



Medienbildungskonzept der Levana- Schule Eisleben

Förderschule für Geistigbehinderte

Querfurter Str. 12

06295 Lutherstadt Eisleben

Stand November 2020

Beschluss der Gesamtkonferenz vom 02.11.2020

Inhalt

1. Ziel des Medienbildungskonzeptes (MBK).....	3
2. Medienpädagogisches Leitbild.....	3
3. Rechtliche Grundlagen	4
4. Das Medienbildungskonzept der Levana- Schule Eisleben (MBK).....	5
5. Kompetenzerwartungen durch die Medienbildung in den einzelnen Stufen	8
5.1. Unterstufe.....	8
5.2. Mittel-und Oberstufe.....	11
5.3. Berufsschulstufe	14
6. Wünsche/ Ziele und Erwartungen	17
7. Jetzige Ausstattung – Bestandsaufnahme (IST-ZUSTAND).....	18
8. Organisationsentwicklung	20
9. Lernen mit Medien	21
10. Spielen mit Medien	22
11. Der Einsatz von Tablets im Unterricht	24
12. Förderbereiche und pädagogische Relevanz	24
13. Ausstattungsbedarf	25
14. Fortbildungskonzept.....	29
Anhang.....	32
Wichtige Regeln für die Internetnutzung	32

1. Ziel des Medienbildungskonzeptes (MBK)

Das Medienbildungskonzept der Levana- Schule Eisleben, Förderschule für Geistigbehinderte, ist ein Instrument die Schulqualität weiterzuentwickeln und zu sichern. Es soll die Bemühungen der Schule systematisieren, die erforderlichen Medienkompetenzen bei den Schülern zu entwickeln, und sie damit zum selbstbestimmten Handeln in einer digitalen Informationsgesellschaft zu befähigen. Das MBK unterstützt die Lehrenden auch dabei, die Anforderungen einzuschätzen, denen sie sich beim Aufbau von Medienkompetenz bei den Schüler/Innen und bezüglich der Ansprüche an einen zweckdienlichen Medieneinsatz im Unterricht stellen müssen. Damit geht auch die Beschaffung, der Betrieb und die Wartung der dafür benötigten Informations- und Kommunikations(IKT)- Ausstattung einher.¹

Im Medienkonzept der Levana- Schule Eisleben wird besonders auf die verschiedenen Bedürfnisse unserer Schülerschaft geschaut und ableitend aus dem Leitbild unseres Schulprogramms „Lernen an der Levana- Schule Eisleben: handlungsorientiert, vielfältig und ganzheitlich“ der Lebensweltbezug digitaler Medien und die Unterstützungsmöglichkeiten dieser für die Schüler/innen betrachtet.

¹Leitfaden zur Erstellung eines Medienbildungskonzeptes an Grund- und Sekundarschulen Sachsen- Anhalts, Fassung vom November 2019

2. Medienpädagogisches Leitbild

Im Mittelpunkt des Medienkonzepts der Levana-Schule Eisleben steht sowohl der umfassende Einsatz herkömmlicher als auch neuer Medien im lern- und handlungsorientierten Unterricht. Mediennutzung durchdringt dabei nahezu alle Lernbereiche. Bei der Umsetzung des Medienkonzeptes wird berücksichtigt, wie unsere Schüler*innen Medien in ihrer Vielfalt nutzen und welche Barrieren es kurz- und langfristig zu überwinden gilt. Hierbei gehen wir auf die individuellen Lernausgangslagen unserer Schüler*innen ein und unterziehen den Medieneinsatz im Rahmen unseres Qualitätsdiskurses einer regelmäßigen Evaluierung. Außerdem ist das Team unserer Schule Ansprechpartner sowie Netzwerkknoten für alle

Belange eines verantwortlichen und datenschutzkonformen Umgangs mit Inhalten und persönlichen Daten.

3. Rechtliche Grundlagen

Schulprogramm

Das MBK fügt sich als ein Bestandteil in das Schulprogramm einer Schule ein. Im Schulgesetz des Landes Sachsen-Anhalt findet sich der Hinweis, dass jede Schule selbständig in der Festlegung pädagogischer Konzepte ist und sich selbst ein Profil gibt.¹ Ein Schulprogramm gibt Auskunft über Leitideen und Entwicklungsziele, welche die Planung der pädagogischen Arbeit und die Aktivitäten der Schule bestimmen, es ist Grundlage für die Koordinierung der Handlungen der in der Schule tätigen Personen. Im Programm wird dargelegt, wie eine Schule ihrer Verpflichtung zur kontinuierlichen Sicherung der Qualität schulischer Arbeit nachkommt. Gegenüber der Schulbehörde und dem Schulträger dokumentiert eine Schule den Stand der Umsetzung des Schulprogramms und dessen Fortschreibung im Rahmen von Konferenzen.

Landeskonzept zur Umsetzung der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“

Im Dezember 2016 veröffentlichte die Kultusministerkonferenz das Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“². Auf dieser Grundlage wurde 2018 das auf Sachsen-Anhalt zugeschnittene Landeskonzept zur Umsetzung der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“³ veröffentlicht. Hierin sind sechs Kompetenzbereiche definiert:

¹ Siehe SchulG LSA § 24 (1) und (4) sowie § 27, <http://www.landesrecht.sachsen-anhalt.de/jportal/?quelle=jlink&query=SchulG+ST&psml=bssahprod.psml&max=truen> der Fassung der Bekanntmachung (23.07.2019)

² Download unter: <https://lisa.sachsen-anhalt.de/unterricht/projekte-und-paedagogischeentwicklungsvorhaben/lindius/>

³ Download unter: https://www.bildung-lsa.de/files/65b5cf92b71fc13a77a4a24bf100c0d9/digitale_medien.pdf



Abbildung 1: Kompetenzbereiche der Medienbildung

Diesen werden Teilkompetenzen zugeordnet, welche bei den Schülerinnen und Schülern bis zum Ende der Regelschulzeit zu entwickeln sind.⁴

Eine Zusammenstellung der Teilkompetenzen zu den Kompetenzbereichen nach Schulform und Schuljahrgängen ist im Material „Kompetenzanforderungen in der Primarstufe und Sekundarstufe I auf Grundlage der KMK-Strategie“ des Landesinstituts für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA) als Entwurf und Arbeitsgrundlage zu finden (siehe Fußnote 4).

Sollte ein Schulprogramm keine Schwerpunkte der Medienbildung enthalten, dann sieht das Landeskonzept vor, dass ab dem Schuljahr 2020/21 ein MBK an jeder Schule festgesetzt wird.⁵ Beinhalten soll es sowohl die schulform- und altersspezifische Kompetenzentwicklung bei den Lernenden, als auch eine schulspezifische Fortbildungsplanung für die Lehrkräfte.

4. Das Medienbildungskonzept der Levana- Schule Eisleben (MBK)

Bereits im Jahr 2002 wurde an der Levana- Schule Eisleben ein Ziel- und Ausführungskonzept zur Einrichtung eines Vernetzten Computerkabinettes erarbeitet. Darin wurden die „Unterrichtsinhalte bei der Arbeit mit dem Computer an

⁴ Siehe Kompetenzanforderungen in der Primarstufe und Sekundarstufe I auf Grundlage der KMK Strategie „Bildung in der digitalen Welt“

⁵ Siehe Landeskonzept zur Umsetzung der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, Kapitel 7: Eckpunkte für die Umsetzung

einer Schule für Geistigbehinderte...“ festgeschrieben. Dabei wurde der gültige Lehrplan der Berufsschulstufe der Förderschule für Geistigbehinderte, herausgegeben vom Bayerischen Staatsministerium für Kultus 1989, als Grundlage herangezogen.

Die Inhalte zur Kompetenzentwicklung Medienbildung sind seit dem Erscheinungsjahr 1989 des LP für GB unverändert, der Lebens- und Arbeitsweltbezug hinsichtlich digitaler Medien und die Weiterentwicklung behinderungsspezifischer Unterstützungssysteme und Förderinstrumentarien haben sich hingegen rasch gewandelt. Schüler*innen mit sonderpädagogischem Förderbedarf geistige Entwicklung, ebenso wie Schüler*innen ohne sonderpädagogischen Förderbedarf, kommen früh mit digitalen Angeboten und Medien in Berührung. Darauf kann nicht erst in der Berufsschulstufe reagiert werden. Medienbildung, gerade in der Unterstufe, darf nicht nur auf neue Technologien reduziert werden, auch altbekannte Medien, z.Bsp. Bilderbücher, Bildkarten, zählen dazu. Medienkompetenz ist für unsere Schüler*innen wichtig, um sich zunehmend selbständiger in der Alltagswelt zurecht zu finden. In einer zunehmend von Medien geprägten Gesellschaft dienen diese im Alltag als **Mittel und Werkzeug zur Kommunikation, Information und der Unterhaltung** (vgl. Hrsg.: Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus: Lehrplan für den Schwerpunkt geistige Entwicklung, S. 232). Ferner kann der Umgang mit den "Neuen Medien" einen sehr wichtigen Beitrag leisten, da z.B. der Computer, das Tablet, das Smartphone und Spielekonsolen aus der **Freizeitgestaltung** vieler Kinder und Jugendlicher nicht mehr wegzudenken ist und darüber hinaus auch im Unterricht als Hilfe zur aktiven Aneignung von Umweltwissen und für individuelle Lernwege genutzt werden kann. Neben den herkömmlichen Medien gibt es außerdem eine Vielzahl technischer Hilfsmittel aus dem Bereich der Rehabilitationstechnik, die unseren Schüler*innen mit körperlichen Beeinträchtigungen Selbständigkeit und Umweltkontrolle ermöglichen und so die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und der Teilnahme am Unterricht unterstützen.

Die Auswahl der Hard- und Software, die Adaptation und Reduktion der medienspezifischen Inhalte an unsere Schülerschaft stellen eine permanente Herausforderung an das Kollegium dar. Lernprogramme, Apps, computergestützte

Interaktion etc. müssen gezielt auf die individuellen Bedürfnisse einer immer heterogener werdenden Schülerschaft abgestimmt werden. Um die Vorteile der Medien zur Teilhabe an der Gesellschaft den Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung zukommen zu lassen, müssen im schulischen Rahmen intensiv und langfristig angelegte Unterrichtskonzepte, Curricula mit klaren Kompetenzformulierungen, räumliche, sächliche und personelle Ressourcen vorhanden sein und regelmäßig evaluiert werden. Hier kommt gerade der Förderschule Geistige Entwicklung eine besondere Schlüsselrolle zu, um eine weitere Benachteiligung unserer Schüler*innen an der gesellschaftlichen Teilhabe zu verhindern. Um Medienkompetenz bereits in der Vorschule zu stärken hat die Universität Bremen mit Unterstützung der Deutsche Telekom Stiftung von 2012 bis 2016 das Projekt „Natur-Wissen schaffen“ durchgeführt. Das Team unter wissenschaftlicher Leitung von Professor Wassilios Fthenakis entwarf ein vierdimensionales Modell zur Konzeptualisierung von Medienkompetenz:

- a) Kinder entdecken in ihrem Alltag Medien und lernen, sie zu bedienen, wie bspw. einen PC, einen CD- Spieler, ein Smartphone, ein Tablet
- b) Sie lernen, Medien für ihre Anliegen zu nutzen und in sozialen Austausch mit Kindern und Erwachsenen zu treten, und nicht zuletzt auch, Informationen zu erhalten und Fragen an andere Personen zu richten. Medien, wie Hörspiele und Musik-CDs, nutzen sie etwa, um sich zu entspannen, sich zu unterhalten und für ästhetisches Erleben.
- c) Dabei können Kinder, oft im Dialog mit der Fachkraft, diese Nutzungsmöglichkeiten verarbeiten und den eigenen Umgang mit solchen Medien und neueren Technologien, z. Bsp. medienbezogene Ängste, reflektieren.
- d) Auf diese Weise lernen sie, dass Medien von Menschen gestaltet werden und dies mit bestimmten Absichten, zum Beispiel für Werbung und Profit, getan wird.

Diese Lernprozesse werden ko-konstruktiv gestaltet. Im Dialog mit der Fachkraft und anderen Kindern entwickeln die Kinder ihre Medienkompetenz. Weiterhin lernen sie

darüber hinaus, Medien sinnvoll, produktiv und kreativ in den eigenen Lernprozess einzubeziehen. Diesem Modell schließt sich die Levana- Schule Eisleben an.

Das MBK der Levana- Schule Eisleben beleuchtet zunächst stufenweise (Unterstufe, Mittelstufe, Oberstufe und Berufsschulstufe) einzelne ausgewählte Lernbereiche und den Einsatz digitaler Medien zur individuellen Anbahnung und Herausbildung verschiedener Kompetenzen unter der Prämisse „ Technik folgt Pädagogik“. Dabei wird bedacht, welche pädagogischen Zieldimensionen mit dem Vorhaben verbunden sind. Im Vordergrund steht dabei ein ganzheitliches Verständnis von Medienpädagogik, das mehr beinhaltet als die Vermittlung technischer Fertigkeiten. Jedoch nicht nur das Lernen mit, sondern auch das Lernen über Medien ist ein Bestandteil des MBKs der Levana- Schule Eisleben.

Des Weiteren werden die technischen und räumlichen Voraussetzungen in den Blick genommen sowie die bei der Planung der Anschaffung von technischen Geräten und digitalen Medien nötige Kompatibilität, Wartung und die Möglichkeit der Verwendung freier Software in die Planung mit einbezogen.

Der Wissensstand der Lehrenden wird im Anschluss analysiert und Fortbildungsbedarfe der pädagogischen Fachkräfte erhoben.

5. Kompetenzerwartungen durch die Medienbildung in den einzelnen Stufen

5.1. Unterstufe

Allgemein:

Der Unterricht der Unterstufe hat das große Ziel, die Schüler an einen strukturierten, ganzheitlichen Unterricht heranzuführen. Neben den einzelnen Lernbereichen stehen hier vor allem fächerübergreifende Grundlagen im Vordergrund. Dazu zählen beispielsweise das Lern- und Arbeitsverhalten. Der Aufbau einer Lernbereitschaft sowie der Ausbau von Konzentrationsfähigkeit und Anstrengungsbereitschaft spielen hier eine große Rolle. Dementsprechend können digitale Medien hier vielfältig eingesetzt werden. Mit Hilfe von Konzentrations-, Reaktions-, und Geschicklichkeitsspielen können eben genannte Fähigkeiten gezielt trainiert und erweitert werden. Digitale Medien erzeugen eine hohe Motivation und fördern damit spielend Fähigkeiten des Denkens und Lernens.

Lernbereich	Lernziel	Einsatz digitaler Medien
Deutsch (grundlegende kommunikative Fähigkeiten)	Auch nicht- sprechende Schülerinnen und Schüler teilen sich anderen mit.	Talker, Tablets als Ersatz/ Unterstützung der eigenen Stimme und Artikulationsmöglichkeiten
Deutsch (Erzählen und Zuhören)	Nicht- sprechende Schülerinnen und Schüler äußern Gefühle, Empfindungen, Bedürfnisse	Talker, Tablets → Medien zur Unterstützten Kommunikation
Deutsch (Kommunizieren)	Nicht- sprechende Schülerinnen und Schüler können mit anderen in Kontakt treten.	Talker, Tablets- Medien zur Unterstützten Kommunikation
Deutsch (Vorbereitung des Schriftspracherwerbs)	Schulung der optischen Analyse und Differenzierung	Tablets, Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Deutsch (Vorbereitung des Schriftspracherwerbs)	Schulung der Figur- Hintergrund- Wahrnehmung	Tablets, Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Deutsch (Vorbereitung des Schriftspracherwerbs)	Anlaute von Wörtern erkennen	Tablets, Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Deutsch (Schreiblehrgang)	Schulung der motorischen Grundlagen	Tablets; Whiteboard → Ausführen von Vorschreibübungen; Punkte verbinden; Labyrinth durchlaufen etc.
Deutsch (Schreiblehrgang)	Erlernen der Druckschrift	Tablets; Whiteboard → Grundlegende Elemente der Druckschrift ausführen; Buchstaben nach schreiben; Schreibabläufe erfassen

Mathematik (Geometrische Flächenformen)	Geometrische Flächenformen kennenlernen und unterscheiden können	Tablets, Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen großflächiges Zeichnen von geometrischen Grundformen; Formen finden und entsprechend makieren
Mathematik (Figuren und Muster)	Vorgegebene Figuren und Muster nach legen und weiter führen	Tablets, Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Mathematik (Pränumerik)	Gegenstände nach verschiedenen Merkmalen sortieren	Tablets, Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen; Sortierübungen
Mathematik (Vergleich)	Mengen qualitativ und quantitativ miteinander vergleichen.	Tablets; Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Mathematik (Gruppenbildung)	Mengen nach bestimmten Merkmalen in Gruppen sortieren.	Tablets; Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Mathematik (Mächtigkeit von Mengen)	Anzahlen simultan erfassen oder durch abzählen.	Tablets; Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Mathematik (Ordnungszahlen)	Ordnungszahlen schreiben können	Tablets; Whiteboard → Zahlen nachspuren oder selbst schreiben
Mathematik (Ordnungszahlen)	Zahlenreihen automatisieren	Tablets; Whiteboard → Übungen zu Nachbarzahlen; Vorgänger; Nachfolger; Zahlenreihen fortsetzen.

Mathematik (Operationen)	Mengen bewusst vergrößern oder verkleinern	Tablets; Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Mathematik (Operationen)	Die Rechenzeichen kennenlernen und entsprechend anwenden können	Tablets; Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen
Mathematik (Zahlenraum)	Menge einer Zahl zuordnen können.	Tablets; Whiteboard → entsprechende Übungen mit Apps und Lernspielen

5.2. Mittel-und Oberstufe

Lernbereich	Lernziele	Einsatz digitaler Medien
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Kommunikation in der digitalen Welt - Umgang mit Textverarbeitungsprogramm - Nutzung von mobilen Apps - sichere Internetnutzung (Passwort, Antivirusprogramm usw.) - Grenzen und Gefahren erkennen - Verfassen und Schreiben von E-Mails - Smartphone, Tablet und Computer als Informations- und Kommunikationsmittel kennenlernen - selbstständigen Umgang mit Gegenständen zur Mediennutzung üben - aktuelle Lernziele mit Hilfe unterschiedlicher Lernspiel/ Lernprogramme festigen/ üben 	<p>Tablet, Computer, Smartphone, Internet, Lernprogramme/ Lernspiele, Verwendung von Lernapps</p>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Visualisierung abstrakter Lerninhalte zum Beispiel im Geometrieunterricht - Kosten der Mediennutzung kennenlernen und vergleichen - Rechnen mit dem Taschenrechner üben - Onlineshopping kennen lernen- Preise erfassen und vergleichen - aktuelle Lernziele mit Hilfe unterschiedlicher Lernspiel/ Lernprogramme festigen/ üben 	<p>Interaktive Tafel, Computer, Smartphone, Tablet, Internet, Lernprogramme/ Lernspiele, Verwendung von Lernapps</p>

<p>Sachunterricht/ Fächerübergreifend</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verantwortungsvoller und reflektiver Umgang mit sozialen Netzwerken/ Dauer der Nutzung - Medien in den Lebensbereichen Schule, Freizeit und Selbstversorgung sinnvoll und verantwortungsbewusst einsetzen - über die Wirkung und den Nutzen von Medien sinnvoll reflektieren - technische Handhabung der verschiedenen Medien kennenlernen und üben - aktuelle Lernziele mit Hilfe unterschiedlicher Lernspiel/ Lernprogramme festigen/ üben 	<p>Tablet, Computer, Smartphone, Internet, Lernprogramme/ Lernspiele, Verwendung von Lernapps</p>
<p>Musik</p>	<ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Internetangebote zum Hören von Liedern nutzen, weitere Möglichkeiten kennenlernen (CD's, Stick usw.), Musikdatenbank erstellen - Umgang mit Musik Apps/ Lernspielen 	<p>Tablet, Computer, Smartphone, Internet Lernprogramme/ Lernspiele, Verwendung von Lernapps, CD's, Stick</p>
<p>Sport</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtsabläufe und Lernprozesse veranschaulichen und steuern - Bewegungsabläufe veranschaulichen, Nutzung verschiedener Internetangebote, Kurzfilme, Apps usw. - Spieltaktiken/ Sportarten veranschaulichen 	<p>Tablet, Computer, Smartphone, Internet, Beamer</p>

5.3. Berufsschulstufe

Lernbereich	Lernziel	Digitale Medien
Persönlichkeit und Soziale Beziehungen	<p>Gesundheitsbewusstes Leben</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen von Ernährungsregeln <p>Sexualübertragbare Krankheiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Information und Beratung <p>Suchtprävention</p> <ul style="list-style-type: none"> - Information über Drogen - Informationsquellen kennenlernen 	<p>Internet</p> <p>Computer</p> <p>Tablet</p>
Mobilität	<p>Planungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fahrplan lesen - Fahrpreise ermitteln <p>Fortbewegung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich auf die theoretische Fahrprüfung vorbereiten <p>Regelkenntnis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich an Verkehrszeichen orientieren <p>Gefahrenbewusstsein</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gefahrenzeichen kennen: Warschilder, akustische Signale 	<p>Computer</p> <p>Tablet</p>
Wohnen	<p>Gestaltung der Zeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich in Medien über Freizeitmöglichkeiten informieren: Tageszeitung, Freizeitmagazin, Internet <p>Selbstversorgung mit Nahrung</p>	<p>Computer</p> <p>Tablet</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Essen und Trinken auswählen: Essensplan - Einfache Getränke und Mahlzeiten zubereiten <p>Einkauf für den Haushalt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einkaufszettel erstellen <p>Rechte und Pflichten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vereinfachten Mietvertrag - Verträge in der Schule schließen <p>Gestaltung von Wohnraum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einrichtungsgegenstände auswählen: Möbelkatalog, Möbelhaus, Onlineshop - 	<p>Computer Tablet</p>
Arbeit und Beruf	<p>Informationen über Berufe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informationen über Arbeitstätigkeiten und Berufe sammeln - Betriebe in der Umgebung finden <p>Betriebserkundung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich über den Betrieb informieren - Die Informationen über den Betrieb ordnen <p>Arbeitsfelder in Verwaltung und Lager</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tätigkeiten am Computer 	<p>Computer Tablet</p>
Öffentlichkeit	<p>Teilnahme</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zu einer Veranstaltung einladen - Präsentationsmedien gestalten: PC- Präsentation, Homepage, Schülerzeitung 	

	<p>Allgemeinbildung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktuelle Nachrichten verfolgen - Die heimatliche Umgebung erkunden <p>Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kommunikation – E- Mail - Information – im Internet recherchieren - Freizeitgestaltung - Mit dem Computer spielen - Sicherheit- Regeln zur sicheren Internetnutzung 	<p>Computer Tablet</p>
Freizeit	<p>Planung und Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Freizeitangebot erkunden <p>Freizeitmöglichkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alleine spielen: Computer, Gameboy - Den Computer nutzen: Brief schreiben, spielen - Das Internet nutzen: Internetseiten, Chat- Foren, E-Mails 	<p>Computer Tablet Spielekonsole</p>

6. Wünsche/ Ziele und Erwartungen

- **Kooperatives und differenziertes Lernen:**

Mit Hilfe digitaler Technik erhoffen wir uns das kooperative und differenzierte Lernen innerhalb kleiner Lerngruppen stärker fördern zu können. Mit der Vernetzung von Schülerendgeräten (Tablets o.ä.) und Smart-TVs bzw. SMART Boards können Schüler*innen an einem gemeinsamen Dokument oder einzelnen Tafelbildern arbeiten und üben. Dabei würde der Effekt entstehen, dass die erarbeiteten Ergebnisse noch schneller der gesamten Lerngruppe zur Verfügung stehen können.

- **Vernetzung digitaler Konzepte mit unterstützter Kommunikation:**

Wir wollen neue methodisch-didaktische Konzepte für unseren Schulalltag entwickeln. Das gilt zum Beispiel für das Lernen mit Tablets. Einige unserer Schülerinnen und Schüler nutzen das Tablet auch als wichtiges Kommunikationsmittel für die unterstützte Kommunikation in Form eines Talkers. Dieses Potential könnten wir (nach Anschaffung) durch die Kopplung an SMART Boards auch im schulischen Alltag intensiver nutzen und so die Lernwelt der Schüler stärker mit ihrer Lebenswelt verknüpfen. Ein anderes Beispiel ist die Verbindung von Augensteuerung und SMART Boards. Sie könnte es (wiederum nach Anschaffung) Schülern*innen ermöglichen, deren motorische Fähigkeiten stark eingeschränkt sind, mit Hilfe der Augen Arbeiten am PC auszuführen und mit anderen Schülern an gemeinsamen Aufgaben zu arbeiten. Behindertengerechte Tastaturen und Touchscreen-Bildschirme helfen Schülern, die in der Auge- Hand- Koordination stark eingeschränkt sind.

- **Förderschwerpunktspezifische Möglichkeiten im Unterricht:** Mit höhenverstellbaren Boards könnten wir förderschwerpunktspezifische Unterrichtselemente umsetzen, wie zum Beispiel das Arbeiten im Stehen oder das bewegte Lernen.

Auch im Kollegium könnten die Hardware intensiv genutzt werden –sie eignen sich bestens für schulinterne und schulübergreifende Beratungs- und Fortbildungsangebote. Auch Fortbildungen zur unterstützten Kommunikation könnten mit den Geräten stattfinden.

7. Jetzige Ausstattung – Bestandsaufnahme (IST-ZUSTAND)

An der Levana- Schule Eisleben ist die Neuverkabelung mit Glasfaserkabel getroffen worden. Im oberen und mittleren Flur im Haus 2 befindet sich je ein Access- Point, welche den Bereich des jeweiligen Flures abdecken.

Die Ausstattung, die für das Arbeiten mit digitalen Medien an der Levana- Schule aktuell vorhanden ist, wird, der besseren Übersicht wegen, tabellarisch dargestellt. Die Komponenten, die nicht vorhanden sind (Serverraum, BackUp, Server u.ä.) werden nicht explizit aufgeführt.

Ausstattung

Verkabelung	Breitbandanschluss Telekom@School anschluss 16.000kbit/s seit 01.04.2012	Router: Speedport W 723V befindlich im Haus 1, R. 205	Gigabit Switch: TP- Link TL- SG 1016D
WLAN	LANCOM Access Point Haus 2, gegenüber vom Speiseraum		
Schülerarbeits- plätze	Anzahl: 7 Anschaffung: 2017 Haus 1, R. 205	Bluechip Monitor: HP Compaq LA 2205wg	Betriebssystem: Windows 10
Lehrerarbeits- plätze	Anzahl: 1 Anschaffung: 2017 Haus 1, R. 205	Bluechip Monitor: HP Compaq LA 2205wg Drucker: Canon MX 455	Betriebssystem: Windows 10

Mobile Systeme	Notebook : Terra Mobile 1749 S Anschaffung: 2016		Betriebssystem: Windows 10
Peripherie- geräte	Netzwerkdrucker: 1	Anschaffung: 2009	
	Lokale Drucker (mit Verwaltung): 4	Anschaffung: 2003; 2013; 2017; 2018	
	Scanner: 2	Anschaffung: 2003; 2004	
	Digitale Kamera: 2	Anschaffung:	
	Beamer(port.): 2	Anschaffung:2004; 2016	
Software	„Budenberg Lernprogramm“ „Träger Lernprogramm“	mit Lizenzen für Schülerarbeitsplätze	

Der Access Point im Haus 2 der Levana- Schule Eisleben gegenüber des Speiseraumes deckt den Bereich des Speiseraumes in einem Radius von ca. 15m mit WLAN ab. Digitale Angebote über emuTUBE können mit Klassen also nur in diesem Bereich genutzt werden.

Im Haus 1 der Levana- Schule Eisleben ist die Arbeit am PC und am Notebook ausschließlich über LAN-Verbindungen möglich. Sämtliche VerwaltungsPCs laufen mit über den Telekom@School-Anschluss, eine Speichersicherung erfolgt regelmäßig über eine externe Festplatte.

8. Organisationsentwicklung

Digitalisierung in der Levana- Schule Eisleben soll vielfältige Chancen für veränderte Organisationsabläufe und Kommunikationswege innerhalb des Kollegiums bieten. Dazu nutzen wir die emuCloud des LSchA Sachsen- Anhalt. Mit dieser Plattform werden Vertretungspläne, Zuarbeiten zu Zeugnissen und Fortschreibungen des sonderpädagogischen Förderbedarfs, Formulare, Informationen u.Ä. für jede Mitarbeiterin/jeden Mitarbeiter des pädagogischen Bereiches zugänglich gemacht und Informationen zwischen einzelnen Mitarbeiter/innen können sicher ausgetauscht werden. Die Nutzung dieser CLOUD ist bindend, in einer Fortbildung durch den medienpädagogischen Berater des Bereiches Süd des Landes Sachsen- Anhalt vom LSchA wurden alle LKs und PMs 2018 diesbezüglich geschult.

Als Förderschule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung sehen wir uns in der Verantwortung über die Besonderheit einer Schule für Geistigbehinderte zu informieren. Dazu nutzen wir unsere Homepage, die, mit dem Selbstbaukasten zur Erstellung einer Homepage des LSchA aktualisiert und datenschutzrechtlich betreut wird (<https://www.sos-levana.bildung-lsa.de>).

Für die Arbeit im Homeoffice zur Vorbereitung von Unterrichtsstunden, -einheiten, -nachbereitungen und zur Verwaltung von Schülerinformationen werden die Lehrkräfte regelmäßig über die Beachtung datenschutzrechtlicher Vorschriften informiert (Verschlüsselung der Datei, Löschfristen...). Eine schriftliche Genehmigung zur Nutzung privater Endgeräte muss für den Nutzer beim Schulleiter und im persönlichen Portfolio vorliegen.

An der Levana- Schule- Eisleben gibt es keine Computerlehrerarbeitsplätze, da die Infrastruktur dafür nicht vorhanden ist. Hier gilt es Nachbesserungen vorzunehmen und 2 Computerarbeitsplätze (1 in der Bibliothek; 1 im Lehrerzimmer) einzuplanen.

9. Lernen mit Medien

Im Lernbereich „**Lernen mit Medien**“ werden digitale Medien als Werkzeuge zur Förderung eines schüleraktivierenden Unterrichts genutzt. Sie werden im Rahmen der Kompetenzbereiche "Bedienen/Anwenden", "Informieren/Recherchieren", "Kommunizieren/ Kooperieren", "Produzieren/Präsentieren" und "Analysieren/Reflektieren" eingesetzt. Dabei werden sowohl Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen erworben.

Das Lernen mit Medien unterstützt die Informationsbeschaffung, die Veranschaulichung und Visualisierung von fachbezogenen Inhalten sowie das individuelle Lernen. Das Lernen mit Medien findet an der Levana- Schule Eisleben sowohl unterrichtsbegleitend und auch als eigener Unterrichtsgegenstand statt. Eine Differenzierung der Lernangebote erfolgt z.B. durch unsere vorhandenen Lernprogramme, die eine Selbstkontrollen und individualisierte Angebote bieten (z.B. „Budenberg Software“, „Träger Lernprogramme“). Aber auch kind- und jugendgerechte Sendungen im Fernsehen können zum Beispiel Schüler*innen Wissen vermitteln, ihnen die Funktionsweise von Dingen erklären oder andere Länder und Kulturen nahebringen.

Die Schüler*innen werden an die sachgerechte Bedienung von Medien, wie z.B. TV, Radio, CD-Spieler, Fotoapparat, Telefon und insbesondere des Computers sowie die Nutzung der verschiedenen Lern- und Arbeitsprogramme herangeführt. Dabei steht die möglichst selbständige Nutzung von technischen Geräten und speziell des Computers im Mittelpunkt. Aufgrund von besonderen motorischen Schwierigkeiten, Einschränkungen in der Wahrnehmung und Schwierigkeiten in der Auge-Hand-Koordination von einem Teil unserer Schüler*innen müssen besondere Hilfsmittel, wie Großtastaturen und Tablets mit berührungsempfindlichen Bildschirmen eingesetzt und deren Anwendung geschult werden, deren Beschaffung ein nächstes Ziel sein wird.

Ein weiterer Schwerpunkt ist das Erlernen grundlegender und weiterführender Fähigkeiten im Umgang mit dem Computer, wie zunächst der Umgang mit Maus und Tastatur sowie aufbauend die Anwendung von Internetbrowser, die Nutzung von kindgerechten Suchmaschinen, das Einrichten und Anwenden von E-Mailadressen sowie das Archivieren von recherchierten Inhalten im Mittelpunkt steht. Auch der

sichere Umgang mit Inhalten aus dem Netz und das Verwenden persönlicher Daten zur Anmeldung im Netz muss geübt werden.

Der PC bietet als **Schreibwerkzeug** zahlreiche motivierende Schreibanlässe und unterstützt die Entwicklung der Lesefähigkeit. Als **Malwerkzeug** können Schüler*innen am PC eigenständig malen oder auch vorhandene Grafiken bearbeiten. Als **Trainer** kann der Computer zum Üben und Wiederholen von Gelerntem (Lernprogramme) und in der Freiarbeit als Lernterminal genutzt werden. Als **Wissensvermittler** dient er zur Beschaffung und Recherche von Informationen, als **Kommunikationsmittel** ermöglicht der PC über das Internet Kontakte (per E-Mail, soziale Netzwerke wie Facebook). Als reines **Spielgerät** gestaltet er die Freizeit (vgl. M.Gibbels: „Der Computer im Unterricht an der Förderschule Geistige Entwicklung“ in: „Lernen konkret: PC in der Schule? – na klar!“ 2007, S.15f.) und als **Präsentationsmittel** visualisiert er Lernangebote und Arbeitsergebnisse.

10. Spielen mit Medien

Das **Spielen mit Medien**, der Computer und die Spielkonsole als Spielpartner spiegelt die heutige Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen wider, vor der wir uns nicht verschließen dürfen. Insbesondere für die soziale Integration von Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung ist es daher besonders wichtig, dass sie die Möglichkeit erhalten umfassende Erfahrungen im Umgang mit dem Computer als Spielgerät zu sammeln (vgl. Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus 2003, S.241).

Die Aufgabe der Levana- Schule Eisleben ist, bei unseren Schüler*innen das **Spielverhalten am Computer** zu kanalisieren und in vernünftige Bahnen zu lenken. Dies beinhaltet auch, dass wir Regeln für die Computernutzung festlegen (siehe Anlage Punkt 8.1), sinnvolle Nutzungsmöglichkeiten aufzeigen, Gefahren erkennen aber auch Spielfreude vermitteln.

Insbesondere im Lebensalltag behinderter Kinder und Jugendlicher ermöglichen Computerspiele eine aktive und selbstbestimmte Freizeitgestaltung. Durch die spielende Benutzung - auch mit Tastatur und Maus - kann auf ein späteres Arbeiten

(und Lernen) am Computer vorbereitet werden. Zudem sind Computerspiele als Teil eines umfassenden Umgangs mit dem Computer zu sehen (vgl. M.Brönner: Arbeiten, Lernen, Spielen - Der Einsatz des Computers bei Schülern mit geistiger Behinderung 2006, S.89). Softwarespiele können - anders als vielleicht erwartet - durchaus Lernziele beinhalten. Bei vielen Games ist zur Bewältigung der Spielsituation mindestens Ausdauer („Ich möchte gewinnen.“, „Ich möchte das Problem lösen.“) und Geschicklichkeit (Auge-Hand- Koordination, Maussteuerung, Tastaturbefehle auslösen) notwendig. Je nach Spielvariante ist logisches und vorrausschauendes Denken, Aufmerksamkeit, Reaktionsvermögen, Kombinationsvermögen, Reaktionsschnelligkeit und vieles mehr notwendig. Computerspiele beschäftigen Schüler*innen emotional und stellen Gesprächs- und Diskussionsanlässe dar (vgl. M.Brönner: „Computerspiele in der Schule? - na klar!“ in: Lernen konkret: PC in der Schule? 2007, S.17f).

Viele Elemente eines guten Computerspiels sind auch für allgemeine Lernprozesses ideal:

- Selbstverwirklichung: Ich habe Gewissheit, dass mein eigenes Handeln Auswirkungen hat.
- Orientierung: Ich habe ein klares Ziel und erreichbare Etappen auf dem Weg dorthin.
- Optimismus: Ich habe die Aussicht darauf, erfolgreich zu sein.
- Soziale Einbindung: Ich kann mit anderen zusammenarbeiten, bekomme positive Gruppenerlebnisse und Feedback von Gleichgesinnten.
- Freude: Die Anforderungen an mich steigen mit meinen Fortschritten, so dass ich erfahre, dass ich immer besser werde.
- Freiwilligkeit: Ich spiele, weil ich es will und nicht, weil man mich drängt.
- Planung: Es lohnt sich, über den Moment hinaus Strategien für mein Handeln zu entwickeln (vgl. J. Muuss-Merholz: Von Computerspielen lernen. In: Erziehung und Wissenschaft, S.2 12/2013).

Computerspiele machen für die Levana- Schule Eisleben Sinn, weil sie:

- einen Lerngewinn darstellen (Lesen, Symbole erkennen).
- Wahrnehmungstraining ermöglichen (z.B. Farben, Formen, Bewegungen).
- zur Verbesserung der Reaktionsfähigkeit dienen.

- die Ausdauer steigern.
- die soziale und kommunikative Kompetenz erweitern.
- Anregungen zur selbstbestimmten, sinngebenden Freizeitgestaltung schaffen (vgl. <http://www.foerderschwerpunkt.de/download/examen/ComputerSfG.pdf>).
- Vorbereitung auf ein späteres Arbeiten am Computer sein können.

11. Der Einsatz von Tablets im Unterricht

Didaktische Begründung

Der Computer eröffnet mit seinen vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten (als Beispiele: Lernprogramme, Multimedia, Spiele, Schreibfunktion) und in Verbindung mit dem Internet große Chancen kommunikative Fertigkeiten zu erlangen und Wissen zu erschließen.

Der Einsatz von Tablet-Computern im Unterricht zielt, im Vergleich zum Einsatz herkömmlicher PCs, auf den selbstverständlicheren Umgang mit berührungsempfindlichen Bildschirmoberflächen, steigert die Kompetenz bei Anwendungen mit dem Computer und bezieht digitale Medien als sehr schnell verfügbares und gleichberechtigtes Arbeitsmittel im Unterricht viel mehr ein. Tablets sind außerdem näher an der Realität der Schüler. Zudem sind Lern-Apps in der Regel im Vergleich zu herkömmlichen PC-Lernprogrammen sehr kostengünstig zu erwerben.

12. Förderbereiche und pädagogische Relevanz

Ein regelmäßiger Umgang mit Tablet-PCs kann sich bei zeitlich begrenztem Einsatz und mit sinnvollen Lernapps positiv auf die Auge-Hand-Koordination auswirken. Tablets unterstützen das mediale Lernen und fördert den intuitiven Umgang mit neuen Medien. Die Motivation durch neue elektronische Lernformen ist bei Schüler*innen in der Regel besonders hoch.

Tablet-PCs sind im Unterricht verwendbar bei der Stationsarbeit, aber auch als besonderes Hilfsmittel im normalen Unterricht (Recherche im Internet, Schreibwerkzeug, Präsentationstool). Das Tablet kann als digitales Film- und Fotowerkzeug eingesetzt werden und ist schneller und flexibler als der klassische PC nutzbar. Schüler*innen mit Schwierigkeiten beim Umgang mit der Maus und/oder motorischen Einschränkungen profitieren durch den Touch-Screen eines Tablets. Schüler*innen mit Autismus-Spektrum- Störungen stehen mit dem Einsatz von Tablets vielfältige Lern- und Kommunikationsmöglichkeiten zur Verfügung. Zum Teil sind die Schüler*innen nicht sprechend, können sich aber über die klare, technologische Struktur von Tablets mitteilen und sich neue Lernbereiche erschließen. Ebenso wird das Aneignen von Wissen durch die Vorlesefunktion gerade für nichtlesende Schüler*innen unterstützt.

13. Ausstattungsbedarf

Das Medienbildungskonzept ist ein Instrument, mit dem auch die Levana- Schule Eisleben in Abstimmung mit dem Schulträger den Einsatz von Medien plant und die dafür erforderlichen Voraussetzungen beschreibt. Er verbindet das pädagogische Konzept mit dem technischen (Ausstattung, Vernetzung, Wartung) und dem organisatorischen Konzept (Fortbildung und Finanzierung).

Um Medienkompetenz vermitteln zu können, benötigt die Levana- Schule Eisleben neben medienkompetenten Lehrkräften unter anderem eine leistungsfähige Internetanbindung, die bisher nicht vorhanden ist und eine gute, lernförderliche Ausstattung.

Damit die Technik auf die pädagogischen Vorstellungen und Erfordernisse der Levana- Schule Eisleben ausgerichtet werden kann, ist eine systematische Planung unter Einbeziehung aller am Schulleben Beteiligten und des Schulträgers erforderlich. Nur dann wird der Schulträger die Gewissheit haben, dass seine Investitionen in die mediale Ausstattung der Schule auch zur Unterstützung eines zeitgemäßen Unterrichtes führen.

Grundgedanke bei unserer Arbeit mit neuen Medien ist die Erkenntnis, dass bestimmte Unterrichtsziele mit neuen Medien effektiver und motivierender erreicht werden können als mit traditionellen Methoden.

Die neuen Medien ermöglichen selbstgesteuertes Lernen: Die Schüler*innen haben die Möglichkeit, Lerngegenstände eigenständig zu erarbeiten bzw. nachzuarbeiten. Dabei werden sie vom Computer wertungsfrei kontrolliert und korrigiert. Zudem können digitale und insbesondere analoge/traditionelle Unterrichtsmedien wie Bücher und schriftliche Arbeitsergebnisse von Schüler*innen durch neue Medien für eine ganze Klasse dargestellt werden. Hinzu kommt natürlich, dass der sichere Umgang mit dem Computer für die heranwachsenden Generationen eine wichtige Schlüsselkompetenz für das weitere Schul- und das spätere Arbeitsleben darstellt. Für die Levana- Schule Eisleben ergeben sich daher folgende verbindliche Erweiterungen für die technische und organisatorische Konzeption:

Im Vordergrund stand bisher zunächst die Ausstattung aller Klassenräume mit mindestens zwei zeitgemäßen Rechnern mit Internetzugang. Hier ist noch eine deutliche Verbesserung der Infrastruktur (mindestens zwei Netzwerkdoppeldosen für jeden Klassenraum, Doppeldose im Deckenbereich für späteren WLAN-Ausbau, Reduzierung von Stolperfallen durch herumliegende Kabel durch das Anbringen einer PC-Steckerleiste (Kabelkanal) mit mindestens vier Steckdosen pro PC in jeder Klasse; Anbindung an eine leistungsstarke Internetleitung; fest installierte Beamer in den Beratungsräumen und im Computerkabinett, Visualizer in den Klassenräumen in Form von SMART-TVs) vonnöten.

Eine zeitgemäße schulische Medienbildung setzt neben der curricularen Verankerung (*MBK*) und medienkompetenten und motivierten Lehrern (*Fortbildungsangebote*) als dritte Säule auch die entsprechende Infrastruktur (*Mediale Ausstattung*) voraus. Darunter haben wir im Wesentlichen die nachfolgenden Bestandteile zugeordnet:

- *Endgeräte*: Desktop-PC, Notebook, Tablet, usw. (inklusive aktueller Betriebssysteme)
- *Präsentationsmöglichkeit*: Beamer, Visualizer
- *Server und Peripheriegeräte*: Drucker, Scanner, Kopierer (netzwerkfähig) usw.

- *Geräte zur kreativen Gestaltung:* Digitale Foto- und Videokamera, Audiorekorder, usw.
- *Netzwerkeinbindung:* Leistungsfähiger Internetzugang, LAN (kabelgebunden) und/oder WLAN (kabellos)
- *Software:* Anwendungssoftware, Lernsoftware, Tools vom LSchA, usw.
- *Zugang zu digitalen Inhalten:* Medienportale (z.B. emuTUBE), digitale Lehrbücher
- *Administration, Wartung und Support:* Medienbeauftragter (Förderschullehrer), Regio-IT als Dienstleister

Nach Prüfung unserer vorhandenen Ausstattung ergeben sich folgende Ausstattungswünsche für die nächsten Jahre (2021-2025):

Ausstattung im Bereich „Endgeräte“

- *Ausstattung/Aktualisierung der Tablets mit sinnvollen Apps* (Lern-Apps und Apps zur Unterstützten Kommunikation (UK)); für die Anbindung der Tablets einen Adapter entsprechend der Marke der Tablets, die vom LK MSH durch die Spende der Sparkasse angeschafft werden für Präsentationsmöglichkeiten mittels Beamer. Wünschenswert wäre zudem eine mobile Ladestation für die Tablets, damit ein Aufladen zeitsparend und wartungsarm erfolgen kann. Insbesondere UK-Apps sind kostenintensiv und können nicht „mal so“ angeschafft werden.

Ausstattung im Bereich „Präsentationsmöglichkeiten“

- mindestens einem *Touch-Monitor* im PC-Raum für Schüler*innen mit großen motorischen Schwierigkeiten.
- mit fest an der Decke, an der Wand oder am Tafelsystem installierten tauglichen *Beamern* (kabelgebunden, Auflösung mind. 1280x720; Anschlüsse DSub 15 (VGA), HDMI und evtl. DVI, Geräuschpegel unter 30dB, Helligkeit über 3500 ANSI Lumen, Wireless- Display und Airplay-Funktion in den Beratungs- und im PC- Raum), Smart-TVs in den Klassenräumen und mobilen

Dokumentenkameras die mittelfristig vorhandene Overheadprojektoren ersetzen sollen (für jede Klasse).

Ausstattung im Bereich „Server und Peripheriegeräte“

- mit mindestens 3 *Netzwerkdruckern* – mindestens einem Drucker pro Flur. Nach Möglichkeit sind einheitliche und netzwerkfähige schwarz-weiß Laserdrucker mit hoher Druckrate (mehr als 20 Seiten pro Minute - Gütesiegel TCO06 als Standard für Arbeitsgesundheit - verspricht Wartungsreduzierung) anzuschaffen. Ein Kopierer (Leihgerät im Lehrerzimmer) wurde 2009 als netzwerkfähiger Drucker eingerichtet, den ausschließlich die Schulverwaltung nutzt.
- *hardwarebasierter Server*, auf den getrennt aus dem Bereich Schulverwaltung und Schülerarbeitsplätze zurückgegriffen werden kann

Ausstattung im Bereich „Netzwerkanbindung“

- mit einem *leistungsfähigen Internetzugang (Absolute Priorität - Der wichtigste Ausstattungswunsch - Grundlage für ein angemessenes Arbeiten am PC und für die Nutzung des WLAN Netzes - zusätzliche Problematik: Netzwerkbasierte Programme laufen nicht, bleiben „hängen“ oder laufen nur sehr eingeschränkt; Kabeltechnik im alten und neuen Gebäudeteil provisorisch eingerichtet, nicht zeitgemäß und/oder veraltet).*
- INFO: Die umfassende Nutzung des WLAN Netzes macht nur Sinn mit einem leistungsfähigen Internetzugang. Gleichzeitig ist eine WLAN Ausleuchtung für die Nutzbarkeit von Tablets und „BYOD“-Geräten unabdingbar. Bisher leuchtet 1 WLAN Antenne etwa 15m rund um den Speiseraum. Weitere WLAN Ausleuchtung - auch mit leistungs- stärkeren Antennen - für die Fachräume, Klassenräume und das Lehrerzimmer sind dringend erforderlich.

Ausstattung im Bereich „Software“

- Alle vorhandenen Lernprogramme sollen dahingehend erweitert/upgedatet werden, dass sie mit dem jeweils neusten Betriebssystem (ab 2020 - Windows 10) kompatibel sind. Aktuelle, *gute und sinnvolle Lernsoftware* für die

Förderbereiche „Schreiben und Lesen, Sprache“, „Umgang mit Mengen, Zahlen und Größen“, „Wahrnehmung“ und „Sachunterricht“ soll nach eingehender Prüfung unseren Softwarebestand stetig modernisieren und erweitern. Für den Landkreis MSH als Schulträger kann es kostengünstiger sein, wenn Software zentral angeschafft wird und sich z.B. die Förderschulen für einheitliche Softwarelösungen entscheiden und er so Synergieeffekte erzielt. Für die Levana- Schule Eisleben ist die Anschaffung einer speziellen Lesesoftware für Internetbrowser sinnvoll, um auch Schüler*innen mit eingeschränkter oder ohne Lesekompetenz eine Teilhabe zu ermöglichen.

Ausstattung im Bereich „Zugang zu digitalen Inhalten“

- Sehr wünschenswert wäre zudem ein *Abonnement bei ONILO* (<http://www.onilo.de>),

14. Fortbildungskonzept

Die Levana- Schule Eisleben ist eine Förderschule mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung mit einer vergleichsweise geringen Medienausstattung. Dies stellt zunächst nur die (Ausstattungs-)Grundlage dar, um im Bereich der Medienerziehung die Medienkompetenzen bei den Schüler*innen zu fördern und zu stärken.

Basiertes Fachwissen über Unterrichtskonzepte, Lernprogramme, Anwendungssoftware, die sachgerechte Handhabung der Schulcomputer, die Funktionsweise der Tools des LSchA und die richtige Benutzung technischer (digitaler) Geräte sind Voraussetzungen (ggf. durch schulinterne Fortbildungen vermittelt) für einen guten, adäquaten Unterricht im Bereich der Medienerziehung.

Immer mehr Lehrkräfte möchten in ihrem Unterricht mit digitalen Medien arbeiten. Große Vorteile sehen sie laut einer Umfrage innerhalb unserer Schule unter anderem darin, dass sie Inhalte und Zusammenhänge so besser darstellen können. Wie im Klassenzimmer ermöglicht Digitalisierung auch in der Lehrerfortbildung ein Umdenken, wenn es um Methoden und Formate geht. Lehrkräfte müssen sich

kontinuierlich auf dem Laufenden halten und nutzen die Potenziale Digitaler Bildung im besten Fall gleich für ihr eigenes Lernen.

Der „medienkompetente“ Pädagoge an der Levana- Schule Eisleben muss daher über Bedienkompetenz verfügen, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen und die fachlichen Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Das **Kollegium** lässt sich grob in drei verschiedene Gruppen einteilen, die sich in ihrem Kenntnisstand bezüglich der Anwendung des Gebrauchs von Medien und Präsentationsmöglichkeiten sowie der fachlichen Unterrichtskonzepte unterscheiden:

- Anwender mit fortgeschrittenen Kenntnissen
- Anwender mit geringen Kenntnissen
- Anwender ohne Vorkenntnisse

Diese Gruppen sollen in ihrem Kenntnisstand aneinander angenähert werden. Dabei stehen Kenntnisse bezüglich der Anwendung der Lernsoftware, der erfolgreichen Nutzung der schuleigenen digitalen Medien (insbesondere Präsentationstechnik) und der Benutzung des PC-Raums im Vordergrund. Gleichzeitig werden fortlaufend gezielt Fortbildungen (Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt, Abrufangebote) angeboten, die den Kenntnisstand der jeweiligen Kolleg*innen individuell nach Wunsch erweitern, die dem Bedarf der Schüler*innen entsprechen sowie dem medialen Zeitalter Rechnung tragen.

Das Medienkonzept wird fortlaufend aktualisiert und federführend von den Stufenkonferenzen in Abstimmung mit der Schulleitung und dem Kollegium weiterentwickelt.

Neben der technischen Weiterentwicklung sind Fortbildungsangebote zum Einsatz des „Internet-ABC- Sachsen- Anhalt“ und zu fachlichen Unterrichtskonzepten, zum Themenbereich „Sicheres Surfen ohne Risiko“, zu neuen Lernsoftwareprogrammen oder um neue technische Ausstattung kennen und anwenden zu lernen notwendig.

Themen zur Fortbildung von Lehrkräften und PMs im Schuljahr 2020/2021:

- Grundlagen im Umgang mit Office- Programmen (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation)

- Arbeit mit interaktiven Tafeln
- Umgang mit Peripheriegeräten wie Dokumentenkameras, Scanner, o.Ä.
- Erstellung von webbasierten interaktiven Arbeitsblättern
- zweckmäßiger Umgang mit sozialen Netzwerken
- Nutzung digitaler Medien zur Differenzierung und Individualisierung
- Digitale Medien nutzen- Unterricht neu denken (09.11.2020)

Anhang

Wichtige Regeln für die Internetnutzung

Das Internetportal „SCHAU HIN! – was deine Kinder machen“ ist eine Seite für Eltern mit Kindern, die die Medienwelt entdecken. Sie stellt für Kinder und Jugendliche wichtige Regeln für die Internetnutzung auf und gibt Empfehlungen für den kindgerechten Umgang mit Games. Auch die Internetseite „Kids am Compi“ gibt Tipps für den sicheren Umgang mit Internetangeboten. Daraus haben wir für unsere Schule folgende verbindliche Regeln abgeleitet:

- Internet ist sinnvoll und macht Spaß, lernen Sie die guten Seiten des Internets mit ihren Schüler*innen gemeinsam kennen.
- Geben Sie Ihre eigenen Moral- und Wertvorstellungen bekannt und setzen Sie diese durch.
- Ermutigen Sie Ihre Schüler*innen, die guten und die schlechten Interneterfahrungen mit Ihnen zu teilen.
- Begleiten Sie ihre Schüler*innen bei der Auswahl und Anmeldung von Internetangeboten.
- Verbieten sie Ihren Schüler*innen die Preisgabe von persönlichen Daten ohne Ihre Zustimmung.
- Bringen Sie Ihren Schüler*innen auch im Internet einen respektvollen Umgang bei.
- Erklären Sie ihren Schüler*innen, was Urheberrecht ist, und dass das Kopieren von geschützten Inhalten illegal ist.
- Erstellen Sie eine Internetvereinbarung, die Ihren Bedürfnissen und den Bedürfnissen ihrer Schüler*innen entspricht.
- Interessieren Sie sich für die Games Ihrer Schüler*innen - spielen Sie ab und zu mit. Vereinbaren Sie klare Regeln und Zeiten des Computerspielens.
- Benutzen Sie den Computer nicht als Mittel für Belohnung oder Strafe (vgl. <http://www.kidsamcompi.ch> und <http://www.schau-hin.info>).

