



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
des Landes Schleswig-Holstein

Medienentwicklungsplanung

Jens Lindström
IQSH SG 51 Medienberatung
Stv. Sachgebietsleitung

www.medienberatung.iqsh.de

Medienentwicklungsplanung heißt
Veränderungsprozesse gestalten...

... in der Schule
als Schulleitung

Medienkonzeption

... im Unterricht
als Lehrkraft

Medienpädagogik

Schulleitungsebene: Medienkonzeption

Medienkonzeptionelle Arbeit

Instrumente zur Schulentwicklung, Aufgabenverteilung,
Dokumentation, langfristige Prozessgestaltung

Planung Fachentwicklung

Integration der Medienkompetenz in den Fachcurricula
Steuerung der Fachschaften

Planung Ausstattung & Digitalpakt

Ausstattungsbereiche, -szenarien, -profil, -empfehlungen
Spannungsverhältnis Bildungsausschuss, Schulträger, Schule

Planung Fortbildung

Methoden (SET, Mikrofortbildungen, Barcamp, ...)
Strategie (Stimmung, Input, Austausch)

Unterrichtsebene: Medienpädagogik

Didaktische Modelle

Zielvorstellung des Medieneinsatzes, Bildungsauftrag,
Mehrwert, Lernen mit und über Medien

Medienkompetenzvermittlung

Gestalten, Gesundheit, Urheberrecht,
Datenschutz, Werbung, ...

Spotlight: Unterrichtsideen

Konkrete Methoden und Einsatzszenarien
aufbereitet und kritisch reflektiert

Hands-On Schulung

Gerätebedienung, Erstkontakt,
Lernvideos, Greenscreen, Augmented Reality, ...

... in der Schule
als Schulleitung

Medienkonzeption

... im Unterricht
als Lehrkraft

Medienpädagogik

Medienentwicklungsplanung

Jens Lindström

IQSH SG 51 Medienberatung

Stv. Sachgebietsleitung

1. Medienkonzeption und Medienpädagogik
2. Medienpädagogik
3. Medienkonzeption
4. Fachentwicklung
5. Ausstattung
6. Fortbildung

www.medienberatung.iqsh.de



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
des Landes Schleswig-Holstein

Medienentwicklungsplanung

2. Medienpädagogik

Jens Lindström
IQSH SG 51 Medienberatung
Stv. Sachgebietsleitung

Digitale Medien als...	
Organisationsmittel: Schule verbessern	Unterrichtsmittel: Lernprozesse unterstützen
Gestaltungsmittel: Kreatives und produktives Handeln und Gestalten	Unterrichtsgegenstand: Erschließen, Hinterfragen, Verstehen, Beurteilen

Die Rollen digitaler Medien und moderner Technologien aus dem Haus der digitalen Bildung (Diethelm/Brinda), Abbildung von JensLindstroem.de CC-BY-SA

Vier Rollen digitaler Medien und moderner Technologien

Hartmann, Näf, Reichert, 2006,
Informatikunterricht planen und durchführen, S.4f

Digitale Medien als...

Organisationsmittel

- Tablet als Dokumentenkamera
- Papierloses Arbeiten
- Interaktive Tafeln
- Dateiablage, Kalender, Evaluation
- „Content Management“
- ...

Unterrichtsmittel

- Lernplattformen & Übungs-Apps
- Digitale Schulbücher & Nachschlagewerke
- Lernvideos
- „Learning Management“
- ...

Gestaltungsmittel

- Präsentationen, Videos, Poster
- Dokumentation, Portfolios, Blogs
- Programmieren
- An Online-Diskussionen teilnehmen
- ...

Unterrichtsgegenstand

- Gesundheit, Datenschutz, Nachhaltigkeit
- Demokratie
- Werbung und Propaganda
- Funktionsweise von Computern
- ...

„Digitale Medien haben kaum Mehrwert für den Unterricht.“

Organisationsmittel: Schule verbessern	Unterrichtsmittel: Lernprozesse unterstützen
Gestaltungsmittel: Kreatives und produktives Handeln und Gestalten	Unterrichtsgegenstand: Erschließen, Hinterfragen, Verstehen, Beurteilen

„Wie vermitteln wir Medienkompetenz?“

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	an Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Medienkompetenz nach “Bildung in der digitalen Welt” (KMK 2016)

Die Kompetenzbereiche sind im Original noch deutlich detaillierter ausformuliert und teilen sich auf einer dritten Ebene in weitere Teilkompetenzen.

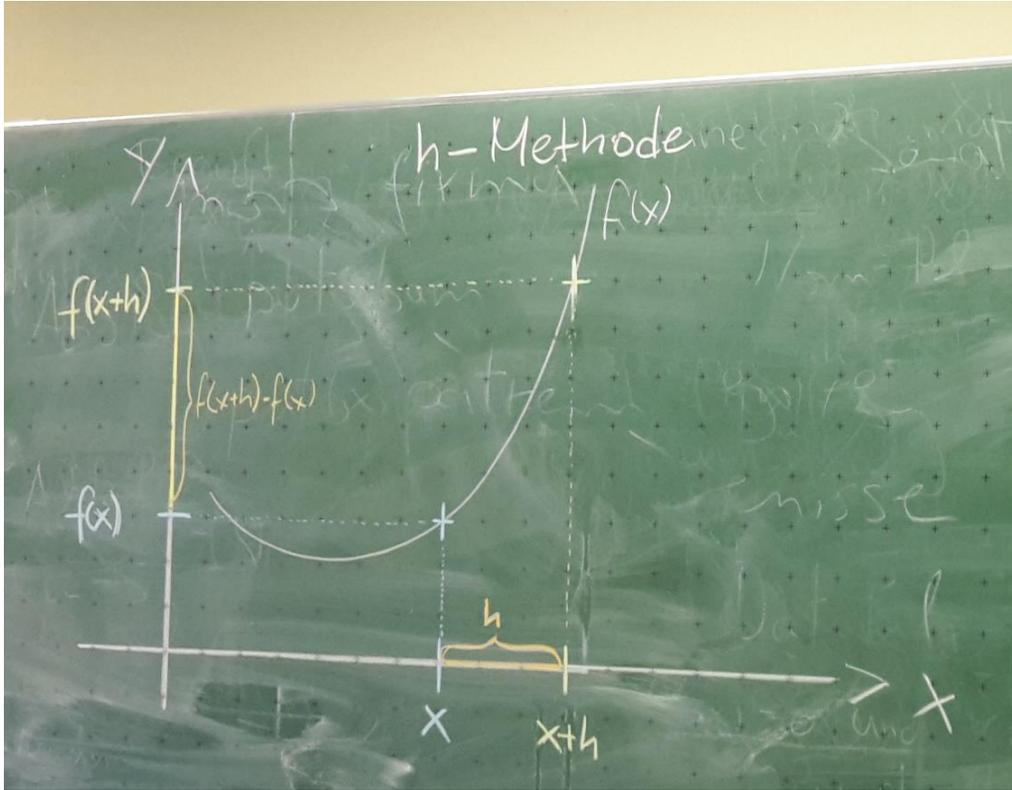
„Ohne Endgeräte und funktionierendes WLAN brauchen wir gar nicht erst anfangen“

Organisationsmittel: Schule verbessern	Unterrichtsmittel: Lernprozesse unterstützen
Gestaltungsmittel: Kreatives und produktives Handeln und Gestalten	Unterrichtsgegenstand: Erschließen, Hinterfragen, Verstehen, Beurteilen

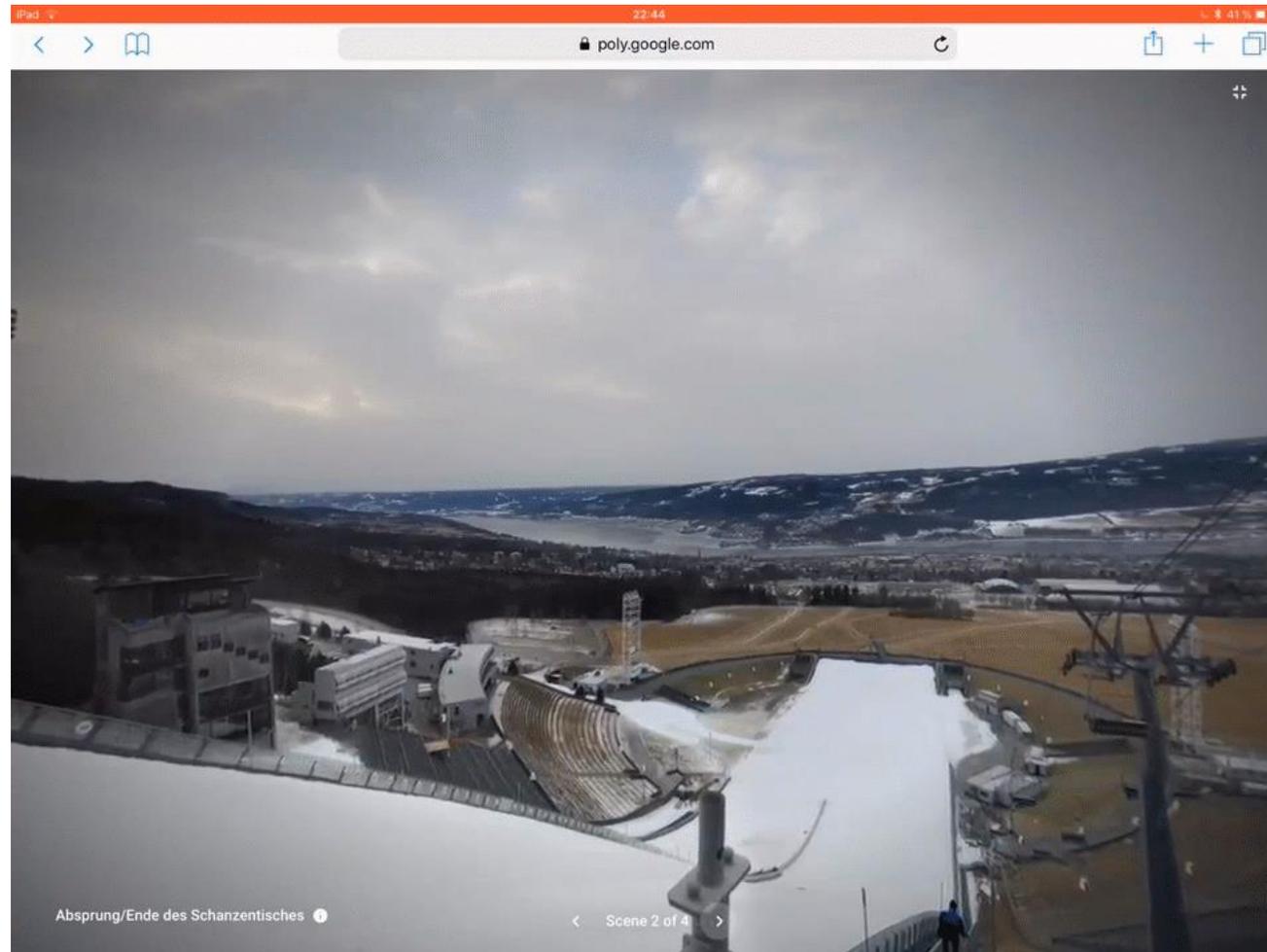
„Wir sollten die Lernenden schützen und digitale Medien verbieten.“

Organisationsmittel: Schule verbessern	Unterrichtsmittel: Lernprozesse unterstützen
Gestaltungsmittel: Kreatives und produktives Handeln und Gestalten	Unterrichtsgegenstand: Erschließen, Hinterfragen, Verstehen, Beurteilen

Referenz: Deutsches Ärzteblatt Int 2017; 114: 575-80
www.aerzteblatt.de/archiv/193148/Myopieprophylaxe



<p>Organisationsmittel: Schule verbessern</p>	<p>Unterrichtsmittel: Lernprozesse unterstützen</p>
<p>Gestaltungsmittel: Kreatives und produktives Handeln und Gestalten</p>	<p>Unterrichtsgegenstand: Erschließen, Hinterfragen, Verstehen, Beurteilen</p>



Organisationsmittel:

Schule verbessern

Unterrichtsmittel:

Lernprozesse unterstützen

Gestaltungsmittel:

Kreatives und produktives Handeln und Gestalten

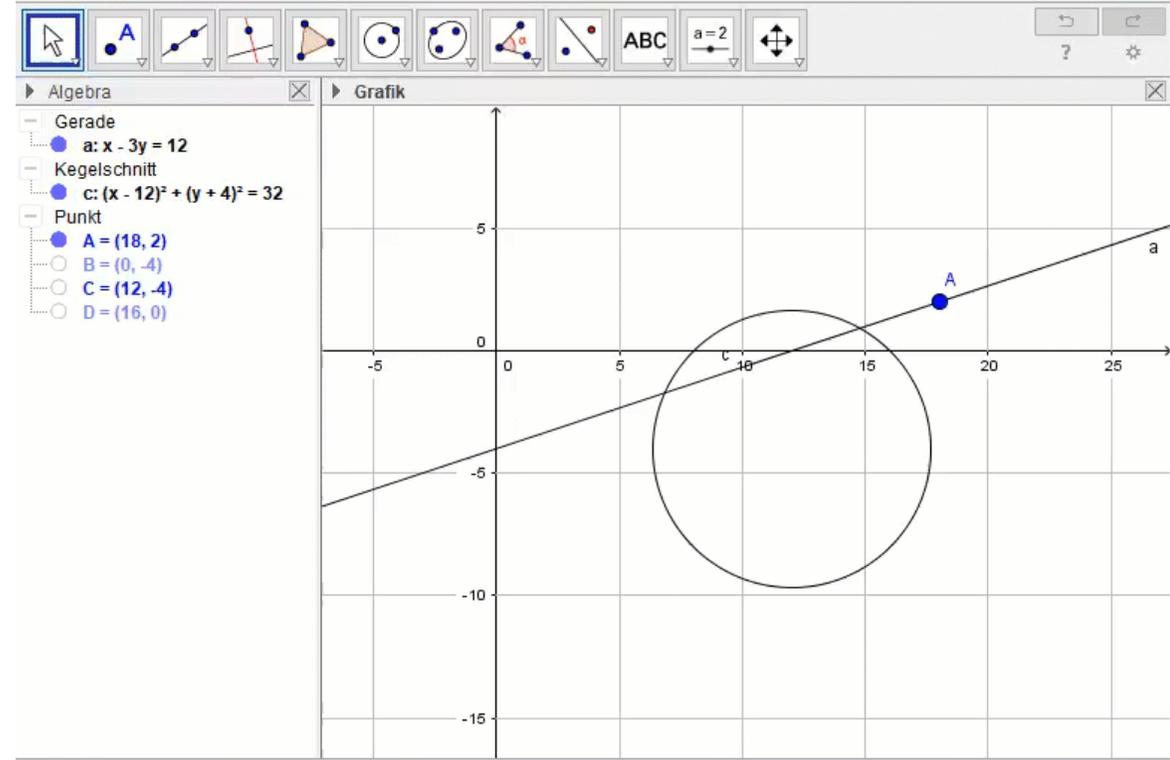
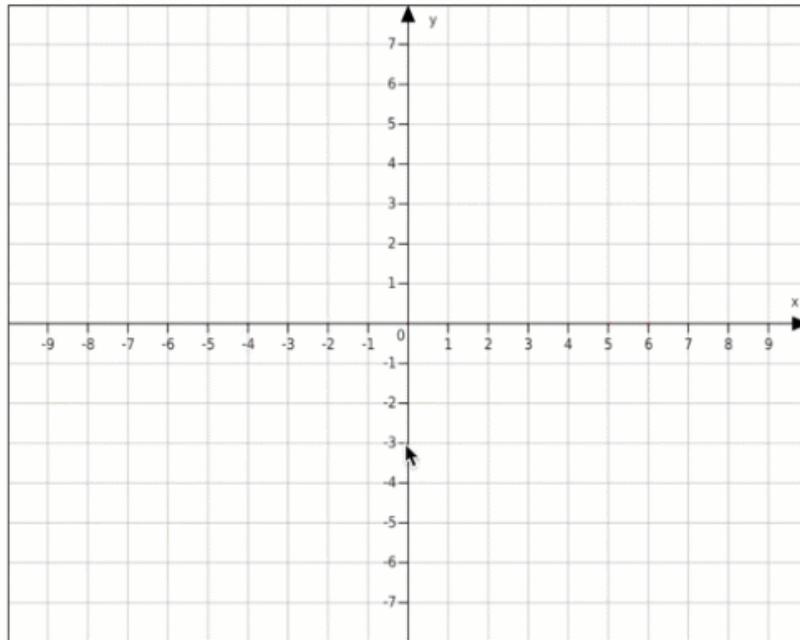
Unterrichtsgegenstand:

Erschließen, Hinterfragen, Verstehen, Beurteilen

Der Punkt $P(0|-4)$ liegt auf einer Geraden mit der Steigung $m = \frac{5}{3}$.

Zeichne die Gerade.

Gerade zeichnen



Organisationsmittel:

Schule verbessern

Unterrichtsmittel:

Lernprozesse unterstützen

Gestaltungsmittel:

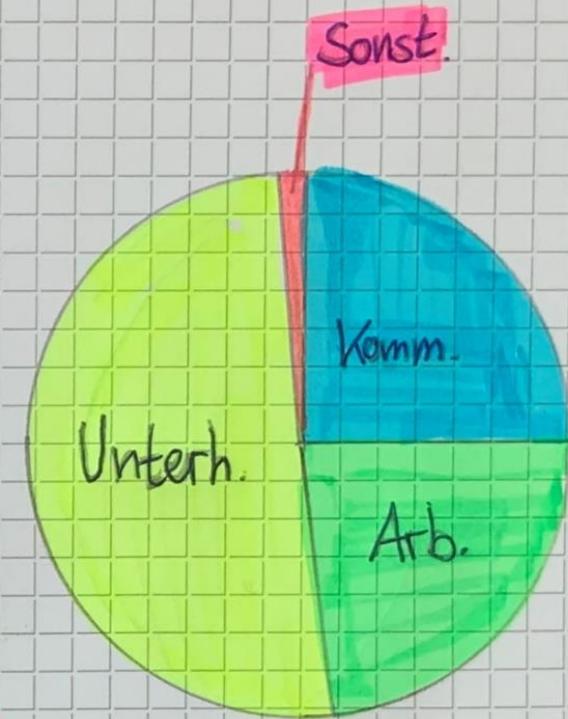
Kreatives und produktives Handeln und Gestalten

Unterrichtsgegenstand:

Erschließen, Hinterfragen, Verstehen, Beurteilen

Medienzeit in Stunden

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	Gesamt	
Kommunikation	1	2	1	1	1,5	2	3	11,5	25%
Arbeiten	1,5	1	1	5	0	0	2	10,5	23%
Unterhaltung	2	1	2	2	3	5	7	22	48%
Sonstiges	0,5	0	0	0	0,5	1	0	2	4%
Gesamt	5	4	4	8	5	8	12	46	Ø 6,9



Organisationsmittel:

Schule verbessern

Unterrichtsmittel:

Lernprozesse unterstützen

Gestaltungsmittel:

Kreatives und produktives Handeln und Gestalten

Unterrichtsgegenstand:

Erschließen, Hinterfragen, Verstehen, Beurteilen



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
des Landes Schleswig-Holstein

Medienentwicklungsplanung

3. Medienkonzeption

Jens Lindström
IQSH SG 51 Medienberatung
Stv. Sachgebietsleitung



Medienkonzeptionelle Arbeit an Schulen
Handreichung



Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien

Allgemein bildende Schulen
Sekundarstufe I
Sekundarstufe II

Fachanforderungen Mathematik

Allgemein bildende Schulen
Sekundarstufe I
Sekundarstufe II

Fachanforderungen Englisch

Primarstufe/Grundschule

Die Abbildungen sind die Deckblätter der jeweiligen Broschüren verfügbar unter: www.lehrplan.lernnetz.de

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	an Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

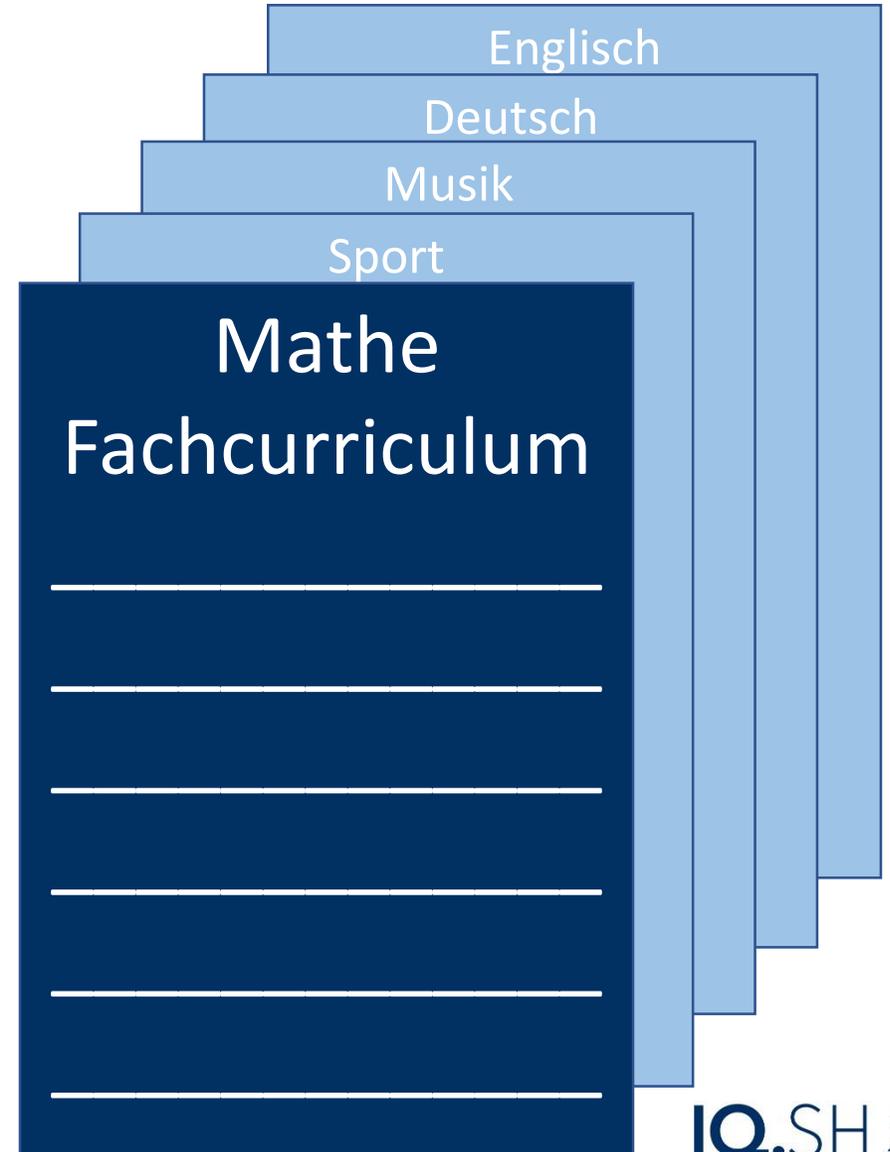
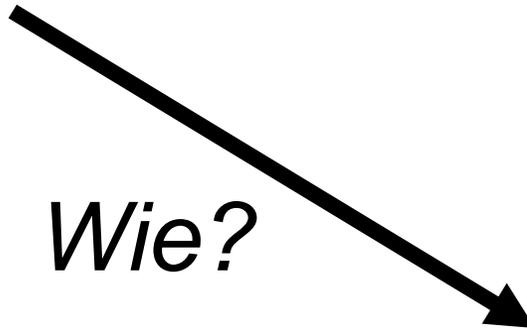
Medienkompetenz nach "Bildung in der digitalen Welt" (KMK 2016)

Die Kompetenzbereiche sind im Original noch deutlich detaillierter ausformuliert und teilen sich auf einer dritten Ebene in weitere Teilkompetenzen.

Medienkompetenz

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	an Gesellschaft aktiv teilhaben		Algorithmen erkennen und formulieren		

Wie?



Im schulinternen Fachcurriculum wird der systematische Aufbau sowie eine Zuordnung der zu erwerbenden [Medien-] Kompetenzen zu Jahrgangsstufen und Fächern gewährleistet. Eine schulinterne Abstimmung über die Fächer hinweg ist erforderlich.

Fachanforderungen Mathematik Primarstufe, August 2018, Kiel, S. 7

Medienkonzept

Medienkonzept

Methodenkonzept

Fortbildungskonzept

Mensakonzept

Begabtenförderungskonzept

Differenzierungskonzept

LRS-Konzept

Nachhilfekonzept

Lernwerkstattkonzept

Bewegte-Pause-Konzept

OGTS-Konzept

Integrationskonzept

„Das Schulprogramm stellt ein zentrales Instrument der Schulentwicklung und Qualitätssicherung dar. Es enthält die für alle Beteiligten verbindlichen pädagogischen Ziele der Schule, Wege zu ihrer Umsetzung und Verfahren, das Erreichte zu überprüfen und auszuwerten. Es ist das ständige Arbeitsprogramm der Schule.“

(Runderlass des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur vom 25. März 1999 - III 126 - 0621.2/1999 als Ergänzung zu § 3 Abs. 1 SchulG)

Schulprogramm & Arbeitsplanung

Personen

- Fachschaften / Teams
- Projektgruppe
- Schulleitung
- Schulkonferenz
- Koordination mit dem Schulträger

Prozesse ↻

- Bestandsaufnahme & Evaluation
- Auswertung und Analyse
- Zielauswahl und –formulierung
- Planung und Dokumentation
- Umsetzung und Konsequenzen

Arbeit an den (Fach-)Curricula

Fortbildungsplanung

Ausstattungsplanung



**Medienkonzeptionelle Arbeit
an Schulen (IQSH 2019)**
medienberatung.iqsh.de



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
des Landes Schleswig-Holstein



Abbildung aus Kühme, C; Ramm, G:Schulentwicklung – Verfahren und Instrumente. IQSH, 2014. S. 8
verfügbar unter: www.IQSH.de - Publikationen



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
des Landes Schleswig-Holstein

Medienentwicklungsplanung

4. Fachentwicklung

Jens Lindström
IQSH SG 51 Medienberatung
Stv. Sachgebietsleitung

1.1. Suchen und Filtern

- 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- 1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen

1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Auswerten und Bewerten

- 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

- 1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- 1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.1. Interagieren

- 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- 2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen

2.2. Teilen

- 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
- 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

2.3. Zusammenarbeiten

- 2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
- 2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

- 2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- 2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
- 2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- 2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

- 2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen
- 2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
- 2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

- 3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- 3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

- 3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
- 3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

- 3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
- 3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen

Geschichte

Religion
& Ethik

Deutsch

4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen

- 4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
- 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

4.3. Gesundheit schützen

- 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- 4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
- 4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

4.4. Natur und Umwelt schützen

- 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

5. Problemlösen und Handeln

5.1. Technische Probleme lösen

- 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
- 5.1.2. Technische Probleme identifizieren
- 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

- 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
- 5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Nutzen einsetzen

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

- 5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
- 5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

- 5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
- 5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

5.5. Algorithmen erkennen und formulieren

- 5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.
- 5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
- 5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems beschreiben und verwenden

6. Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

- 6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
- 6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
- 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

- 6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
- 6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen reflektieren und ggf. modifizieren
- 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
- 6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung von digitalen Medien und digitaler Technologie kennen und sie für eigene

Biologie

Erdkunde

Mathematik

Kunst

Religion
& Ethik

Planung der Fachentwicklung – Inhalte

Bestandsaufnahme

- Aktueller Medieneinsatz, Stand Fachcurricula
- Bekanntheit der Medienkompetenzbereiche

Orientierung

- Best Practice Beispiele, Unterrichtsideen
- Didaktische Modelle, Methodik

Zielauswahl

- Implementation der Medienkompetenz in den Fachcurricula
- Schreiben von Fachcurricula

Planung und Dokumentation

- Expertise erlangen
- Fächerübergreifende Koordination

Umsetzung

- Rücksprache mit Fachschaftsvorsitzenden
- Austauschmöglichkeiten

Evaluation

- Qualität des Unterrichts, Medienkompetenz
- Stand und Umsetzung der Fachcurricula

Beispiel: Arbeitsplanung Schwerpunkt Entwicklung der Fachcurricula*

Ist-Stand:	Vereinzelt werden digitale Medien thematisiert; keine fachschaftsübergreifenden Absprachen			
Maßnahme:	Fächerübergreifend koordinierte Überarbeitung der Fachcurricula hinsichtlich der Erweiterung um Medienkompetenz			
Arbeitsschritte	Verantwortung	Material/Unterstützung	Zeitraumen	Status
Benennung von Fachexpert/-innen zu digitalen Medien in jeder Fachschaft	Fachvorsitzende		...	erledigt
Besuch entsprechender Fortbildungen durch Fachexpert/-innen - Unterrichten mit Medien (Unterrichtsorganisation) - Unterrichten über Medien (Medienkompetenz) - ...	Fachexpert/-innen	z. B. Regionalkongresse, regionale Netzwerke	...	kontinuierlich
Entwicklung fachbezogener Unterrichtsbeispiele zur Medienkompetenz durch Fachexpert/-innen	Projektgruppe aus Fachexpert/-innen, Leitung: Frau Großmann	Stundenraster, Material aus Fortbildungen,	in Planung
Schulinterner Fortbildungstag Vormittag: - Workshops in den Fachschaften - Anleitungen durch Fachexpert/-innen zu digitalen Medien - Entwicklung weiterer fachbezogener Unterrichtsbeispiele zur Medienkompetenz Nachmittag: - Suchen vielfältiger Anknüpfungspunkte in den Fachcurricula - Sammeln der Anknüpfungspunkte im Überblick über Jahrgänge, Fächer und Kompetenzbereiche	Fachvorsitzende mit konkretem Arbeitsauftrag der Schulleitung	Material zum Muster-SET ¹ des IQSH	...	in Planung
Verbindliche Verankerung von Inhalten zur Medienkompetenzentwicklung in den Fachcurricula	Fachvorsitzende	ausstehend

Tabelle aus: Lindström, J: Medienkonzeptionelle Arbeit an Schulen. IQSH, 2019. S.

Als editierbarer Download verfügbar unter www.medienberatung.iqsh.de – Handreichungen – Medienkonzeptionelle Arbeit an Schulen

Entwicklung der Fachcurricula

1. Orientierungsphase
2. Entwickeln konkreter Unterrichtsbeispiele
3. Finden verschiedener Anknüpfungspunkte in den Fachcurricula
4. Abstimmungsprozess zwischen den Fachschaften
5. Verbindliche Überarbeitung der Fachcurricula

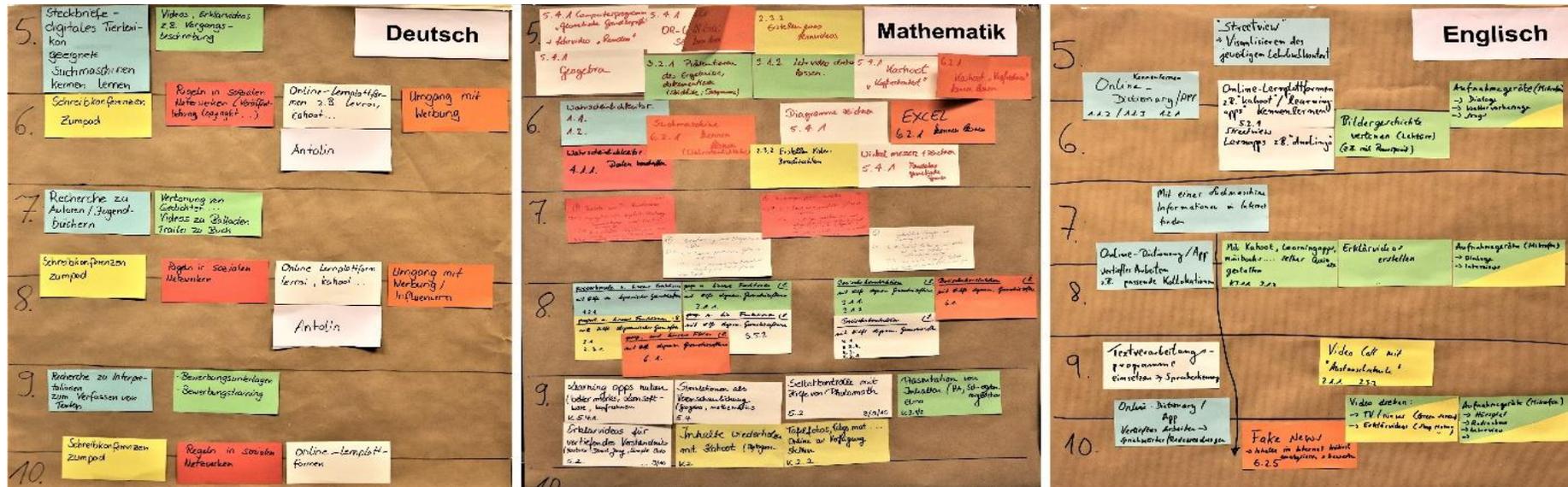


Abbildung aus: Lindström, J: Medienkonzeptionelle Arbeit an Schulen. IQSH, 2019. S. 13

Planung der Fachentwicklung – Material und Angebote

Bestandsaufnahme

- Leonie-Umfrage

Orientierung

- Medienwerkstätten
- Regionalkongresse, SINUS, ...

Zielauswahl

- Vorformulierte Ziele (Handreichung MKA)
- Vorformulierte Maßnahmen (Handreichung MKA)

Planung und Dokumentation

- Arbeitsplan (Handreichung MKA)
- Unterrichtsideen, Digital Learning Lab, ...

Umsetzung

- Kontaktmöglichkeiten bei Schwierigkeiten
- Homepage, Email, Netzwerke, ...

Evaluation

- Leonie-Umfrage



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
des Landes Schleswig-Holstein

Medienentwicklungsplanung

5. Ausstattung & Digitalpakt

Jens Lindström
IQSH SG 51 Medienberatung
Stv. Sachgebietsleitung

Planung der Ausstattung – Inhalte

Bestandsaufnahme

- Technischer Bestand
- Vorkenntnisse der KuK

Orientierung

- Kommunale MEP, Infrastruktur, Präsentationsgeräte, Endgeräte Schulplattform, zentrale Dienste, Verwaltung, ...

Zielauswahl

- Beschaffung und Instandhaltung der für den Unterricht notwendigen Technik

Planung und Dokumentation

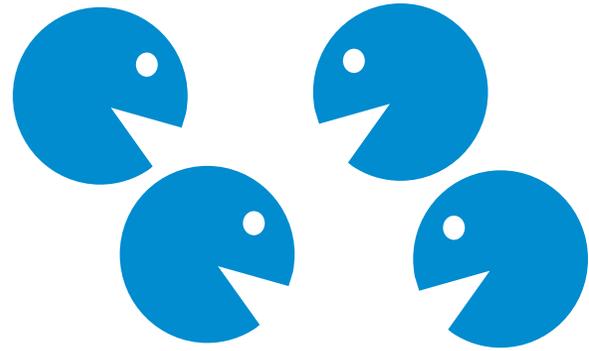
- Ausstattungsprofil erstellen

Umsetzung

- Probleme antizipieren
- Unterstützungsmöglichkeiten und Austausch andenken

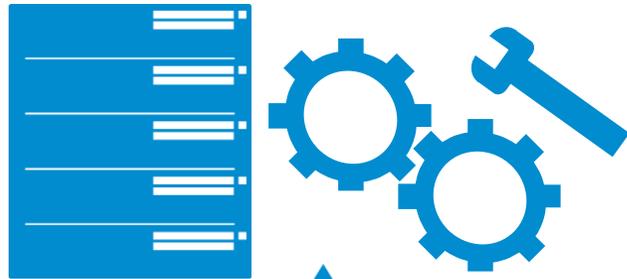
Evaluation

- Leonie-Umfrage



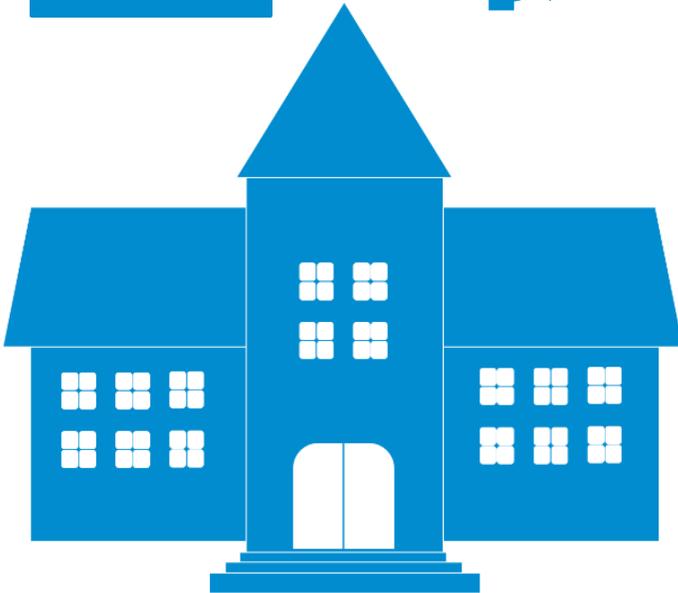
Bildungsausschuss

Wie viel Geld gibt es?



Schulträger

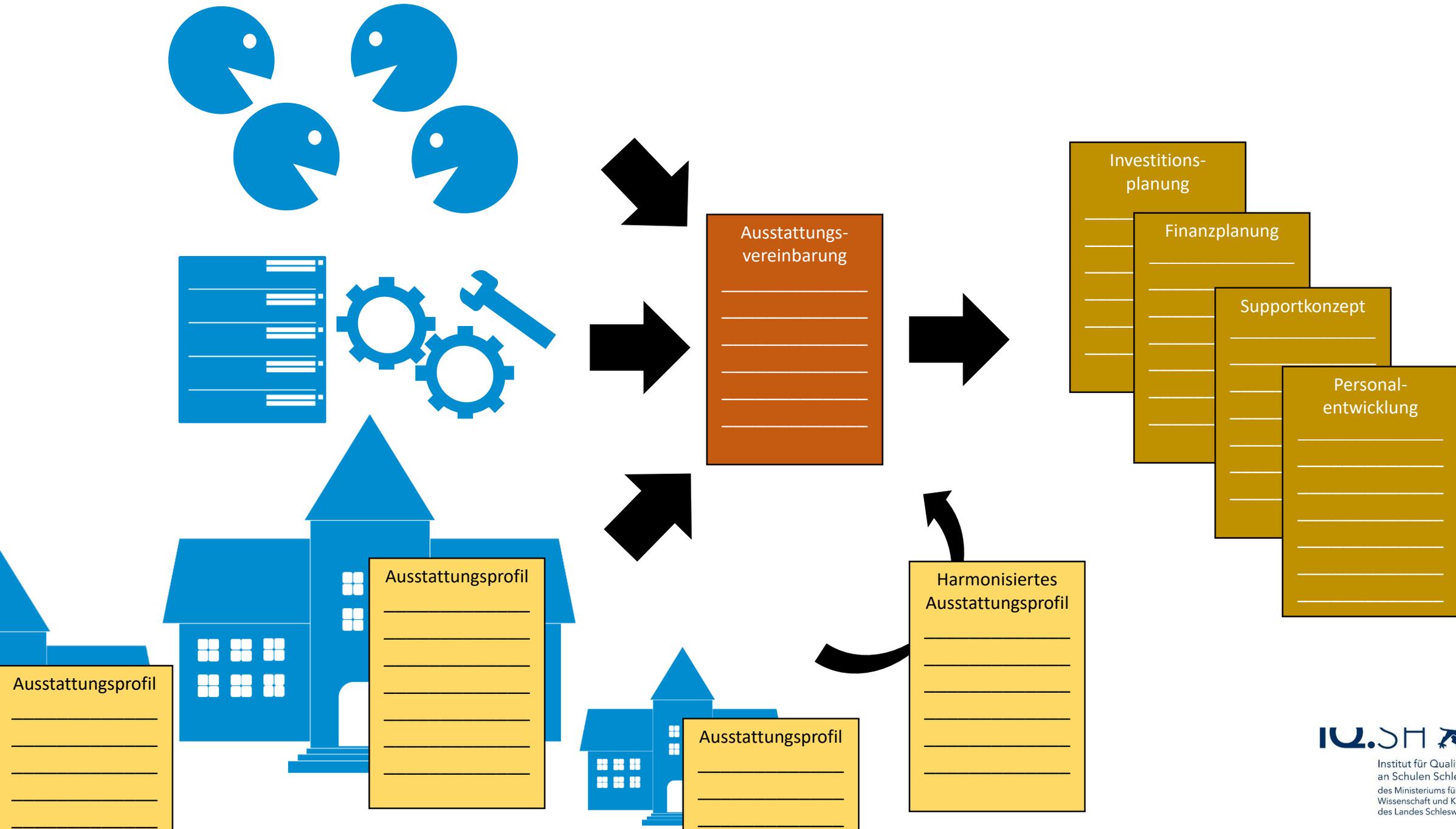
Wie / wofür wird Geld ausgegeben?



Schulen

Wofür wird Geld gebraucht?





Ausstattungsszenarien

5 Ausstattungsbereiche:

1. Präsentationsgeräte
2. Schnittstellen für die Präsentationsgeräte
3. Endgeräte Lehrkräfte
4. Endgeräte Lernende
5. Zentrale Dienste



Das Ausstattungsprofil ...

- ... definiert die von einer Schule für pädagogische und Verwaltungszwecke benötigte Ausstattung.
- ... wird von der Schulleitung mit dem Kollegium erstellt.
- ... enthält für Besonderheiten eine pädagogische Begründung.
- ... dient der Kommunikation mit Schulkonferenz, Schulträgern und anderen Schulen.
- ... ist die Grundlage für ein Support- und Finanzierungskonzept.

Ausstattungsbereich: Präsentationsgeräte

Szenario 1.1: Beamer

- + im Vergleich zum Display größere Bildfläche bei gleichen Kosten
- + Interaktive Nutzung über mobiles Endgerät möglich
- + Projektionsfläche ggf. ohne Beamer als Tafel nutzbar
- ! abhängig von Qualität der Projektionsfläche
- ! hohe Bildqualität teuer
- ! Deckenmontage und -verkabelung notwendig
- ! Geräte ohne Filter mit mehrjähriger Lampengarantie wichtig
- Geräusentwicklung (modellabhängig)
- Erstinstallation potentiell teuer (Steckdose, Halterung)

Szenario 1.2: Display

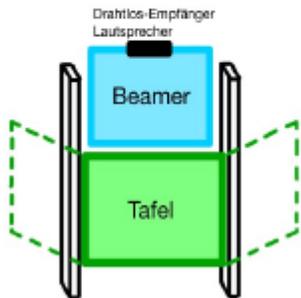
- + im Vergleich zum Beamer höhere Auflösung bei gleichen Kosten
- + Interaktive Nutzung über mobiles Endgerät möglich
- + optional rollbar
- ! Wand muss das Gewicht des Geräts tragen können
- ! große Bildfläche teuer
- ! Betrachtungswinkel beachten
- ! gegebenenfalls spiegelnd
- anfällig(er) für Beschädigungen

Szenario 1.3: Interaktives Display/Board

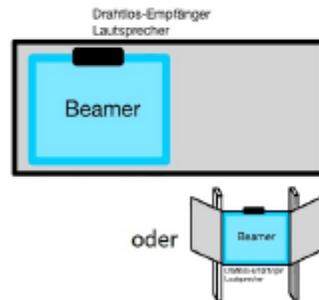
- + Interaktive Toucheingabe direkt an Projektionsfläche möglich
- + enthält häufig Drahtlosadapter, Lautsprecher etc.
- ! spezielle Anwendungssoftware oft enthalten
- ! Höhenverstellung häufig notwendig
- intensivere Qualifizierungsmaßnahmen nötig
- eingebauter PC muss administriert werden
- insgesamt teuerstes Szenario

weitere Vor- und Nachteile siehe Szenario 1 und 2

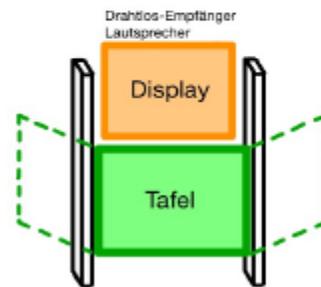
Variante A: Beamer auf Wand



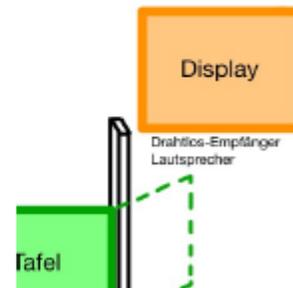
Variante B: Beamer auf Whiteboard



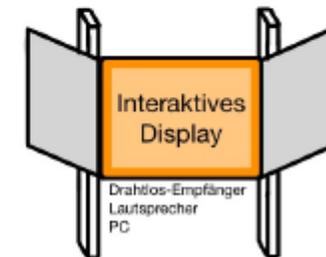
Variante A: Display bis 70"



Variante B: Display ab 70"



Variante A: Interaktives Display



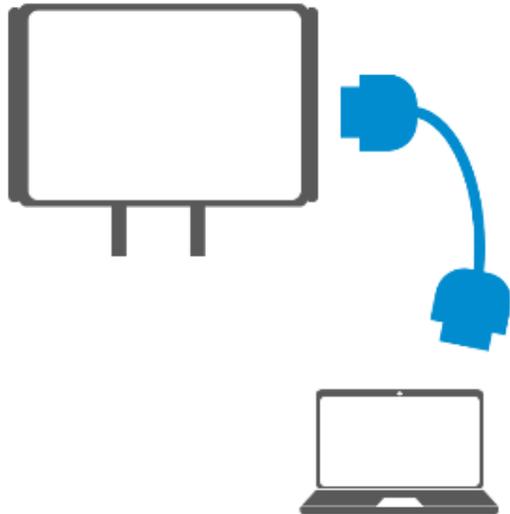
Variante B: Interaktives Whiteboard mit Beamer



Ausstattungsbereich: Schnittstellen für Präsentationstechnik

Szenario 2.1: Kabelgebunden

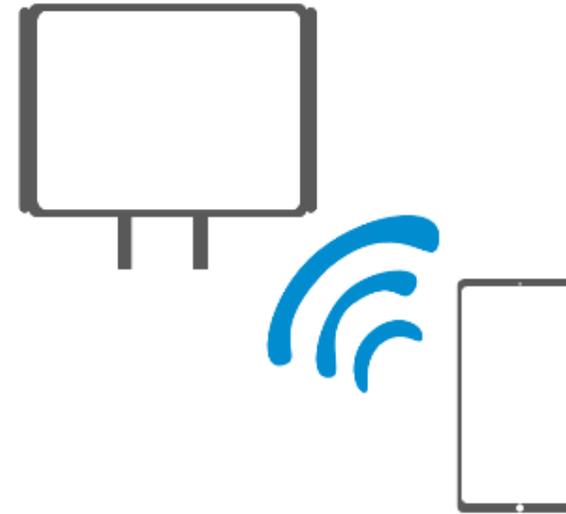
Die Bild- und Tonübertragung zwischen End- und Präsentationsgerät erfolgt mit einer HDMI-Kabelverbindung.



- + schnell verfügbar
- + besonders niederschwellig
- + am wenigsten störanfällig
- ! Standardvariante ist HDMI, dennoch z.T. Adapter notwendig
- Bewegungsfreiheit eingeschränkt
- Verkabelung beschädigungs- und verlustanfällig

Szenario 2.2: Drahtlosübertragung

Die Bild- und Tonübertragung zwischen End- und Präsentationsgerät erfolgt mit einer Funkverbindung.



- + innerhalb des Unterrichtsraums flexible interaktive Nutzung
- + Schülergeräte leichter in den Unterricht integrierbar
- ! Erhöhter Aufwand, wenn sowohl Windows/Android- als auch Apple-Geräte genutzt werden sollen
- Anwendung / Implementation komplex und ggf. störanfällig
- möglicherweise zusätzliche Software am Endgerät notwendig

Bereich – Zentrale Dienstleistungen

UCS, NextCloud, Moodle, Schulcloud SH, SchulCommSy SH, iServ, its learning, WebUNTIS, YouTube, Contao, Padlet, Oncoo, Office 365, Bettermarks, Pingo, Flinga, Answergarden, Wordpress, WinSchool, Kahoot, Etherpad, schul.cloud, Google Docs, Synology, EduDocs, GitLab, HackMD, OX App-Suite, Wakelet, Adobe Spark, Adobe Connect, Doodle, Leonie, Apple Office, Areeka, Seesaw, SlackHQ, Trello, Mindmeister, Mentimeter, Meistertask, qwiqr, MyScript, MSTeams, Augmality, ...



(z.B. Bettermarks + Office365 + Untis)

Modulares System
(z.B. UCS, Moodle)

All-In-One
(z.B. Iserv, ItsLearning)

Ausstattungsprofil der Schule _____

Anzahl der Klassen- und Fachräume:

Zusätzlich sollen auch folgende Räume mit einem WLAN-Accesspoint ausgestattet werden (Sporthalle, Lehrerzimmer, Fachräume, Aula, Schulhof, ...):

1. Präsentationsgeräte

Einheitliche Ausstattung aller Klassenräume mit derselben Präsentationstechnik.

Bevorzugtes Szenario:

Informationen zum Gerätevariante:

Eventuelle Begründung/Erläuterungen/Besonderheiten:

2. Schnittstellen für Präsentationstechnik

Bevorzugtes Szenario:

Planung der Ausstattung – Material und Angebote

Bestandsaufnahme

- Bereits durchgeführt in Mai 2019
- Weitere Verantwortung beim Schulträger

Orientierung

- Medienwerkstätten, Ausstattungsszenarien, Ausstattungsempfehlungen, Unterrichtsideen

Zielauswahl

- Vorformulierte Ziele (Handreichung MKA)
- Vorformulierte Maßnahmen (Handreichung MKA)

Planung und Dokumentation

- Arbeitsplan (Handreichung MKA)
- Beispielfortbildungsplanung

Umsetzung

- Kontaktmöglichkeiten bei Schwierigkeiten
- Homepage, Email, Netzwerke, ...

Evaluation

Beispiel: Arbeitsplanung Schwerpunkt Ausstattung*

Ist-Stand:	Heterogene Ausstattung, viele Räume ohne Geräte, kein technischer Support			
Maßnahme:	Ausstattung der Schule mit den für den Kompetenzgewinn benötigten Geräten			
Arbeitsschritte	Verantwortung	Material/Unterstützung	Zeitraumen	Status
Bestandsaufnahme - Präsentationsgeräte - Endgeräte Lehrkräfte - Endgeräte Lernende - Landesnetz - LAN-Verkabelung -	Bestandsaufnahme zum Digitalpakt	...	erledigt
Orientierung - Hospitationen bei anderen Schulen - Besuch der IQSH-Medienwerkstatt -	IT-Ausstattungs-Empfehlungen des Landes, Ausstattungsszenarien	...	in Arbeit
Konzeptentwurf für Ausstattungsprofil	...	IQSH-Muster-Ausstattungsprofil	...	steht aus
Gemeinsames Ausstattungsprofil / Ausstattungsvereinbarung mit dem Schulträger	...	Ausstattungsprofil der Schule, Ausstattungsprofil der anderen Schulen	...	Kontakt aufgenommen



Digitalpakt

Wie viel Geld gibt es?

Schulträger

Wie / wofür wird Geld ausgegeben?

Schulen

Wofür wird Geld gebraucht?



PÄDAGOGISCHE
STRATEGIE



TECHNISCHE
ANFORDERUNGEN



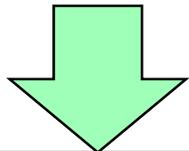
FORTBILDUNGEN

KONZEPT

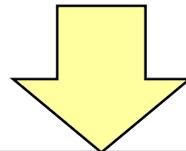
Themenpaket „Antragstellung DigitalPakt“ ist in Erarbeitung.

Geplante VÖ bis März 2020

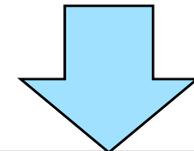
Zugriff über www.medienberatung.iqsh.de



Schulprogramm,
Arbeitsplanung,
Fachentwicklung



Ausstattungs-
profil
& Bestandsaufnahme



Fortbildungs-
planung



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
des Landes Schleswig-Holstein

Medienentwicklungsplanung

6. Fortbildung

Jens Lindström
IQSH SG 51 Medienberatung
Stv. Sachgebietsleitung

Planung der Fortbildung – Inhalte

Bestandsaufnahme

- Kompetenzen Lehrkräfte, Experten
- Haltung der Lehrkräfte

Orientierung

- Fortbildungsmaßnahmen intern und extern, mögliche Partner
- MikroFoBi, Barcamp, SET, Kongresse, ...

Zielauswahl

- Haltungsänderung der Lehrkräfte
- Experten generieren, Expertise in der Breite

Planung und Dokumentation

- Schreiben eines Fortbildungskonzepts
- Organisieren konkreter Veranstaltungen

Umsetzung

- Probleme antizipieren
- Unterstützungsmöglichkeiten und Austausch andenken

Evaluation

- Leonie-Umfrage

Planung der Fortbildung – Material und Angebote

Bestandsaufnahme

- Leonie-Umfrage

Orientierung

- Themenpakete Mikrofortbildungen, Muster-SET (in Arbeit)
- Webinare, #EduSH-Netzwerke, ...

Zielauswahl

- Vorformulierte Ziele (Handreichung MKA)
- Vorformulierte Maßnahmen (Handreichung MKA)

Planung und Dokumentation

- Arbeitsplan (Handreichung MKA)
- Beispielfortbildungsplanung

Umsetzung

- Kontaktmöglichkeiten bei Schwierigkeiten
- Homepage, Email, Netzwerke, ...

Evaluation

- Leonie-Umfrage

Beispiel: Arbeitsplanung Schwerpunkt Fortbildung*

Ist-Stand:	Lehrkräfte besuchen individuell und unsystematisch Fortbildungsveranstaltungen
Maßnahme:	Verlässliche Planung und Koordinierung der Fortbildungen für Lehrkräfte im Rahmen eines Fortbildungskonzepts

Arbeitsschritte	Verantwortung	Material/Unterstützung	Zeitraumen	Status
Bestandsaufnahme <ul style="list-style-type: none"> - Haltungen der Lehrkräfte zu digitalen Medien - Kompetenzen im Umgang mit Medien - Kompetenzen im Umgang mit der örtlichen Ausstattung - Kompetenzen bezüglich der Entwicklung von Medienkompetenz - Finden von Expertinnen und Experten für bestimmte Themen 	...	Pädagogische Bestandsaufnahme des IQSH (LeOniE)	...	erledigt
Orientierungsphase <ul style="list-style-type: none"> - Finden passender Fortbildungsformate - Überblick vorhandener Fortbildungsangebote - Identifizieren benötigter Expertise 	erledigt
Überblick und Planung der Fortbildungsveranstaltungen	kontinuierlich
Fortbildungstag als Barcamp	...	Kooperation mit den Nachbarschulen	...	in Planung
Schulinterne Mikrofortbildungen	...	Unterrichtsideen des IQSH, Ideen von Twitter	...	kontinuierlich
Medienpräventionstag	...	AKJS SH / OK Kiel	...	in Planung



www.medienberatung.iqsh.de/edush.html

Regionale Veranstaltungen und Ansprechpartner für Schulen:

■ **Region Husum**

Ansprechpartnerin: Anna Raspe - anna.raspe@iqsh.de

Nächste Netzwerkveranstaltung: 22.04.2020 - Buchung über **formix** - ITF0309.

Link zum SchulCommSy-Raum.

■ **Region Barmstedt**

Ansprechpartner: Bernd Kath - bernd.kath@iqsh.de

Nächste Netzwerkveranstaltung am 28.04.2020 - Buchung über formix: noch nicht freigeschaltet

Link zum SchulCommSy-Raum.

■ **Region Ostholstein/Lübeck**

Ansprechpartner: Alexander Zorn - alexander.zorn@iqsh.de

Nächste Netzwerkveranstaltung am 29.04.2020 - Buchung über formix: noch nicht freigeschaltet

Link zum SchulCommSy-Raum.

■ **Region Niebüll**

Ansprechpartner: Holger Jessen-Thiesen - holger.jessen-thiesen@iqsh.de

Nächste Netzwerkveranstaltung: 02.03.2020 - Buchung über **formix** - ITF0310

Link zum SchulCommSy-Raum.

■ **Region Kiel**

Ansprechpartner: Christian Osbar - christian.osbar@iqsh.de

Nächste Netzwerkveranstaltung : 28.04.2020 - Buchung über **formix** - ITF0316

Link zum SchulCommSy-Raum.

■ **Region Itzehoe**

Ansprechpartner: Gerrit Lange - gerrit.lange@iqsh.de

Nächste Netzwerkveranstaltung noch nicht terminiert.

Link zum SchulCommSy-Raum.

■ **Region Lauenburg/Stormarn**

Ansprechpartner: Werner Hendricks - werner.hendricks@iqsh.de

Nächste Netzwerkveranstaltung noch nicht terminiert.

Link zum SchulCommSy-Raum.

■ **Region Flensburg**

Ansprechpartner: Timo Räker - timo.raeker@iqsh.de

Nächste Netzwerkveranstaltung: 26.03.2020

Buchungen sind in **formix** über den Menüpunkt „aktuelle Abrufveranstaltungen“ oder eine Mail an timo.raeker@iqsh.de möglich.

Link zum SchulCommSy-Raum.

N O R D

S E E

W

#EduSH-Netzwerke



Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
des Landes Schleswig-Holstein

Webinare

ITO0732	Webinar: Freie Lehr- und Lernmaterialien im Internet: Open Educational Resources	Referent/-in Dirk Bock Teilnehmer/-innen min.: 7 / max.: 30 / vergeben: 4	 	26.03.2020	18:00 - 19:30
ITO0764	Webinar: "Die papierlose Lehrkraft - welche digitalen Ideen, Apps und Hilfsmittel das Leben wirklich leichter machen"	Referent/-in Sebastian Schmidt Teilnehmer/-innen min.: 7 / max.: 60 / vergeben: 49	 	24.10.2019	17:30 - 19:00
ITO0774	Webinar: Fake News erkennen	Referent/-in Kerstin Schröter, Stadteilschule Bergedorf Teilnehmer/-innen min.: 1 / max.: 25 / vergeben: 25	 	29.10.2019	16:00 - 17:00
ITO0775	Webinar: Miteinander arbeiten	Referent/-in Zolltan Farkas, Stadteilschule Bahrenfeld Teilnehmer/-innen min.: 1 / max.: 20 / vergeben: 6	 	29.10.2019	15:00 - 16:00
ITO0786	Webinar: Videos als sprachförderliches Medium - Gestaltung von eigenen Lernvideos I				
ITO0753	Webinar: Wie arbeiten wir in der Digitalen Netzwerkgesellschaft zusammen? Kreativität, Projekte und Scaffolding in der Schule	Referent/-in Prof. Dr. Tobias Hochscherf Teilnehmer/-innen min.: 7 / max.: 40 / vergeben: 7	 	21.11.2019	17:30 - 19:00
ITO0766	Webinar: "Paradigmenwechsel zu Inklusion & Digitaler Bildung - vom Ende der Schule?" - (Online-Reihe zur Digitalstrategie 2020)	Referent/-in Jan Vedder Teilnehmer/-innen min.: 7 / max.: 100 / vergeben: 18	 	27.11.2019	17:30 - 19:00
ITO0776	Webinar: Mit BYOD und webbasierten Lernangeboten den Unterricht bereichern	Referent/-in Dietmar Kück, Stadteilschule Oldenfelde Teilnehmer/-innen min.: 1 / max.: 20 / vergeben: 15	 	14.11.2019	17:00 - 18:00
ITO0777	Webinar: Urheberrecht im Musikunterricht und bei Veranstaltungen	Referent/-in Torsten Allwardt, Landesinstitut für Lehrerbi ... Teilnehmer/-innen min.: 1 / max.: 20 / vergeben: 6	 	19.11.2019	18:00 - 20:00
ITO0778	Webinar: Digitale Produkte erstellen und speichern	Referent/-in Zolltan Farkas, Stadteilschule Bahrenfeld Teilnehmer/-innen min.: 1 / max.: 20 / vergeben: 12	 	03.12.2019	15:00 - 16:00

[LINK](#)

Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit!

Informationen und Kontaktanfragen über:

www.medienberatung.iqsh.de

Medienberatung@bildungsdienste.landsh.de

Digitalpakt@bildungsdienste.landsh.de