

# Medienkonzept des Leininger-Gymnasiums Grünstadt

(Stand: Juni 2019)



## **Was verstehen wir unter Medienkompetenz ?**

Wir sehen den Begriff „Medienkompetenz“ im Sinne einer handlungsorientierten Medienpädagogik nach Baacke<sup>1</sup> als Fähigkeit, „in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen.“

Ähnlich wie beim Erlernen einer Sprache geht es bei der Vermittlung von Medienkompetenz nicht darum, einfach eine Reihe von technischen Fertigkeiten zu lernen, um z. B. einen Computer oder ein Handy verwenden zu können. Es geht vielmehr auch darum, das Lernen zu lernen, um sich neue Fähigkeiten und neues Wissen im Bereich Medien selbst zu erschließen. Zu den weiteren Zielen gehört es, die eigene Mediennutzung zu reflektieren und die Entwicklungen im Bereich Medien kritisch zu verfolgen.

Wir differenzieren hierbei den Begriff „Medienkompetenz“ in die Dimensionen Medienkunde, Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung.

## **Unser Medienbildungskonzept**

In einer sich schnell verändernden Welt erkennen wir, dass der Umgang mit vernetzten Daten (nach Lesen, Schreiben und Rechnen) die vierte Kulturtechnik der Menschheit ist. Wir haben den Willen, unsere Schüler/-innen im Hinblick auf eine zukünftig von der Digitalisierung bestimmten Welt zu kompetenten und mündigen Bürgern/-innen zu erziehen.

Entsprechend der vier genannten Dimensionen lassen sich die folgenden fünf Kompetenzbereiche und Teilkompetenzen identifizieren, die wir bei unseren Schülerinnen und Schülern gleichermaßen fördern wollen:

---

<sup>1</sup> Baacke, Prof. D. (1997): Medienpädagogik. Tübingen.



KOMPETENZBEREICHE OS/SEK I – KLASSEN 5/6 - 10			
A INFORMIEREN • RECHERCHIEREN	B KOMMUNIZIEREN • KOOPERIEREN	C PRODUZIEREN • PRÄSENTIEREN	D ANALYSIEREN • REFLEKTIEREN
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• besitzen vertiefte Einsichten in grundlegende Informationsquellen und erschließen neue Ressourcen</li> <li>• wählen aus diesen Quellen</li> </ul> <p><b>1</b> begründet aus, nutzen sie reflektiert und zielgerichtet und verarbeiten sie adäquat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• hinterfragen, prüfen und bewerten die Quellen und Informationen sowie deren Urheberschaft</li> </ul> <p><b>3</b> gehen beim Wissenserwerb systematisch vor und wenden Problemlösestrategien an</p> <p><b>4</b></p>	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wählen aus unterschiedlichen medialen Kommunikationswegen zielgerichtet aus</li> <li>• verfassen und versenden</li> </ul> <p><b>1</b> komplexer werdende Nachrichten und Medienbotschaften</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wenden Kommunikationsregeln und Kriterienraster an und werten die Resultate und Medienbotschaften aus</li> </ul> <p><b>3</b> nutzen webbasierte Arbeitsformen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erfahren die kollaborative und kooperative Wissens- bzw. Informationsverarbeitung als bewusst gestalteten interaktiven Prozess</li> </ul> <p><b>5</b> wenden ihre lebensweltlichen Medienerfahrungen in fachlichen Zusammenhängen an</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beachten Urheber- und Persönlichkeitsrechte und wenden sie bei der Verbreitung von Informationen und in Kommunikationsprozessen an</li> </ul> <p><b>7</b></p>	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realisieren selbstständig</li> </ul> <p><b>1</b> Medienproduktionen von der Planung bis zur Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen mediensprachliche Besonderheiten und legen bei der Gestaltung gezielt und reflektiert ästhetische Maßstäbe an</li> </ul> <p><b>2</b> besitzen vertiefte Kenntnisse und Einsichten in Bezug auf die wichtigsten Präsentationstechniken</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wählen eine sach- und adressatengerechte Präsentationsform begründet und zielgerichtet aus</li> </ul> <p><b>4</b> wenden spezifische mediale Gestaltungsmöglichkeiten an und erstellen kreative Medienprodukte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• behalten sowohl Fachlichkeit als auch Wirkungsabsichten in Bezug auf ihren Adressatenkreis im Blick</li> </ul> <p><b>6</b> kennen ihre Rechte mit Blick auf Veröffentlichung ihrer Produkte und können diese auch unter Creative Commons Lizenzen stellen</p> <p><b>7</b></p>	<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• hinterfragen die Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten und können sie einordnen</li> <li>• bewerten den Einfluss von</li> </ul> <p><b>1</b> Medien auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen, Konsumverhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gehen sozial verantwortlich mit</li> </ul> <p><b>2</b> Medien um und haben deren ethisch-moralische Dimension im Blick</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sind umfassend über Manipulations- und Missbrauchsmöglichkeiten orientiert und kennen Anlaufstellen und Beratungsangebote</li> </ul> <p><b>4</b> reflektieren ihre Medienerfahrungen und beurteilen den eigenen Umgang mit Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• setzen virtuelle und reale Welt</li> </ul> <p><b>5</b> miteinander in Beziehung und setzen sich mit mediensprachlichen Besonderheiten und Wirkungsabsichten auseinander</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beschäftigen sich mit den</li> </ul> <p><b>6</b> Phänomenen der Mediengesellschaft, der Rolle der Medien als Wirtschaftsfaktor und Sozialisationsinstanz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• besitzen Medienstrukturwissen</li> <li>• geben ihre Erkenntnisse und Erfahrungen auch „peer-to-peer“ und generationsübergreifend weiter</li> </ul> <p><b>8</b></p> <p><b>9</b></p>
E BEDIENEN • ANWENDEN			
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> kennen und beherrschen erweiterte Funktionen von Hardware, Betriebssystemen, Anwendungsprogrammen, Dateiverwaltung und Peripheriegeräten und Sicherheitsregeln</li> <li><b>2</b> bedienen (zunehmend routiniert) verschiedene Arten von Hardware mit Blick auf anschlussfähiges und berufsrelevantes Anwendungswissen</li> <li><b>3</b> wählen Software aus, installieren und nutzen sie gezielt</li> <li><b>4</b> besitzen vertiefte Kenntnisse über Medien- bzw. Dateiformate, deren Konvertierung/Reduktion, Speichermedien und Cloud Computing</li> <li><b>5</b> schöpfen die Möglichkeiten medialer Lern- und Informationsangebote und Online-Zusammenarbeit für sich aus</li> <li><b>6</b> nutzen zielgerichtet (freie) Software und Onlineangebote</li> <li><b>7</b> kennen die Spezifika unterschiedlicher Browser, Add-Ons, Plugins und sonstiger Erweiterungen</li> <li><b>8</b> nutzen Internet-, z. B. E-Mail-Dienste, und kennen Handlungsoptionen zum Umgang damit</li> <li><b>9</b> kennen und beachten grundlegende Sicherheitsvorkehrungen</li> </ul>			

Abb. 1: Kompetenzbereiche und Teilkompetenzen (A1, A2, usw. bis E9)<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Verändert nach: [https://static.bildung-rp.de/pl-materialien/HR\\_Medienkompetenz\\_WEB.pdf](https://static.bildung-rp.de/pl-materialien/HR_Medienkompetenz_WEB.pdf)



Digitale Medien werden am Leininger-Gymnasium grundsätzlich in allen Fächern und in allen Jahrgangsstufen eingesetzt. Außerdem nimmt auch im AG-Bereich die Nutzung digitaler Medien immer mehr zu. Dabei werden die zuvor genannten Teilkompetenzen vermittelt.

Die folgende Tabelle soll beispielhaft zeigen, bei welchen Inhalten sich die Nutzung digitaler Medien bereits heute etabliert hat.

<b>Fach / AG</b>	<b>Klassenstufe(n)</b>	<b>Inhalt(e)</b>	<b>Teilkompetenz(en)</b>
<b>Biologie</b>	7-8	Virtual Reality und Augmented Reality beim Thema „Der menschliche Körper“ nutzen und erstellen	C1, C4-5, E3
	7-10	Interaktive Quizze erstellen	C5
	12	Stop Motion-Filme zu den Themen „Enzymatik“ und „Ruhepotential“ drehen	C1, C4-5, E3
	11-13	Referate vorbereiten und mithilfe von PowerPoint halten	A1-3, C3-4, E1-2
<b>Chemie</b>	8-10	Interaktive Quizze erstellen	C5
	8-10	Referate vorbereiten und mithilfe von PowerPoint halten	A1-3, C3-4, E1-2
	10	Digitale Titration	E6
	10	Stop Motion-Filme zum Thema „galvanisches Element“ drehen	C1, C4-5, E3
<b>Physik</b>	8	Multimediale Recherche zum „Energieerhaltungssatz“	A1-2
	12	Daten sammeln und verarbeiten mit Cassy Lab-Sensoren zum Thema „Elektromagnetische Induktion“	E2, E6
<b>Naturwissenschaften</b>	5-6	Referate zu den Themen „Planeten“, „Haustiere“ und „Gefahrstoffe“	A1-2, C1, C4
	5-6	Animationen und interaktive Simulationen nutzen bei den Themen „Sinne“, „Stoffe im Alltag“ und „Geräte und Maschinen im Alltag“	E5
	5-6	Interaktive Quizze erstellen	C5
<b>Mathematik</b>	6-13	Nutzung von Geogebra und Tabellenkalkulationssoftware	E1, E6



<b>Informatik</b>	11-13	Softwareentwicklung und Modellierung, Digitaltechnik und Netzwerkarchitekturen	- B5, E1-6, E8-9
<b>ITG (unter Nutzung des „Medienkompass RLP“)</b>	6	Computer und Betriebssysteme	E1+2, E4,
		Office-Anwendungen	E2, E4
		E-Mail und soziale Netzwerke	B1-2, D5, E8
		Internet-Browser	A1-2, E7
		Suchmaschinen	A1-2, E8
		Datensicherheit /-schutz und Urheberrecht	B7,C7, E9
<b>Musik</b>	8-13	Musik analysieren und komponieren mit „Audacity“ und „Musecore“	A2+A4, C1+C5, E5
<b>Bildende Kunst</b>	9	Digitale Bearbeitung von Schablonengraffitis	C5, E6
	10	Stundenprotokolle online stellen	B2
<b>Deutsch</b>	5-10	Briefe, Leserbriefe, E-Mails schreiben	A1, B1-2, E8
	5-10	Recherche	A2
	5-10	Erörtern / Argumentieren (als Brief/E-Mail)	B1-2
	5-10	Präsentieren	C1
	9-10	Recherchieren/Präsentieren	A3, C3-6
	9-10	Politische Reden, Sprachreflektion, Zeitung (z.B. „Fake News“)	D1, D3-6
	10	Kommunikation in literarischen Texten („Medien“ als eigenes Thema)	B3
	10	Sachthema „Medien“ (z.B. als textgebundene Erörterung)	B6
<b>Englisch</b>	5-10	Recherche	A1-2, E3, E8-9, D9
<b>Französisch</b>	9-10	Online-Zeitungsartikel analysieren	D1
	10	Werbeslogans erstellen	C5
	10	Werbung/Kurzfilme analysieren	D2. D5
	10	Apps LEO, Pons, Project Voltaire und Le conjuguer nutzen	E3
<b>Spanisch</b>	9-13	Landeskunde Spanien und Lateinamerika in Kooperation mit unserer Partnerschule in Spanien	A1, B1+2, B4, C1-3, D1-4, E1+2, E6

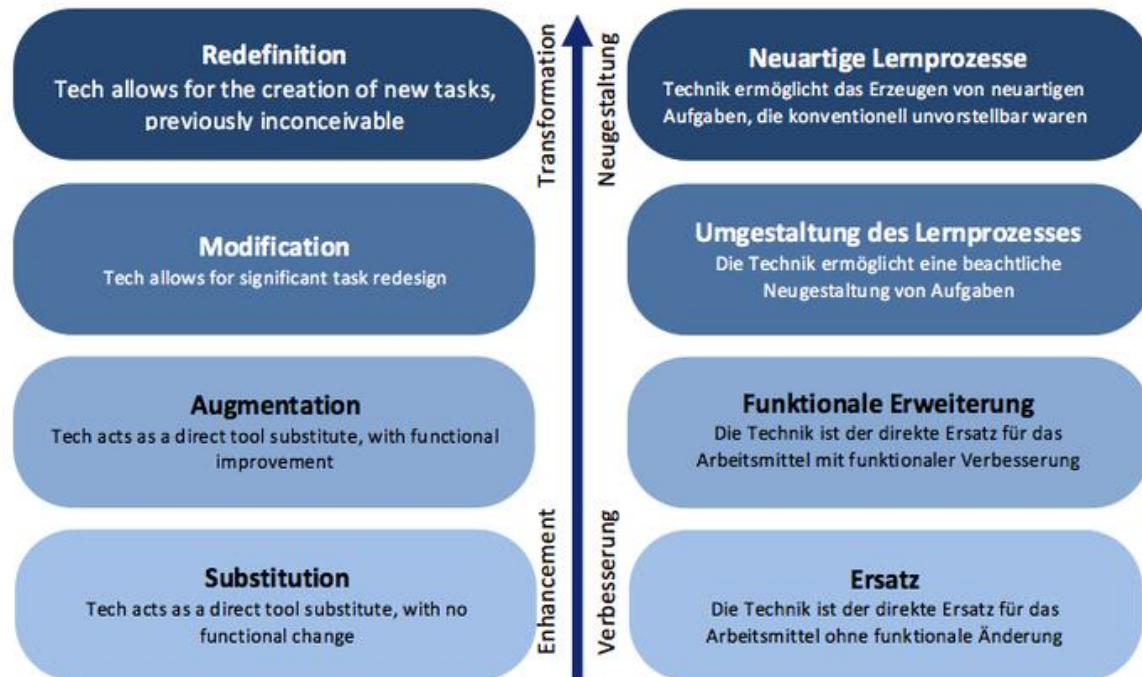


<b>Erdkunde</b>	5	Topografie mit „Google Earth“ und „Google Maps“	A1
	6	Recherche zu Tourismus in Deutschland mit „Google Earth“ und „Google Maps“	A1-3, E8
	7	Referate zu Vulkanismus	A1-2, E8
	8	Referate zum ökologischen Fußabdruck	A1-2, C3-5, E8
	9	Referate zu Landwirtschaft in Deutschland und USA	A1-2, C3-5, E8
	10	Referate zu Globalisierung	A1-2, C1-2, E8
<b>Sozialkunde</b>	9	Medien in der Demokratie	A1-4, B3, B6, D1-8
	9	Leben in der Mediengesellschaft	A1-4, D1-8
	10	Beteiligungsmöglichkeiten in unserer Demokratie	A1-4, C2, C6, D1-8
	11-13	Politischer Wochenbericht	A1-4, C2, C6, D1-8
<b>Geschichte</b>	9-13	Referate, Quellenkritik, Dokumentationen	A1-4, C1, C3-4, D1-2, E8
<b>Alle Fächer</b>	6-13	Nutzung der „Schul-Cloud“ zur Datenspeicherung und Aufgabenverteilung	E4+5
<b>Robotik-AG</b>	6-10	Bauen und Steuern von „LEGO-Mindstorms“-Robotern	C4-5, C7
<b>Cluster-AG</b>	10-13	Softwareentwicklung und -modellierung	B5, E1-6, E8-9
<b>Swift-AG</b>	7-10	Programmieren mit Swift	B5, E1-6, E8-9
<b>Euli-AG</b>	5-13	Online-Schülerzeitung	A1-3, B1-2, B4, B7, C1-2, C4-7, D1, E3-5

Von Schülerseite sollen vom Land ausgebildete „Medienscouts“ zukünftig dabei helfen, in allen genannten Kompetenzbereichen Mitschüler/-innen (auch außerunterrichtlich) zu unterstützen.



Durch die neuen Möglichkeiten der digitalen Technik werden auch neue didaktische Dimensionen erreichbar: Das **SAMR-Modell**<sup>3</sup> verdeutlicht in vier Stufen, in welcher Weise und in welchem Ausmaß Technik im Allgemeinen und digitale Medien im Speziellen im Unterricht den Lehr- und Lernprozess verändern und bereichern können<sup>4</sup>:



**Abb. 2: Das SAMR-Modell nach Puenteduras (2006)**<sup>5</sup>

Das SAMR-Modell kann als Weg mit 4 Stufen gesehen werden, den Lehrende und Lernende zusammen gehen, ausgehend von der Vorstufe „kein Medieneinsatz“.

#### *Stufe 1: Substitution (=Ersetzung)*

Das digitale Medium ist der direkte Ersatz für Arbeitsmittel ohne funktionale Änderung, wie z.B. das Lesen von Texten auf digitalen Endgeräten anstelle des Buches. Hier findet nur der Wechsel des Mediums statt, eine funktionale Verbesserung gibt es nicht.

<sup>3</sup> [www.hippasus.com/resources/tte/](http://www.hippasus.com/resources/tte/)

<sup>4</sup> [homepages.uni-paderborn.de](http://homepages.uni-paderborn.de)

<sup>5</sup> <https://www.digi-teach.de/theoretische-hintergruende-1/samr-modell/>



*Stufe 2: **Augmentation** (=Erweiterung)*

Das digitale Medium ist der direkte Ersatz für Arbeitsmittel mit funktionaler Verbesserung, wie z.B. das Bearbeiten von digitalen Texten (Ausschneiden und Einfügen von Texten, Einbetten multimedialer Inhalte, etc.) anstelle des Schreibens mit Stift und Papier, bei dem diese Möglichkeiten fehlen.

*Stufe 3: **Modification** (=Änderung)*

Das digitale Medium ermöglicht eine beachtliche Neugestaltung von Aufgaben. Hierbei werden Aufgaben erstellt, die nur mithilfe digitaler Endgeräte gelöst werden können, wie z.B. das gegenseitige Kommentieren von Blogbeiträgen zu einem literarischen Werk und die daraus resultierende Online-Diskussion.

*Stufe 4: **Redefinition** (=Neubelegung)*

Das digitale Medium ermöglicht das Erzeugen neuartiger Aufgaben, die zuvor unvorstellbar waren. So kann z.B. durch das Produzieren von Stop-Motion-Filmen mit anschließender Vertonung eine ganz neue Möglichkeit geschaffen werden, bereits Gelerntes zu reorganisieren und zu sichern.

Die Stufe 2 steht unter dem Vorzeichen der funktionalen Verbesserung, während die Stufen 3 und 4 eine Umgestaltung ermöglichen. Somit nehmen Eigenständigkeit und Kreativität bei der Nutzung von digitalen Medien von Stufe zu Stufe zu.

Im Unterrichtsalltag haben alle vier Stufen ihre Berechtigung und werden deshalb auch abwechselnd genutzt, wobei im Besonderen die Stufen 3 und 4 durch den technischen Fortschritt der letzten Jahre spannende Möglichkeiten für den Unterricht eröffnen.





## **Unser Fortbildungskonzept**

Neben dem Fortbildungsangebot des Landes, das die Lehrkräfte nutzen, gibt es an unserer Schule einmal im Monat einen 30-minütigen Kurz-Workshop zu unterschiedlichen Themen rund um das Thema Digitalisierung. Wer lernen möchte, wie man mit Schülern/-innen ein Erklärvideo erstellen kann, wie man die pädagogische Oberfläche des iPads sinnvoll nutzt oder wie man seine analogen Materialien digitalisiert, kann einfach spontan teilnehmen.

Teil unseres Fortbildungskonzeptes ist es, den Informationsfluss über Erlerntes bei Fortbildungen zu fördern. So dienen die Fortgebildeten als Multiplikatoren und geben ihr neu erworbenes Wissen bei den Fachkonferenzen an die Kollegen und Kolleginnen weiter. Dies wird bereits bei jeder Anmeldung für eine Fortbildung festgelegt.

Jede Fachschaft hat darüber hinaus eine/n Verantwortliche/n für das Thema „Lernen mit digitalen Medien“ benannt, die / der als Schnittstelle zwischen Lehrer/-innen, Schulleitung und Medienkoordinator fungiert. Somit kann sichergestellt werden, dass an diesem Thema in allen Fachbereichen weitergearbeitet werden kann. Er/Sie informiert die Fachschaft regelmäßig über entsprechende Fortbildungsveranstaltungen.

Neue Kolleginnen und Kollegen und andere Interessenten werden zu Beginn jedes Schuljahres in das Konzept und die Benutzung von WLAN, interaktiven Whiteboards und Schul-Netzwerk eingeführt.

Wir haben das Glück über einige Lehrkräfte zu verfügen, die ausgesprochene Experten in Bezug auf Computer sind. [...]

Durch das Wirken dieser „Technik-Experten“ findet kontinuierlich ein entsprechender Wissenstransfer an das Kollegium statt.

Ein Studientag im März 2019 erlaubte eine intensivere Beschäftigung des Kollegiums mit diesem Thema. Als Referenten konnten wir Mitarbeiter der TU Kaiserslautern, des AV-Medienzentrums Neustadt-Bad Dürkheim und versierte Kollegen von benachbarten Schulen gewinnen. Die dabei entstandenen Kontakte verbinden uns als Teil eines medienpädagogischen Netzwerkes miteinander und sichern so schulübergreifend den Informationsfluss.



Als TU-Netzwerkschule der Technischen Universität Kaiserslautern kommt uns die Nähe zur Forschung zugute. Die TU Kaiserslautern erforscht nämlich in ihren fachdidaktischen Instituten im MINT-Bereich schwerpunktmäßig den Einsatz von digitalen Endgeräten im Unterricht. Dabei unterstützen wir die TU Kaiserslautern bei ihren Forschungsprojekten und profitieren so im Gegenzug von den dort erarbeiteten didaktischen Konzepten.

Die Evaluation und Fortschreibung entsprechender didaktischer Methoden geschieht dabei in den Fachschaften in Zusammenarbeit mit der Arbeitsgruppe Digitalisierung.



## **Unser Ausstattungskonzept**

Um digitale Medien im Sinne unseres Medienbildungskonzeptes umsetzen zu können, bedarf es einer angepassten IT-Infrastruktur.

Durch unsere Beteiligung am Digitalgipfel 2017 konnten wir als Sponsoren für den Ausbau unseres Netzwerkes die Telekom und Aeroaccess gewinnen. So verfügen wir momentan über eine 100Mbit-Internetanbindung und über etwa 80 Access Points, die ein flächendeckendes WLAN in unserer Schule ermöglichen, welches allerdings je nach Lage des Access Points sehr unterschiedliche Geschwindigkeiten erlaubt. Für eine zuverlässige WLAN-Konnektivität ist die Anbindung aller Klassen-, Kurs- und Fachräume an unser LAN unbedingt notwendig.

Die Erhöhung der Internetgeschwindigkeit im WLAN ist Grundvoraussetzung für eine moderne und zukunftsorientierte Nutzung von digitalen Endgeräten. Sie macht beispielsweise die Nutzung von digitalen Schulbüchern erst möglich. Eine deutliche Erhöhung der Internetgeschwindigkeit beispielsweise durch eine direkte Glasfaseranbindung unserer Schule ist mittelfristig geboten.

Um einen permanenten Zugriff auf die im Unterricht erstellten Daten zu ermöglichen, ist die Nutzung einer Daten-Cloud unbedingt notwendig. Da die Nutzung von Cloud-Anbietern wie Apple, Google oder Microsoft im Zusammenhang mit Schule als bestenfalls kritisch zu sehen ist, bedarf es Lösungen, die datenschutztechnisch unbedenklich sind.

Tatsächlich entwickeln mehrere Bundesländer eigene Cloud-Lösungen für ihre Schulen. Unsere Schule nutzt als eine von mittlerweile 67 Pilotschulen seit zwei Jahren bereits die „Schul-Cloud“, die vom Hasso-Plattner-Institut Potsdam zusammen mit Lehrkräften aus ganz Deutschland entwickelt und vom Bundesministerium für Bildung und Forschung finanziell gefördert wird. Hier können unsere Schüler/-innen ihre Daten speichern. Als Lehrer kann man Kurse anlegen, Materialien und Aufgaben an unsere Schüler/-innen verteilen, gelöste Aufgaben einsammeln und diese dann kommentieren.

Wir verfügen mittlerweile über zwei iPad-Koffer mit insgesamt 32 iPads. Diese Anzahl müsste noch einmal deutlich gesteigert werden. Sinnvoll wäre dann auch noch die Einführung eines „Mobile Device Management“-Systems (MDM), um die iPads effizient administrieren zu können.



Unsere interaktiven Whiteboards haben wir teilweise mit Apple TVs ausgestattet, so dass eine Übertragung der Bildschirminhalte von den iPads ermöglicht wird. Dadurch verschiebt sich die Nutzung durch die Schülerinnen und Schüler vom Konsumieren mehr zum Produzieren von digitalen Medien.

Zukünftig wird auch der gezielte Einsatz von Schüler-Smartphones („Bring your own device“ / BYOD) eine größere Rolle spielen. Diese hat vor allem auch Kostenvorteile, da mittlerweile fast jeder Schüler und jede Schülerin über ein Smartphone verfügt, das, wenn es im Schul-WLAN eingeloggt ist, im Unterricht für vielfältige Aufgaben genutzt werden kann. Die Anzahl nutzbarer Endgeräte in der Schule steigt damit auf ca. 1000. Um diese hohe Zahl an digitalen Endgeräten einbinden zu können, bedarf es allerdings der Anschaffung eines Portalservers, dessen Kosten sich aber im Verhältnis in Grenzen halten.



## **Unser Medienentwicklungsplan in Kürze**

Um die Bildung mit digitalen Medien voranzutreiben und zukunftsorientiert aufzustellen, sind unseres Erachtens Investitionen in die folgenden Faktoren am Leininger-Gymnasium notwendig:

1. Schnellere Internet-Anbindung der Schule über eine direkte Glasfaserkabelanbindung
2. Netzwerkanbindung aller Räume (LAN), um ein flächendeckend gleich schnelles WLAN zu ermöglichen
3. Leistungsfähiger und einfach zu managender Portal-Server, der auch die Schüler-Endgeräte einbinden kann (z.B. iServ)
4. WLAN-fähige, durch Tablets anzusteuernde interaktive Whiteboards, Displays oder Beamer in allen Klassenräumen und Fachsälen
5. Weitere iPad-Koffer mit jeweils 16 iPads
6. MDM-System zum Administrieren digitaler WLAN-fähiger Endgeräte wie z.B. Tablets
7. Professioneller technischer Support durch an der Schule anwesendes Fachpersonal

## **Verantwortlichkeiten**

Wir denken, dass ein erfolgreiches Medienkonzept nur funktioniert, wenn die Zuständigkeiten klar formuliert und auf mehrere Personen verteilt sind. Hierbei ist es uns auch wichtig, die gesamte Schulgemeinschaft einzubinden. [...]

