

Stufenkonzept

IT-Ausstattung an der Gemeinschaftsschule Barleben
erstellt durch Steuergruppe IT

Gliederung I

2

1. Stufenkonzept
2. Ist-Stand (Januar 2018)
3. Ergebnis
4. Daraus resultierende Probleme
5. Ziel
6. Strategie der Kultusministerkonferenz (2016)
7. Fachspezifische Anwendungsbeispiele für digitale Medien, Technologien und Werkzeuge
8. Auszug aus dem Kurslehrplan für den Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“

Gliederung II

3

9. Rahmenplan Sekundarschule
10. Verantwortung des Schulträgers
11. Konsequenz für die Medienausstattung
12. Weitere Aspekte
13. Stufen zur Umsetzung des IT-Konzeptes
14. Zentrale Forderungen des Stufenkonzeptes
15. Weitere Aspekte bezüglich der Schul-IT
16. Anforderungen an die Endgeräte

Ist-Stand (August 2018)

4

- Raum EDV 2 ist der einzig verbliebene Computerraum/ gleichzeitig Klassenraum der 9b (28 Arbeitsplätze)
- Arbeitsplätze sind sehr wartungsintensiv, anfällig und überaltert (2007)
- 3 mobile Tower mit Beamer wovon aufgrund alter Betriebssysteme nur 2 einsatzfähig (Windows 7) Tower 1
- 2 Whiteboard-Räume - einsatzfähig - jedoch ohne mobile Schülerarbeitsgeräte
- 1 Laptopsatz 17“ (nur noch 13 Stück) mit neuen Akkus - jedoch Hardware veraltet und Software/ Netzwerk häufig mit Ausfällen

Ist-Stand (August 2018)

5

- Beamer in den Fachkabinetten sind funktionsfähig - Im Fachkabinett Biologie, Chemie sind die dazugehörigen Laptops irreparabel außer Funktion
- Beamer in den Fachkabinetten nur durch entsprechende Fachlehrer nutzbar, da vom Land vorgegebene Regelungen (Bio/ Chemie/ Physik Zugangsregelungen)
- W-Lan Struktur der Schule stößt beim Einsatz mehrerer Geräte an seine Grenzen (54Mbit, IEEE 802.11g)
- Hohe Kosten durch Wartung der alten Präsentationsgeräte/ Beamer (Filter, Leuchtmittel)
- Der flächendeckende Einsatz von digitalen Lernmaterialien (z.B. digitales Lehrbuch) ist nicht möglich

Ergebnis

6



Die Gemeinschaftsschule Barleben verliert nach und nach das Prädikat als technischer Vorreiter und den Status als einst modernste Schule Sachsen Anhalts

Eine Forderung im Zusammenhang mit der Schulzusammenlegung war die Ersatzleistung von mobilen Endgeräten (Klassensatz) für mindestens 2 Klassenräume!

Daraus resultierende Probleme

7

- Fachunterricht wie Technik, Wahlpflichtkurs „FüK“ können nur bedingt durchgeführt werden
- Die Klasse 9b muss dazu häufig den Raum wechseln, was nicht dem Klassenraumprinzip der Schule entspricht
- Andere Fächer wie Deutsch (z.B. Bewerbungen) haben kaum die Möglichkeit moderne Medien und Unterrichtsmaterialien einzusetzen (*Detailinformationen ab Folie 7*)
- Die Forderung der Fachlehrpläne sowie des Grundsatzbandes zur Ausbildung einer Medienkompetenz ist nicht flächendeckend umzusetzen
- Das Profil der Gemeinschafts- und Ganztagschule kann nicht in dem Maße wie gefordert umgesetzt werden - Freies Lernen im FüK, Förderunterricht und dem eigenverantwortlichen Erstellen von Lerninhalten an ausgewählten Themen und unter Einsatz von modernen Präsentationsmedien kann derzeit nur eingeschränkt (Klasse 5-6) umgesetzt werden
- **Das Hauptprofil der Schule, die Praxisorientierung (z.B. Praxiskolloquien, Anfertigen der Praxishefter, Erstellen von Berufs- und Firmenprofilen), ist ohne technische Grundvoraussetzungen gefährdet**

Ziel muss sein

8

- Die Gewährleistung einer modernen Unterrichtsgestaltung im Sinne des Medienkonzeptes und Medienentwicklungsplanes der Schule sowie der IKT Richtlinie des Landes Sachsen Anhalt
 - Raum der modernen Medienwelt
 - Medienerziehung
 - individueller Medieneinsatz zur attraktiven Veranschaulichung unterrichtlicher Inhalte
 - Verschiebung des Lernprozesses von einer lehrerzentrierten hin zu einer schülerorientierten, selbstentdeckenden Lernumgebung
 - Internet und Co. als Lern- und Hilfsinstrumente greifbar machen
 - Vorbereiten auf den Arbeitsmarkt 4.0

Strategie der Kultusministerkonferenz (2016)

9

Definierung und Forderung von 6 Kompetenzschwerpunkten

- 1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- 2. Kommunizieren und Kooperieren
- 3. Produzieren und Präsentieren
- 4. Schützen und sicher Agieren
- 5. Problemlösen und Handeln
- 6. Analysieren und Reflektieren aus Sicht der Lernenden

→ *Kompetenzen stellen das geforderte Abschlussniveau bezüglich der Medienkompetenz an die Sek I dar*

Planung Schuljahr 2018/19

Fächerübergreifende Kurse

10

Klasse	Thema ¹	Präsentationsform	Zuordnung Unterrichtsfach
5	„Was machst du so?“ – den Beruf der Eltern, Geschwister, Verwandten kennenlernen und Vorstellen	Vortrag, / Steckbrief	Deutsch
	Vom Affen zum Menschen – Ein Blick in die Steinzeit	Vortrag/ Plakat	Geschichte
	didaktische Reserve: Mein Heimatort	Lageplan	Geografie
6	„Wo gehst du jeden Tag hin?“ – Den Betrieb deiner Eltern, Geschwister, Verwandten vorstellen	Vortrag, Lapbook	Technik
	Fabeln	Vortrag/ Mind Map	Deutsch
	didaktische Reserve: Pflanzen in meiner Umwelt	Vortrag/ Herbarium	Biologie
7	Medienethik (MWW)	Vortrag/ Medienknigge für die Schule	Ethik
	Hausmüll und Verpackung – (Angewandte Naturwissenschaften) - MHKW Rothensee	Vortrag/ Ausstellungsplakat	Hauswirtschaft
	Modelle planen, anfertigen, vorstellen (<i>Planen, Bauen, Gestalten</i>)	Vortrag/ Modell	je nach Wahl des Modells
8	Wasser, unser Lebenselixier (<i>Kultur und Künste</i>)	Vortrag/ offen je Themenbereich	offen
	Eine digitale Bewerbung erstellen – (MWW)	Vortrag / Bewerbung	Deutsch
	„Bewusst gesund leben“ – (<i>Angewandte Naturwissenschaften</i>)	Vortrag/ Verbraucherhinweise	Biologie/ HWS
9	Was darf eigentlich im Netz? (MWW)	Vortrag/ Gerichtsverhandlung	Sozialkunde
	Australien – Ein Kontinent in Englisch vorstellen (<i>Kultur und Künste</i>)	Vortrag / PPP	Englisch
	Ein Medienprodukt erstellen (Freies Thema) (MWW)	Film/ Vortrag	Technik
10	Radioaktivität – Der Schwindel von der gesunden Kernkraft (MWW)	Vortrag/ Plakat	Physik
	Zwei deutsche Staaten – Leben mit und an der Mauer (<i>Planen, Bauen, Gestalten</i>)	Modell anfertigen	Geschichte

Fachspezifische Anwendungsbeispiele für digitale Medien, Technologien und Werkzeuge

11

Fach	Fachspezifische Anwendungsbeispiele für digitale Medien, Technologien und Werkzeuge
Astronomie	<ul style="list-style-type: none">• naturwissenschaftliche Modelle verwenden, Modell und Realität unterscheiden• Informationen zu Methoden und Ergebnissen astronomischer Forschung sowie deren Nutzung sammeln und aufbereiten und Ergebnisse astronomischer Forschung sach- und adressatengerecht präsentieren• Objekte, Prozesse und Entwicklungen mit Hilfe von Modellen veranschaulichen
Biologie	<ul style="list-style-type: none">• Daten mit Hilfe eines Statistiktools interaktiv darstellen und manipulieren• Modellbildungssysteme zur Überprüfung oder zur grafischen Veranschaulichung von Abhängigkeiten nutzen (z. B. naturwissenschaftliche Phänomene)• digitale Fotos bzw. digitale Luftbilder aufgabenbezogen auswerten (z. B. Pflanzenbestimmung)
Chemie	<ul style="list-style-type: none">• Daten mit Hilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms erfassen, darstellen und berechnen• Algorithmen zur Simulation und zur Untersuchung naturwissenschaftlicher Phänomene erstellen und ein Simulationsprogramm anwenden• Messwerte mit digitalen Werkzeugen erfassen und bearbeiten (z. B. mit Sensoren, Interface und Auswertungssoftware)

Quelle: http://www.mk.bildung-lsa.de/publikationen/2017/bild_digital_welt.pdf, S. 8-10

Fachspezifische Anwendungsbeispiele für digitale Medien, Technologien und Werkzeuge

12

Deutsch	<ul style="list-style-type: none">• aufgabenadäquate Informationen finden, auswählen, einschätzen, auf Relevanz prüfen, ordnen und verarbeiten und dabei Internetsuchmaschinen und Fachportale intentional und funktional nutzen• Texte mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms erstellen, korrigieren und gestalten• Hypertextstrukturen erkennen, lesen und verstehen sowie Texte unterschiedlicher medialer Formen als Textinterpretationen erfassen und deren ästhetische Qualität differenziert beurteilen
Englisch	<ul style="list-style-type: none">• klar strukturierte Vorträge, Fernseh- und Nachrichtensequenzen mit vertrauter Thematik in angemessenem Sprachniveau verstehen• auf der Grundlage von auditiven oder audiovisuellen Medien Aufgaben lösen• Informationen aus Tabellen sowie grafischen Darstellungen entnehmen und für die weitere mündliche oder schriftliche Kommunikation nutzen
Ethikunterricht	<ul style="list-style-type: none">• die erweiterte Verantwortung für sich selbst und für andere am Beispiel der Mediennutzung differenziert beschreiben• Selektion und Manipulation als Probleme medialer Weltwahrnehmung an Beispielen differenziert beschreiben und Vorschläge für einen kritischen Umgang mit Medien diskutieren• die Einschätzbarkeit von Chancen und Risiken technischer Innovationen problematisieren

Quelle: http://www.mk.bildung-lsa.de/publikationen/2017/bild_digital_welt.pdf, S. 8-10

Fachspezifische Anwendungsbeispiele für digitale Medien, Technologien und Werkzeuge

13

Geographie	<ul style="list-style-type: none">• Klimadiagramme, Satellitenbilder, digitale Fotos bzw. digitale Luftbilder aufgabenbezogen auswerten (z. B. Raumanalysen)• wirtschaftsräumliche Strukturen und Prozesse unter Nutzung von Geographischen Informationssystemen (GIS) analysieren, vergleichen und erläutern• den eigenen ökologischen Fußabdruck mithilfe von Simulationsprogrammen berechnen und kritisch reflektieren
Geschichte	<ul style="list-style-type: none">• Fotos, Bewegtbilder, Reden bzw. Redeauszüge unter Nutzung auditiver oder audiovisueller Medien (z. B. aus dem Internet) ideologiekritisch auswerten• das Bewahren bzw. den Missbrauch historischen Liedgutes im Internet recherchieren und beurteilen• eine digital vorliegende Geschichtsdokumentation auswerten, ihre Bestandteile herausarbeiten und deren Aussagekraft sowie deren Funktion für die Aussageabsicht bewerten
Kunsterziehung	<ul style="list-style-type: none">• Manipulationstechniken in Fotografie und Werbung erkennen und die ästhetische Differenz zwischen Wirklichkeit und Bild beschreiben• Strategien der analogen oder digitalen Bildbearbeitung erproben, anwenden und in ihrer Aussage und Wirkung vergleichen• Inszenierungen in Fotoserie oder Film entwickeln, produzieren und digital nachbearbeiten und Endprodukt medienadäquat präsentieren
Mathematik	<ul style="list-style-type: none">• exakt symbolisch rechnen und arbeiten (Computeralgebrasystem)• Funktionsgraphen durch Eingabe des Funktionsterms erzeugen (Funktionsplotter)• Objekte konstruieren, manipulieren und messen (z. B. mit einer Dynamischen Geometriesoftware)

Quelle: http://www.mk.bildung-lsa.de/publikationen/2017/bild_digital_welt.pdf, S. 8-10

Fachspezifische Anwendungsbeispiele für digitale Medien, Technologien und Werkzeuge

14

Musik	<ul style="list-style-type: none">• Wirkung und Funktionen der Musik in Werbespots, Hörspielen/Filmen, Videoclips herausarbeiten sowie Musik in aktuellen Medienangeboten (Internet, Casting-Shows) kritisch reflektieren• digitale Programme und Werkzeuge (z. B. Sequenzerprogramme) kreativ zur Umsetzung eigener musikalischer Ideen einsetzen (z. B. Beitrag für die Schulhomepage, Präsentationen für ein Abschlussfest, Werbespot)• eigene Fähigkeiten und Ergebnisse mit Hilfe digitaler Technologien prüfen
Physik	<ul style="list-style-type: none">• physikalische Daten mit Hilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms erfassen, darstellen und berechnen• Algorithmen zur Simulation und zur Untersuchung naturwissenschaftlicher Phänomene erstellen und ein Simulationsprogramm anwenden• Messwerte zu physikalischen Phänomenen mit digitalen Werkzeugen erfassen und bearbeiten (z. B. mit Sensoren, Interface und Auswertungssoftware)
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none">• Sachverhalte, Zusammenhänge und Probleme aus Bildern, Sachtexten, Tabellen und Diagrammen unter zunehmender Nutzung von Termini beschreiben• Wetter und seine Erscheinungsformen in den verschiedenen Jahreszeiten beobachten, messen, darstellen und vergleichen• zu wesentlichen geschichtlichen Ereignissen des Wohn- oder Schulumfeldes und der Landeshauptstadt Informationen erschließen und präsentieren
Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none">• mithilfe einer analytischen oder simulativen Methode demokratische Wahlen und deren rechtliche Grundlagen analysieren und sachlich beurteilen• eine analytische Methode so anwenden, dass in einem Konflikt oder Fall das Zusammenwirken von Politik bzw. Protest und Medien sachlich beurteilt wird• mediale Darstellungen politischer, gesellschaftlicher, wirtschaftlicher oder rechtlicher Fragen und insbesondere politische Inszenierungen kategorial beurteilen
Sport	<ul style="list-style-type: none">• digitale Fotos bzw. Videosequenzen aufgabenbezogen auswerten (z. B. Bewegungsanalysen, Strategien in Mannschaftssportarten)• die eigene Leistungsfähigkeit erkennen, die Leistungsentwicklung tabellarisch, grafisch erfassen, erreichte Leistungen bzw. den Trainingsprozess unter Nutzung digitaler Medien dokumentieren und präsentieren• digital aufbereitete Trainingsprogramme oder Fitness-Apps kriteriengestützt analysieren und bewerten, zur eigenen Orientierung nutzen sowie weiter- oder neugestalten

Quelle: http://www.mk.bildung-lsa.de/publikationen/2017/bild_digital_welt.pdf, S. 8-10

Auszug aus dem Kurslehrplan für den Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“

15

Schuljahrgänge	Kompetenzschwerpunkte	
7/8	P 1	Das Internet als Informationsquelle nutzen
	P 2	Im Internet sicher kommunizieren
	WP 1	Einen Fachvortrag mit Hilfe von Medien erarbeiten und präsentieren
	WP 2	Medientechnologische Entwicklungen untersuchen und deren Gebrauchswert einschätzen
	W 1	Ein Printmedium elektronisch gestalten und veröffentlichen
	W 2	Ein audiovisuelles Medienprodukt gestalten und veröffentlichen
	W 3	Navigationssysteme nutzen
9/10	P 1	Das Internet als Informationsquelle und Kommunikationsplattform nutzen
	P 2	Eine digitale Bewerbung erstellen
	WP 1	Eine thematische Medienproduktion planen, realisieren und veröffentlichen
	WP 2	Aus der Medienvielfalt selbstbestimmt auswählen
	W 1	Im Internet sicher einkaufen
	W 2	Den eigenen Medienkonsum elektronisch erfassen und beurteilen

P Pflichtschwerpunkt
WP Wahlpflichtschwerpunkt
W Wahlschwerpunkt

Rahmenplan Lernmethoden, Arbeiten am PC und Moderne Medienwelten für den Wahlpflichtkurs in der Sekundarschule I

16

Schuljahrgänge	Kompetenzschwerpunkte				
Wahlpflichtkurs „Lernmethoden“					
5/6	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Pflicht</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Lern- und Arbeitstechniken erproben - Informationen finden und verarbeiten - Den eigenen Mediengebrauch reflektieren </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Wahl (mind. 2 KSP)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Wissen ordnen und speichern - Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren - Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren - Digitale Werkzeuge anwenden </td> </tr> </table>	Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> - Lern- und Arbeitstechniken erproben - Informationen finden und verarbeiten - Den eigenen Mediengebrauch reflektieren 	Wahl (mind. 2 KSP)	<ul style="list-style-type: none"> - Wissen ordnen und speichern - Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren - Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren - Digitale Werkzeuge anwenden
Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> - Lern- und Arbeitstechniken erproben - Informationen finden und verarbeiten - Den eigenen Mediengebrauch reflektieren 				
Wahl (mind. 2 KSP)	<ul style="list-style-type: none"> - Wissen ordnen und speichern - Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren - Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren - Digitale Werkzeuge anwenden 				
Wahlpflichtkurs „Arbeit am PC“					
7/8	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Pflicht</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Digitale Lernprogramme und -Werkzeuge sinnvoll verwenden - Komplexe Präsentationen erproben - Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen - Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Wahl (mind. 2 KSP)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen - Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen - Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen - Spielend lernen </td> </tr> </table>	Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Lernprogramme und -Werkzeuge sinnvoll verwenden - Komplexe Präsentationen erproben - Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen - Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren 	Wahl (mind. 2 KSP)	<ul style="list-style-type: none"> - Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen - Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen - Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen - Spielend lernen
Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Lernprogramme und -Werkzeuge sinnvoll verwenden - Komplexe Präsentationen erproben - Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen - Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren 				
Wahl (mind. 2 KSP)	<ul style="list-style-type: none"> - Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen - Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen - Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen - Spielend lernen 				
Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“					
9	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Pflicht</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen - Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen - Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten </td> </tr> </table>	Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen - Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen - Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten 		
Pflicht	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen - Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen - Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten 				

Diese Lernfelder werden abwechselnd in den Fächerübergreifenden Kursen bearbeitet.

Verantwortung des Schulträgers

17

- *„Für den Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge im Unterricht ist eine zeitgemäße digitale Mindestausstattung unabdingbar. Für die Internetanbindung der Schulen und eine jederzeit verfügbare und zuverlässige IT-Infrastruktur und -Ausstattung sind die Schulträger verantwortlich.“*
- *Quelle:*
- *http://www.mk.bildung-lsa.de/publikationen/2017/bild_digital_welt.pdf, S. 19*

Konsequenz für die Medienausstattung entspricht dem Szenario 3

18

- Für Schulen, die eine konsequente Mediennutzung anstreben

Versorgung	mind. 1 Gbit
Anschlüsse	LAN-Verkabelung aller Unterrichtsräume
WLAN	WLAN in allen Schulbereichen
Sonstige Ausstattung	Präsentationstechniken
Schülerausstattung	alle Klassen ab einer bestimmten Jahrgangsstufe mit mobilen Endgeräten (Notebook, Tablet)

Weitere Aspekte

19

- Verbindlichkeit der Umsetzung des Medienentwicklungskonzeptes laut Landesvorgaben bis Schuljahr 2020/21
- zukünftig sind zentrale Leistungserhebungen ebenfalls in digitaler Form geplant (*Siehe auch: Datenerhebung für die Schaffung eines Schülertaxis*)
- SAMT: schon existierender Test zur Erhebung der Medienkompetenz in den 9. Klassen
- Schülerorientierte Unterrichtsgestaltung ist im Rahmen von Inklusion, individueller Förderung und Abschlussicherung notwendig

Weitere Aspekte

20

- Kompetenzorientierte Lehrpläne setzen Medienerziehung voraus
- Freies, medienunterstütztes Lernen ist ein Erfordernis, um wissenschaftsmethodische Verfahren anwenden zu können:
 - Kl. 5/6 Informationen nach vorgegebenen Kriterien beschaffen
 - Kl. 7/8 Informationen nach vorgegebenen Kriterien beschaffen, sichten, aufbereiten, verarbeiten
 - Kl. 9/10 zusätzlich bewerten, konvertieren (in Grafiken, Tabellen usw.)
 - Medien anfertigen (Methodik)
- Ergebnis: Kompetenzentwicklung hin zu einer modernen Medienkommunikation

Stufen zur Umsetzung des IT-Konzeptes

21

1

- Wiederherstellung der technischen Standards vor Zusammenlegung der Schulen
- Sicherung des Fachunterrichts

bis Ende
Schuljahr
2017/18

Dazu nötig

- mindestens 2 funktionsfähige mobile Klassensätze
- Aufrüstung und technische Aktualisierung der Gerätschaften bestehender Klassenraum-IT

Stufen zur Umsetzung des IT-Konzeptes

22

2a

- Sicherung des Fachunterrichts und des Klassenraumprinzips
- Gewährleistung des Gemeinschafts- und Ganztagschulprofils sowie der Wirtschaftsorientierung z.B. Freies Lernen, Technik, MMW

ab Schuljahr
2018/19

dazu gehört

- Anschaffung von mindestens 2 weiteren mobilen Laptopsätzen
- jährlich aufwachsend um jeweils eine weitere Klassenstufe einbeziehen zu können
 - umfasst 2 Laptopsätze mit insgesamt 56 Geräten
 - Ausstattung der jeweiligen 2 Klassenräume mit interaktiven Tafeln/ Whiteboards/ Beamer

ab Schuljahr
2018/19

Stufen zur Umsetzung des IT-Konzeptes

23

2b

- Fort- und Weiterbildungsprogramm für Lehrkräfte
- Ausbildung von „Experten“ in den eigenen Reihen
→ Schnellballsystem

dazu gehört

- Bereitstellung von mobilen Lehrergeräten, da nur die Möglichkeit der permanenten Anwendung und Erprobung im Unterricht zu erfolgreicher Medienbildung beiträgt
- Aufwachsendes Kollegium mit derzeit 24 Kollegen sowie Gastdozenten und externen Nutzern der schulischen Räume umfasst einen Laptopsatz (Lehrervariante 15 Zoll) von mindestens 28 Geräten

ab Schuljahr
2018/19

Zentrale Forderungen des Stufenkonzeptes

24

Zeitraum: 3 Jahre

Einführung und Nutzung
der Geräte für alle
Klassenstufen, Schüler und
Lehrkräfte unter festem
Konzept*

Fortbildungsangebot für
die Lehrkräfte
entsprechend Experten
bilden Experten aus

* Siehe Medienentwicklungskonzept, IKT Richtlinie, Fachlehrpläne und Grundsatzband LSA

Weitere Aspekte bezüglich der Schul-IT

25

- für alle nutzbar und zugänglich
- durchgängige Intranetz- und Internetverbindung
- Schulung und Einbeziehung des gesamten Kollegiums
- Netzwerksystem mit individuellem Datenspeicher, Interaktionsmöglichkeiten, Cloudfunktionen,
- einheitliche Schul-E-Mailaccounts für alle Lehrkräfte zur verbesserten, offiziellen Kommunikation nach dem Vorbild der Gemeinde (z.B. Max.Mustermann@edu-barleben.de)

Anforderungen an die Endgeräte

26

- mindestens 13“ für die Schülerendgeräte und 15“ für die Lehrerendgeräte
- Eigenschaften der Schülerendgeräte: robust, leistungsfähig, lange Akkulaufzeiten, einfache Bedienbarkeit, USB-Anschlüsse, netzwerkfähig
- Eigenschaften Lehrerendgeräte: siehe oben + geeignet zur Verbindung mit verschiedenen Präsentationsgeräten (interaktive Tafeln, Beamer)