Medienkonzept der Berliner Schule

Fortschreibung des Medienkonzepts 2020



BERLINER SCHULE

The line it is drawn, the curse it is cast
The slow one now will later be fast
As the present now will later be past
The order is rapidly fadin'
And the first one now will later be last
For times they are a changin'.
(Bob Dylan)

Die Linie ist gezogen, der Fluch ist gesprochen.
Der jetzt Langsame wird später schnell sein,
wie die Gegenwart später Vergangenheit sein wird.
Die Ordnung löst sich rasch auf
und der Erste jetzt wird später der Letzte sein,
denn die Zeiten ändern sich.

BERLINER SCHULE
Berliner Straße 57 - 45145 Essen
Tel. 0201/756342 - Fax. 0201/8761272

Inhaltsverzeichnis

1 Unser Leitbild und unsere Vision **3**

2 Vorgaben **3**
2.1 Das Medienkompetenzmodell des Landes NRW **4**

3 Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung **5**
3.1. Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele und Implementierung in die Arbeitspläne
3.2. Einsatz der iPads gemäß Medienkompetenzrahmen **9**

4 Technische Ausstattung **15**
4.1 Ist-Zustand Schule (August 2026) **15**
4.3 Ausstattung in den Familien der Schülerinnen und Schüler (August 2026) **16**

5 Fortbildungen (Konzepte und Bedarfe) **18**

6 Kooperationspartner*innen **20**

7 Evaluation **20**

8 Prozessbeschreibung **21**

9 Literaturverzeichnis **22**

1. Unser Leitbild und unsere Vision

In der GGS Berliner Schule (OGS) in Essen-Frohnhausen spielen und lernen ca. 205 Schülerinnen und Schüler aus mehr als 40 Nationen im Gemeinsamen Lernen und im Offenen Ganztag miteinander und voneinander. Ihre vielfältigen Kulturen und Herkunftsgeschichten bereichern unseren schulischen Alltag und bieten viele Gelegenheiten, „über den Tellerrand hinaus“ zu sehen.

Viele unserer Schülerinnen und Schüler erfahren mit Eintritt in die Schule positive Auswirkungen von Lernen auf das eigene Leben. Diese Lernfreude zu stärken und zu erhalten sowie die Kinder in ihrem Selbstbewusstsein zu stärken und ihnen ein positives Selbstwertgefühl zu vermitteln, sehen wir daher als eine der wichtigsten Aufgaben in der Berliner Schule sowohl im Unterricht als auch in außerunterrichtlichen Situationen und den Betreuungsangeboten im Rahmen des Offenen Ganztags, wobei ein toleranter Umgang aller Beteiligten miteinander und der Respekt anderen gegenüber die Basis unseres schulischen Handelns bilden. Ferner fördern wir die Entwicklung grundlegender Kompetenzen sowohl im als auch außerhalb des Unterrichts, wozu auch das Arbeiten und Lernen mit neuen Medien gehören, damit die Schülerinnen und Schüler in der (digitalen) Lebenswelt privat, schulisch (und später beruflich) erfolgreich handeln und teilhaben können.

Häufig sprechen Familien zu Hause ihre Herkunftssprache und halten sich in den entsprechenden Communities auf. Viele Familien unserer Schule erhalten staatliche Transferleistungen und Unterstützung durch Hilfeinstitutionen wie dem Jugendamt. Es ist unsere Aufgabe als Kollegium, jedes Kind - seiner individuellen Voraussetzung entsprechend - zu fördern und zu stärken. Um angemessen auf die individuellen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler einzugehen und diese im Sinne der Chancengleichheit anzupassen, müssen neben unseren innerschulischen (Förder-) Maßnahmen bereits bestehende Netzwerke sowie außerschulische Kooperationen um den Bereich Digitalisierung erweitert und neue Kooperationspartner gefunden werden.

2. Vorgaben

Schon 2016 formulierte die Kultusministerkonferenz in einem Strategiepapier, „die fortschreitende Digitalisierung“ sei „zum festen Bestandteil unserer Lebens-, Berufs- und Arbeitswelt geworden. Digitale Medien wie Tablets, Smartphones und Whiteboards halten seit längerem Einzug in unsere Schulen und Hochschulen…“ (Strategie der KMK „Bildung in der digitalen Welt“, o. S.). Auch wird erklärt, dass „die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und - in unterschiedlicher Intensität - alle Altersstufen umfasst“ und so „das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen“ soll (S. 6).

In den Richtlinien des Landes NRW wird dargestellt, dass „*… sowohl im Unterricht als auch in anderweitigen Lehr- und Lernprozessen, zum Beispiel an außerschulischen Lernorten, […] sich weitere Möglichkeiten des Lernens u.a. auch in der digitalisierten Welt [ergeben]. Die Entwicklung von Medienkompetenz und digitalen Schlüsselkompetenzen sind wichtige Ziele dieses schulischen Lernens. In einem zeitgemäßen Unterricht verschränken sich digitale und analoge Zugänge. In einer Kultur der Digitalität gehört hierzu auch die reflektierte Auseinandersetzung mit und der lernförderliche Einsatz von Künstlicher Intelligenz in schulischen und unterrichtlichen Zusammenhängen.* (Richtlinien für die allgemeinbildenden Schulen in Nordrhein-Westfalen, S. 15).

2.1 Das Medienkompetenzmodell des Landes NRW

Im Jahr 2018 wurde der Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich eingeführt. Das Kompetenzmodell umfasst 24 Teilkompetenzen, die kontinuierlich eine Medienkompetenz aufbauen. Sechs übergeordnete Kompetenzbereiche bilden den Inhalt (Medienkompetenz Rahmen NRW, S. 7):

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

3. Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung

3.1. Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele und Implementierung in die Arbeitspläne

Um die nachfolgend beschriebenen Kompetenzen bis zum Ende von Klasse 4 zu vermitteln, wurde die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf Basis des Medienkompetenzrahmens NRW in den letzten Jahren erweitert und teilweise neu konzipiert. Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge sowie die Erlangung und weitere Entwicklung einer Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler wurden in die schulinternen Arbeitspläne in Anlehnung an das SAMR-Modell implementiert (Siegenthaler, Magdalena: Lehrfilm SAMR-Modell, 2017). Dabei ist unser Ziel im multiprofessionellen Team, den Kindern zunehmend eine Erneuerung der pädagogischen Angebote und Lernsettings in einem sinnvollen Kontext anzubieten.

Kompetenzen am Ende von Klasse 4 (Medienkompetenz Rahmen NRW, S. 12 ff)

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

Am **Ende der Klasse 4** nutzen die Schülerinnen und Schüler unserer Schule sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen, z. B. für Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen. Sie wählen aus Hardware und digitalen Werkzeugen zielgerichtet aus und nutzen diese in verschiedenen Zusammenhängen. Informationen und Daten auf den Geräten bzw. in den Anwendungen organisieren sie und wenden sie in unterschiedlichen Dateiformaten an. Dabei kennen sie

Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes und gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

Am **Ende der Klasse 4** führen die Schülerinnen und Schüler der Berliner Schule hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika und wenden dabei geeignete Suchstrategien an. Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und bereiten sie aus vorhandenen Medienangeboten auf. Sie erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten, z. B. von Nachrichten und Werbung. Insbesondere erkennen Grundschulkinder unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um. Sie kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und nutzen diese bei Bedarf.

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

Die Schülerinnen und Schüler kennen am **Ende der Klasse 4** digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats. Sie beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen diese für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus. Grundschulkinder kennen und entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell-gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese, auch bezogen auf angehängte Foto- und Videodateien.
Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Sie kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote.
Unsere Schülerinnen und Schüler nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

Die Schülerinnen und Schüler der Berliner Schule erarbeiten bis zum **Ende der Klasse 4** Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte

sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Diese stellen sie im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Die Schülerinnen und Schüler nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen.
Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

Am **Ende der Klasse 4** nehmen die Schülerinnen und Schüler Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen sie die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung.
Die Schülerinnen und Schüler entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren beispielsweise die vielfältigen Videoformate auf Onlineplattformen oder die Unterschiede von digitalen und analogen Spielen, und leiten daraus Wege ab, wie das Spielen sie im Unterricht bzw. beim Lernen unterstützen kann. Sie kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit.

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

Am **Ende der Klasse 4** erkennen die Schülerinnen und Schüler der Berliner Schule algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z. B. bei Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in einfachen Programmierumgebungen, z. B. bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.
Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit, z. B. in Bezug auf Abläufe im Alltag.

Diese Ziele können nur erreicht werden, wenn in der Berliner Schule

- alle Lehrkräfte, die Sozialpädagogischen Fachkräfte i. d. SEP und die MPTlerin digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig nutzen zur
    - individuellen Förderung mit adäquaten Angeboten wie Lernapps u. a.,
    - Diagnostik von Lernständen durch digitale Testformate,
    - Darstellung von Inhalten, Präsentation von Ergebnissen etc. durch Fotos, Videoclips, Animationen, interaktive Inhalte etc.,
    - niederschwelligen und unmittelbaren Rückmeldung zu Lernprozessen durch spielerische Abfrageformate,
    - motivierenden Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online-Übungen wie Learning Apps etc.,
    - Vermittlung einer Medienkompetenz.

- alle Mitglieder des multiprofessionellen Teams LOGINEO NRW etc. regelmäßig nutzen zur
    - Vernetzung und Stärkung der Teamarbeit
    - weiteren Fortbildung und Professionalisierung
    - gemeinsamen Erarbeitung und Nutzung des Fördermaterials etc.
    - sinnvollen Kommunikation mit Dritten

- alle Schülerinnen und Schüler der Berliner Schule digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig lösungsorientiert und für sie gewinnbringend nutzen zur
    - Erlangung und Nutzung der grundlegenden *4 K - Kompetenzen* Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration, um damit
        - Lernprozesse zu gestalten und zu dokumentieren,
        - eine Medienkompetenz zu erwerben,
        - kollaborativ und gemeinsam mit anderen zu arbeiten,
        - eigenverantwortlich in selbstgesteuerten Lernsettings zu arbeiten,
        - Medienprodukte zu erstellen.

3.2. Einsatz der iPads gemäß Medienkompetenzrahmen

Die Verankerung des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Arbeitspläne ist den entsprechenden Arbeitsplänen zu entnehmen. Auch hier haben wir uns für die folgenden Jahre eine Fortschreibung und Erweiterung der entsprechenden Pläne verbindlich vorgenommen.



Ich weiß, wie man Medien nutzt.

Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.

- ⇒ Erarbeitung der grundlegenden Funktionen der iPads ab Klasse 1
- ⇒ Erarbeitung weiterer Funktionen der iPads ab Klasse 2
- ⇒ Arbeit mit weiteren digitalen Tools wie ozobot oder Lego Education

Ich kann Dateien sicher speichern und wiederfinden.

- ⇒ Erarbeitung der Funktionsweise des Dateimanagers (Aufbau, Struktur) ab Klasse 3
- ⇒ Erarbeitung der Suchfunktion
- ⇒ Austausch von Daten zwischen den Geräten

Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.

- ⇒ Erarbeitung der Funktionsweise verschiedener Apps (Kamera, Audio, Video, Anton, BookCreator, BiParcours) ab Klasse 1
- ⇒ Erarbeitung der Funktionsweise weiterer Apps wie Pages, Keynote und Element

Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.

- ⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen zum Internet-ABC ab Klasse 2
- ⇒ Implementierung der Medienscouts ab Klasse 3



Ich finde, was ich wissen will.

Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.

- ⇒ www.helles-koepfchen.de
- ⇒ www.fragfinn.de
- ⇒ www.klexikon.zum.de
- ⇒ www.seitenstark.de

Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.

⇒

Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.

⇒

Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.

- ⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen zum Internet-ABC ab Klasse 2
- ⇒ Implementierung der Medienscouts ab Klasse 3



Kommunizieren und Kooperieren

Ich trete in Kontakt mit anderen.

Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.

⇒ Nutzung des Element Messengers zur klassen-internen Kommunikation auch außerhalb der Schulzeit (ab Klasse 3)

Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.

⇒ Nutzung des Element Messengers zur klassen-internen Kommunikation auch außerhalb der Schulzeit (ab 3)

⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen zum Internet-ABC ab Klasse 2

Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.

⇒ Nutzung des Element Messengers zur klassen-internen Kommunikation auch außerhalb der Schulzeit (ab 3)

⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen zum Internet-ABC ab Klasse 2

Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.

⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen zum Cybermobbing und Cybergrooming (Internet-ABC) ab Klasse 3

⇒ Implementierung der Medienscouts für Klasse 3 und 4



Ich gestalte mit digitalen Geräten.

Ich habe schon folgende digitale Medien-produkte gestaltet:

- ⇒ Gestaltung bzw. Weiterarbeit von Seiten im Book-Creator (ab Klasse 1)
- ⇒ Gestaltung von Hörspielen
- ⇒ Gestaltung digitaler Zeichnungen
- ⇒ Gestaltung von Bildgeschichten

Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.

- ⇒ Kollaborative Gestaltung von Präsentationen als Ergänzung von Ergebnisplakaten bzw. Erweiterung der Möglich-keiten der Darstellung durch digitale Einbindung von Video und Audio

Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.

- ⇒ Beachtung von Urheberrechten gem. Internet-ABC

Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.

- ⇒ Beachtung von Urheberrechten gem. Internet-ABC



Ich denke über meine Medien-nutzung nach.

Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.

⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen von „Klasse 2000“ zum Suchtverhalten (auch digitale Sucht).

Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.

⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen von „Klasse 2000“ zum Suchtverhalten (auch digitale Sucht).

Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.

⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen von „Klasse 2000“ zum Suchtverhalten (auch digitale Sucht).

Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.

⇒ Durchführung der Unterrichtsreihen von „Klasse 2000“ zum Suchtverhalten (auch digitale Sucht).



Problemlösen und Modellieren

Ich lerne programmieren.

Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.

⇒ Analoges Programmieren
⇒ Spielerische Bearbeitung des Binärsystems im Mathematikunterricht der Klasse 4
⇒ Arbeit mit Lego Education und ozobot (beide durch Ausleihe vom AKSMZ)

Folgendes habe ich selbst programmiert:

⇒ Präsentation der Ergebnisse der oben genannten Unterrichtsreihen

Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.

⇒ Tagesabläufe dokumentieren
⇒

Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.

⇒ Unterrichtsreihe „Leben früher und heute“
⇒ „Digitales Fasten“

BERLINER SCHULE
Berliner Straße 57 - 45145 Essen
Tel. 0201/756342 - Fax. 0201/8761272

4. Technische Ausstattung

4.1 Ist-Zustand Schule (Juli 2026)

Nachfolgend werden die tatsächlich nutzbaren Medien und Tools aufgeführt:

	Anzahl	Kann genutzt werden für
iPads für Schülerinnen und Schüler	225	Bearbeitung interaktiver Lerninhalte durch die Schüler*innen innerhalb des Klassenverbandes sowie in häuslicher Umgebung, Zugang zur Lernplattform, Nutzung des LOGINEO NRW – Messengers
Whiteboard	9	Präsentationsmöglichkeit, Einsatz interaktiver Lern-arrangements im Klassenverband in allen Klassenräumen sowie allen Räumen, die für GL- Förderung genutzt werden
Moodle	1	Lernplattform zur Bereitstellung von Unterrichtsmaterialien und interaktiven Lernarrangements
Computer/ Rechner für Kollegium	1	Die Ausstattung bietet aufgrund der Größe des Kollegiums nur eingeschränkt die Möglichkeit, Dienstmails abzurufen und zu beantworten, Unterricht vor- und nachzubereiten und Berichte im Rahmen der AOSF zu bearbeiten.
iPads für Lehrkräfte	18	Vorbereitung / Bereitstellung von Lerninhalten, Präsentation auf dem Whiteboard
LOGINEO NRW		Kommunikation innerhalb des Kollegiums zum Aus-tausch von Dokumenten, Berichten, Zeugnisvorgaben, etc. (gesicherter Bereich)
LOGINEO NRW-Messenger		Plattform zur gesicherten Kommunikation innerhalb des Kollegiums, Erweiterung des Nutzerkreises für alle Schülerinnen und Schüler ab Jahrgang 3
WLAN		verfügbar in allen Lernräumen einschließlich des Schulhofs, der Turnhalle und im geplanten „grünen Klassenzimmer“
Air-Server	9	Erweiterung der Whiteboards zur Verbindungs-herstellung mit den Schülerinnen- und Schüler-iPads, Präsentation der Arbeitsergebnisse, Nutzung der iPads als Livebildkamera
First-Level-Support		ESH, AKSMZ

BERLINER SCHULE
Berliner Straße 57 - 45145 Essen
Tel. 0201/756342 - Fax. 0201/8761272

4.2 Ausstattung in den Familien der Schüler*innen (August 2025)

Die coronabedingte Schulschließung im Frühjahr/ Sommer 2020 forcierte einen anders gedachten Unterricht, und so wurden wahrscheinlich weltweit Möglichkeiten des digitalen Unterrichtens und das Lernen auf Distanz diskutiert und in vielfältigen Facetten ausprobiert und umgesetzt.

Eine Abfrage unter unseren Eltern in den entsprechenden Herkunftssprachen im August 2020 ergab, dass ca. 50% der Familien nicht über ein funktionierendes Internet plus internetfähigem Endgerät verfügt. Dies ist bei der Planung und Umsetzung des Lernens mit digitalen Medien und Werkzeugen dringend zu beachten.

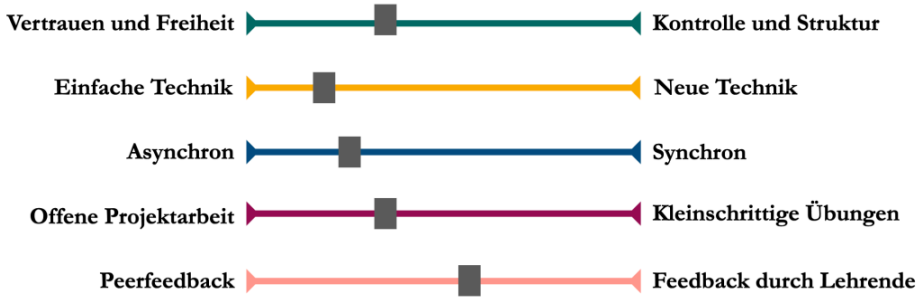
Eine weitere Abfrage im Juni 2025 ergab einen leichten Anstieg der Verfügbarkeit eines häuslichen Internetzugangs. Die Ausstattung mit digitalen Endgeräten (iPads) beträgt bei allen Schülerinnen und Schülern der Berliner Schule aufgrund der Digitalisierungsoffensive der Stadt Essen 100%.

Der Logineo NRW-Messenger wurde nach Erscheinen zeitnah beantragt und steht dem gesamten Kollegium und den Schülerinnen und Schülern ab Klasse 3 zur Verfügung. Zur Nutzung des Messengers (eventuell auch für Videokonferenzen mit den Schülerinnen und Schülern unter Beachtung der Datenschutzrichtlinien) werden ab Klasse 3 verschiedene Formate zur Durchführung von Chats, Netiquette, Cyberkriminalität und Cybergrooming durchgeführt (Internet-ABC, Medienscouts).

Die interaktiven Whiteboards mit AirServer-Ausstattung sollen die herkömmlichen Kreidetafeln nicht nur ersetzen, sondern Unterricht in andere Dimensionen lenken. Schnell eingespielte Filme ersetzen langwierige Erklärungen, interaktive Lernarrangements veranschaulichen Sachverhalte und bieten verschiedene Zugangsmöglichkeiten zu Problemlösungen und ermöglichen die spontane kreative Präsentation von Lernzugängen, -ergebnissen und -fortschritten.

Lernen mit digitalen Medien kann und soll nicht die Beziehungsarbeit und Empathie durch den direkten Kontakt mit den Schülerinnen und Schülern ersetzen. Es geht dem Kollegium vielmehr um die Bereicherung des Lernens durch Integration der Möglichkeiten digitaler Medien in den traditionellen Unterricht. Hierdurch wird es zu einer Veränderung bisher üblicher Unterrichtsmethoden und -techniken kommen, die in Ansätzen schon durch kooperative Lernformen angebahnt wurde. Lernen mit digitalen Medien wird das Unterrichtsgeschehen in der Berliner Schule umfassend verändern. Hierbei geht es nicht um den Ersatz der Beziehung zwischen

Schülerinnen/Schülern und Lehrkraft, sondern vielmehr um das Aufbrechen vorhandener Strukturen und das Verlassen eingefahrener Wege. Die didaktischen Schieberegler nach Krommer verdeutlichen diese Veränderungen, die nicht nur für das Distanzlernen (auch im häuslichen Rahmen ohne Schulschließung), sondern auch während der Präsensphasen zum Gelingen der Umsetzung der Anbahnung von Medienkompetenz führen wird.



Quelle: https://axelkrommer.com/2020/07/02/didaktische-schieberegler-oder-distanz-lernen-und-padagogische-antinomien/

Der Unterricht der Berliner Schule wird sich in den nächsten Jahren ändern (müssen), um den Schülerinnen und Schüler das nötige Rüstzeug zur Bewältigung anstehender Veränderungen in der Umwelt mitzugeben. Hierzu gehört neben der Ausstattung der Schüler*innen, Lehrkräfte und Klassenräume mit geeigneten Gerätschaften auch die unabdingbare Verpflichtung des Kollegiums zur stetigen Weiterbildung im Sinne des integrativen Lernkonzepts des Blended Learnings, das die optimale Verknüpfung traditioneller Lernmethoden und -medien mit den aktuell verfügbaren digitalen Medien in einem sinnvollen Lernarrangement beinhaltet.

Da die Schülerinnen und Schüler der Berliner Schule noch jung sind und auch zu Hause Unterstützung beim Handeln und Lernen benötigen, muss der familiäre Hintergrund beachtet werden. Die Familien der Berliner Schule müssen über ein stabiles Internet sowie ein Internet fähiges Endgerät verfügen, das ist laut unserer Abfrage im Juni 2025 bei ca. 30 % der Familien nicht der Fall. Wie die schulinterne Abfrage, aber auch Gespräche mit Eltern zeigen, besitzen zudem nicht alle Erziehungsberechtigten die nötigen Kompetenzen, digitale Medien und Werkzeuge sowohl technisch als auch sinnvoll und zielorientiert zu nutzen und ihre Kinder in diesem Bereich zu unterstützen und ihnen ein Vorbild zu sein. Zudem fehlt vielen Familien eine Art Firstlevel Support, der bei auftretenden Schwierigkeiten hilft und Probleme behebt.

Daher benötigen die Erziehungsberechtigten neben der technischen Ausstattung zusätzlich das Wissen, wie die Anforderungen, die diese Technik und ihre sinnvolle Nutzung mit sich bringen, umgesetzt werden. Im Sinne der Chancengleichheit sollen hierzu vermehrt durch das Familiengrundschulzentrum Fortbildungen für die Eltern der Berliner Schule angeboten werden.

5. Fortbildungen (Konzepte und Bedarfe)

Um das Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen erfolgreich umzusetzen, benötigen die Lehrkräfte und Erzieherinnen der Berliner Schule je nach individuellen bereits vorhandenen Kompetenzen Qualifizierungsmaßnahmen und Fortbildungen in den dazu gehörenden weiten Bereichen Computer/ Internet, Unterrichtsentwicklung und Unterrichtsgestaltung. Im Einzelnen werden dazu Fortbildungen/ Qualifizierungsmaßnahmen benötigt durch das Kompetenzteam Essen, in Kooperation mit dem AKSMZ Essen und mit Drittanbietern zu den Themen

- Eigener Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen (von Basis an)
- Didaktik und Methodik des Einsatzes digitaler Medien und Werkzeuge im Unterricht
- Gestaltung von Lernprozessen, Diagnostik/ Lernstandsfeststellung und Feedback mit digitalen Medien und Werkzeugen
- Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge im GL
- Arbeitsformen mit Programmen (digitalen Werkzeugen) auf iPads, Padlets etc.
- Best Practice
- Lernen auf Distanz
- Datenschutzbestimmungen und Urheberrecht
- LOGINEO NRW und LOGINEO Messenger

Einige Qualifizierungsmaßnahmen werden schulintern für das gesamte Kollegium durchgeführt, andere Angebote erfolgen individualisiert. Die Lehrkräfte der Berliner Schule verpflichten sich, an den gemeinsamen Fortbildungen und Qualifizierungs-maßnahmen teilzunehmen und sich - ihrem eigenen Lernstand angemessen – eigenverantwortlich zu Fortbildungen anzumelden.

Ferner werden die Lehrkräfte ihr (neu erworbenes) Wissen und ihre Erfahrungen regelmäßig in kurzen Sequenzen im Rahmen der Lehrerkonferenzen und Teambesprechungen an Kolleginnen und Kollegen geben und so das Kollegium sukzessiv fortbilden (Mikrofortbildung). So kommt das Wissen aus dem Kollegium selbst und geht an die Peergroup.

Zur schulinternen Steigerung der Lerneffizienz durch die Nutzung des Lernmanagementsystems und aller verfügbaren Apps bieten sich kollegiumsinterne Fortbildungen in Form von Barcamps an, bei denen jeder Teilnehmende eigene Ideen und Umsetzungen einer kleinen Gruppe vorstellen kann.



Quelle: https://sketchnote-barcamp.de/faq-sketchnote-barcamp/ (14.09.2020)

6. Kooperationspartner

Wir haben unsere Kooperationen mit den bisherigen Kooperationspartnern erweitert um den Bereich der digitalen Medien und Werkzeuge. So planen wir, im 4. Schuljahr gemeinsam mit dem 5. Schuljahr der unten angeführten weiterführenden Schulen an Themen/ Projekten zu arbeiten und dafür Messengerprogramme und Padlets etc. zu nutzen. Unsere Kooperationspartner in diesem Bereich sind

- Alfred-Krupp-Gymnasium Essen
- Bertha-Krupp-Realschule Essen
- Helmut-Rahn-Schule Essen
- Stadtbücherei (Biparcours)
- Universität Duisburg – Essen (als indive-Schule)
- etc.

Unsere weiteren Kooperationspartner sind dem Papier „Kooperationspartner der Berliner Schule" zu entnehmen, welches Bestandteil unseres Schulprogramms ist.

7. Evaluation

Mit einer regelmäßigen Evaluation sollen die angestrebten und tatsächlich erreichten Ziele überprüft und ggf. angepasst werden, auch haben die Evaluationen Auswirkungen auf unsere Fortbildungsplanungen. Folgende Evaluationsmethoden sollen hierbei zum Einsatz kommen:

- Fragebögen für Kollegium, Eltern, Schüler*innen (auch online möglich)
- Beobachtungen im Unterricht
- Projekttagebücher und digitale Portfolios der Schüler*innen

- Feedbackrunden im Unterricht
- Dokumentation der erreichten Ziele im Medienpasses
- Lernstandsüberprüfungen

8. Prozessbeschreibung

Die Erarbeitung und Entwicklung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe der Berliner Schule. Die Koordination wurde von der Schulleitung und dem Medienbeauftragten der Schule ausgeführt.

In einzelnen Arbeitskreisen sowie im Plenum wurden Inhalte des Medienkonzepts besprochen und erarbeitet, wobei die Ideen, Möglichkeiten und Voraussetzungen der Schülerinnen/Schülern und deren Eltern berücksichtigt wurden. Die Fachkonferenzen tragen in enger Kooperation mit dem gesamten Kollegium zur Ausgestaltung und Umsetzung der um den Bereich der digitalen Medien uns Werkzeuge erweiterten Arbeitspläne bei. Gemeinsam unter der Koordination des Medienbeauftragten und der Fortbildungsverantwortlichen der Berliner Schule wird in Absprache mit der Schulleitung der Bedarf an technischer Ausstattung sowie an Fortbildungen und Qualifizierungsmaßnahmen auf pädagogischer Grundlage erfasst.

Das Medienkonzept und die Arbeitspläne werden regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

Literaturverzeichnis

Krommer, Axel: Didaktische Schieberegler oder Distanz lernen und pädagogische Antinomien, 2020. Betrachtbar unter https://axelkrommer.com/2020/07/02/didaktische-schieberegler-oder-distanz-lernen-und-padagogische-antinomien (Zugriff 08.09.2020)

Medienberatung NRW (Hrg): Medienkompetenz Rahmen NRW, Münster/ Düsseldorf: 2020.

Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Richtlinien für die allgemeinbildenden Schulen in Nordrhein-Westfalen: 2024

Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland (Hrg.): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz, 2016. Betrachtbar unter https://www.kmk.org/aktuelles/artikelansicht/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html (Zugriff 09.09.2020)

Siegenthaler, Magdalena: Lehrfilm SAMR-Modell. [Video] youtube.com 28.12.2017. Betrachtbar unter: https://www.youtube.com/watch?v=nxcvA-PJuf0&t=273s [Zugriff 29.09.2026]

Sketchnote-Barcamp Deutschland e.V. (Hrg): Betrachtbar unter https://sketchnote-barcamp.de/faq-sketchnote-barcamp (Zugriff 07.09.2020).