration zur Gerätesicherheit

- Der Verleiher hat zur Filterung bestimmter illegaler, verfassungsfeindlicher, rassistischer, gewaltverherrlichender oder pornografischer Internetinhalte im Bereich des schulischen WLAN's einen Contentfilter eingesetzt. Mittels dieses Contentfilters werden die Inhalte von Webseiten während des Browserbetriebs hinsichtlich einzelner Wörter, Phrasen, Bilder oder Links, die auf einen entsprechenden Inhalt hindeuten, automatisiert gefiltert und ggf. der Zugriff auf die Inhalte über das mobile Endgerät blockiert. Der Verleiher weist ausdrücklich darauf hin, dass auch ein solcher Filter nicht in allen Fällen vor dem Aufrufen ungewünschter Inhalte schützen kann. Der Filter hat außerhalb des schulischen WLAN's keine Schutzfunktion!
- Die durch die Systemadministration getroffenen Sicherheitsvorkehrungen dürfen nicht verändert oder umgangen werden.
- Damit automatische Updates auf ein Endgerät heruntergeladen und eingespielt werden können, muss das mobile Endgerät regelmäßig zweimal in der Woche mit dem Internet und während dieser Zeit auch mit dem Stromnetz verbunden werden. Anfragen des Betriebssystems oder von installierter Software zur Installation von Updates müssen ausgeführt werden.
- Die Verbindung zum Internet sollte nur über vertrauenswürdige Netzwerke erfolgen z. B. über das Netzwerk der Schule, das eigene WLAN daheim oder einen Hotspot des eigenen Mobiltelefons. Bestehen Zweifel über die Sicherheit der zur Verfügung stehenden Netzwerke (z. B. im Café), sollte dieses nicht genutzt werden.
- Im Unterricht muss der Entleiher alle Benachrichtigungen deaktivieren und das Gerät auf lautlos stellen, um Störungen zu vermeiden, sofern dies durch die/den Lehrer/-in nicht anders vorgegeben wird.
- Das mobile Endgerät ist durch den Verleiher mit einem nicht unmittelbar dem Entleiher zugeordneten (Apple-)Nutzerkonto versehen.

6.2.4 Datensicherheit (Speicherdienste)

- Daten dürfen nur auf den durch den Verleiher freigegebenen Diensten gespeichert oder ausgetauscht werden.
- Der Verleiher übernimmt keine Verantwortung für den Datenverlust, insbesondere auch nicht aufgrund von Gerätedefekten oder unsachgemäßer Handhabung.

6.3 Technische Unterstützung

Ein technischer Support außerhalb der Nutzung im unmittelbaren schulischen Umfeld (Schulgelände) wird durch den Verleiher nicht geleistet. Insbesondere Probleme bei der Nutzung im heimischen Bereich des Entleihers, z.B. Verbindungsprobleme mit dem WLAN's des Entleihers, sind durch ihn eigenständig zu lösen. Etwaige eigenständige Regelungen zwischen den jeweiligen Schulen und dem Entleiher bleiben hiervon unberührt.

Für den Fall, dass ein Hardware-Fehler vermutet wird, ist dieser dem jeweiligen Ansprechpartner in der Schule (Klassenlehrer, o.ä.) zur Kenntnis zu bringen, der -ggf. in Zusammenarbeit mit der IT-Abteilung der Stadt Herzogenrath- versuchen wird, eine Klärung herbeizuführen.

Der Verleiher behält sich vor, die auf den zur Verfügung gestellten mobilen Endgeräten gespeicherten Daten jederzeit durch technische Maßnahmen (z. B. Virens Scanner) zur Aufrechterhaltung der Informationssicherheit und zum Schutz der IT-Systeme automatisiert zu analysieren.

Der Verleiher behält sich vor, jederzeit zentral gesteuerte Updates der auf den mobilen Endgeräten vorhandenen Software vorzunehmen, etwa um sicherheitsrelevante Lücken zu schließen.

Apps und sonstige Software dürfen nur nach Genehmigung durch den Verleiher installiert werden. Liegt eine Genehmigung vor, muss die Software über Sicherheitsupdates auf dem aktuellen Stand gehalten werden.

Das mobile Endgerät wird zentral mit Hilfe einer Software über eine Mobilgeräteverwaltung administriert. Mit Hilfe der Mobilgeräteverwaltung überwacht und verwaltet der Verleiher die mobilen Endgeräte. Der Verleiher behält sich vor, über die Mobilgeräteverwaltung mobile Endgeräte zu administrieren. Dies beinhaltet z.B.:

- Gerät sperren (Sperrcode aktivieren) oder entsperren
- Gerät auf Werkseinstellungen zurücksetzen
- Übertragung von Nachrichten auf die Geräte
- Erstellen von Konformitätsregeln (Profilen), um so erforderliche Update- oder Datensicherungsbedarfe oder Verstöße durch den Entleiher etwa in Bezug auf das nicht-autorisierte Entfernen bestehender Nutzungsbeschränkungen festzustellen

Voraussetzung für die Einrichtung des mobilen Endgerätes und die damit einhergehende Mobilgeräteverwaltung ist die Verarbeitung personenbezogener Daten der nutzungsberechtigten Person. Durch den Abschluss dieser Nutzungsvereinbarung ist die Verarbeitung dieser Daten gemäß Art. 6 Abs. 1 lit. b) Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) erlaubt. Bei Schülerinnen und Schülern unter 16 Jahren sind die Nutzungsbedingungen auch von den Erziehungsberechtigten zu unterschreiben, deren Daten somit ebenfalls verarbeitet werden. Eine Information zum Datenschutz gemäß Art. 13 DS-GVO ist diesen Nutzungsbedingungen als Anlage 1 beigelegt.

6.4 Regeln für die Rückgabe

- Bei der Rückgabe müssen alle persönlichen Daten von dem mobilen Endgerät entfernt werden (z. B. E-Mails).
- Alle gegebenenfalls gesetzten Passwörter müssen deaktiviert werden, damit der Administrator das mobile Endgerät neu einrichten kann.
- Das Gerät wird spätestens nach erfolgter Rückgabe auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.

7. Anerkennung der Nutzungsbedingungen

Ich versichere, die Nutzung der Ausstattung nach bestem Wissen und Gewissen unter Anerkennung und Beachtung dieser Nutzungsbedingungen vorzunehmen.

Name, Vorname der Schülerin oder des Schülers

Name, Vorname der Erziehungsberechtigten oder des Erziehungsberechtigten

GGG Alt-Merkstein, Herzogenrath

Name der Schule

Datum und Unterschrift der Schülerin oder des Schülers und der Erziehungsberechtigten

Datum und Unterschrift der Schulleitung in Vertretung des Schulträgers

8. Übergabe der Ausstattung

Ausgabe durch Ehrt, Anika, Schulleiterin

Name Vorname Funktion

Name der Schule (Schulstempel):

Hiermit bestätige ich den Erhalt der folgenden Ausstattung:

- **Endgerät**

- Bezeichnung:
Apple iPad 32 GB / 10,2"-Display
- Seriennummer (s. Rückseite des Geräts => Serial: xxxxxxxxxxxxx):

- **Zubehör (weiteres passend ergänzen!)**

- Netzteil
- Hülle
- _____
- _____

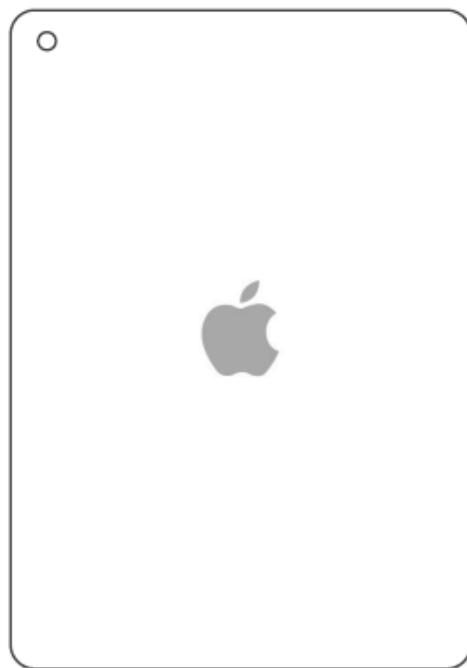
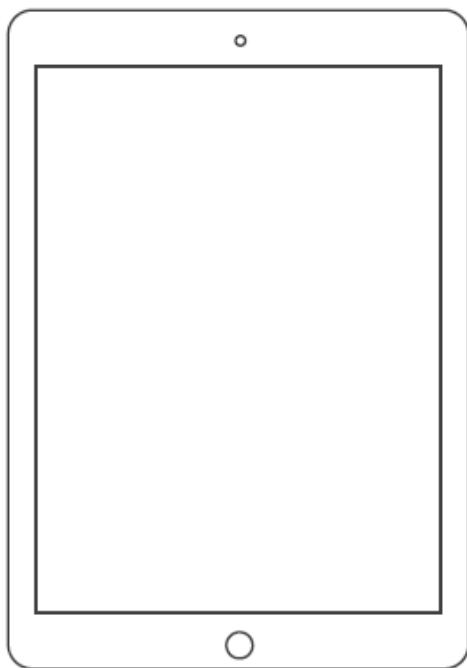
- **Zugangsdaten**

- Das mobile Endgerät wird durch den Verleiher ohne Kennwort ausgegeben
- Etwaige Zugangsdaten zum schulischen WLAN werden der/dem Entleiher unmittelbar durch die Schule bei Bedarf zu Verfügung gestellt.

- **Zustand**

- () neu
- () neuwertig
- () Vorschäden

Beschreibung (ggf. Foto bzw. Zeichnung hinzufügen)



Datum und Unterschrift