

2026

Amerikanische Schule

Glander, Inken

Saur-Obermann, Sigrun im Frühjahr 2019

Saur-Obermann, Sigrun

Rademacher, Yvonne Im Frühjahr 2021

Beschlossen im Januar 2022

Überarbeitet im Juni 2022

Jeweils letzter Überarbeitungsstand auf der letzten Seite



Amerikanische Schule
Ganztagsschule



1. Einleitung und Zielsetzung

Digitale Medien sind aus der heutigen Welt nicht mehr wegzudenken. Als Schule sehen und erleben wir ihre positiven Nutzungsmöglichkeiten und ihr Potential, aber auch sehr stark die negativen Auswirkungen. Aufgrund der derzeitigen Entwicklung im Bereich Medien und der aktuellen Pandemielage nimmt dieser Bereich zur Zeit einen noch höheren Stellenwert ein.

Wir machen täglich die Erfahrung, dass digitale Medien einen großen Einfluss auf die Lebenswirklichkeit haben. Sie binden im privaten Bereich sehr viel Zeit: viele Kinder haben einen täglichen Medienkonsum weit über die empfohlenen Zeiten hinaus. Laut Empfehlung der BZgA (Bundeszentrale für gesunde Aufklärung, www.kindergesundheit-info.de) sollte die Zeit bei den 6 bis 10jährigen für Hörmedien (Musik-CDs, - Dateien, Hörgeschichten) 60 Minuten am Tag nicht überschreiten. Für Bildschirmmedien (wie Fernsehen, Video, Computer, Tablets etc.) liegt die Zeit zwischen 45 und 60 Minuten. Das ist insgesamt schon eine beträchtliche Zeitspanne, die die Kinder ohne aktive Bewegung und in der Regel alleine verbringen würden. Vor dem Zu-Bett-Gehen sollte es bereits eine Stunde heißen: ab- bzw. ausschalten! ¹ Gerade im Kontext der Corona-Pandemie haben sich diese bereits häufig sehr hohen Nutzungszeiten zu einem großen Teil zwangsläufig bedingt durch den Distanzunterricht und das Homeschooling noch einmal enorm gesteigert.



Was im Schulalltag beobachtet werden kann, sind eine eingeschränkte Kommunikation im sprachlichen Bereich einhergehend mit reduzierten körperlichen Fähigkeiten.

Eine Zunahme von aggressivem Verhalten ist zu beobachten, das bereits beim morgendlichen Betreten des Schulgebäudes sichtbar ist. Zum Beispiel ausgedrückt durch Körperlichkeiten gegenüber anderen Kindern mit Treten, Schubsen oder auch Schlägen, durch Beschimpfungen oder Beschädigung des Mobiliars. Bei den aufklärenden Gesprächen kommt in der Regel zunächst eine allgemeine Umschreibung, dass eine andere Person „genervt“ habe oder aber gar nicht ausgedrückt werden kann, was zuvor geschehen ist. Ein anderes Extrem ist sofort geäußerte „Langeweile“ und Unlust zu angebotenen Aktivitäten.

Häufig stellt sich heraus, dass am Vortag abends oder aber bereits morgens digitale Medien mit Spielen im Einsatz waren oder aber generell in großem Maße genutzt werden.

Wir als Schule sehen da einen Zusammenhang:

Die Nutzung von digitalen Medien reduziert körperliche Aktivitäten, sportliche Tätigkeit und die reale Bewegung. Gleichzeitig verhindert sie gemeinsame Aktionen z.B. mit der Familie oder

¹ 1 Die Empfehlungen variieren jeweils leicht. Bei allen ist es wichtig, dass auf die Einhaltung geachtet wird.

www.schau-hin.info/artikel/medienzeiten-fuer-kinder-vereinbaren
www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/nutzungszeit

Freunden in der realen Welt. Die Nutzer sind isoliert und verlieren sich in digitalen Welten und Lebensräumen.

Das wirkt sich auf das Spiel- und Sozialverhalten aus und damit hat der Lebensraum Schule täglich umzugehen.

Aber: digitale Medien sind ein Teil unseres Alltages geworden. Ein Gleichgewicht zu einer ausgewogenen und sinnvollen Nutzung der digitalen Medien herzustellen ist für uns mehr denn je eine der Kernaufgaben im Schulalltag – neben all den anderen Aufgaben, die Schule bewerkstelligen muss. Es geht vornehmlich darum, sinnvolle Nutzungsmöglichkeiten im Alltag aufzuzeigen und zu üben. Eine lerngerechte, produktive und gute Lernatmosphäre mit und durch den sinnvollen Einsatz von Medien zu schaffen. Digitale Medien sollen von Schülern und Kollegen als ein Mittel und Weg zu einer sinnvollen Unterrichtsgestaltung und als ein Mittel zu eigenverantwortlichem Lernen genutzt werden. Innerhalb des Präsenzlernens und des Distanzlernens zu Hause.

Wir glauben: digitale Medien sollen trotz ihres vielfältigen Einsatzgebietes, das sich im Jahr 2020/21 enorm gesteigert hat, im Rahmen der Grundschularbeit nicht im Fokus stehen, sondern als ein Werkzeug von vielen wie selbstverständlich genutzt oder eben auch zur Seite gelegt werden können.

Damit stehen wir in Einklang mit dem Bildungsplan Medienarbeit (vgl. KMK 2012): ...kontinuierlicher, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess, der Schülerinnen und Schüler dazu befähigen soll, sich konstruktiv und kritisch mit der Medienwelt auseinanderzusetzen und Medien selbstbestimmt und kompetent zu nutzen. (S. 5 Medienbildung, Entwurfsplan 2012)

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist für uns die Schnelllebigkeit von digitalen Medien im Zusammenhang mit dem Thema Nachhaltigkeit. Sollen digitale Medien sinnvoll kennengelernt, eingesetzt und ihre Nutzung geübt werden, muss Schule mit den rasanten Entwicklungsschritten mithalten können. Dies ist bereits aus rein finanziellen Gesichtspunkten über einen längeren Zeitraum hinweg gesehen eher unrealistisch: veraltete Technik und Geräte sind erfahrungsgemäß häufig Hinderungsgründe, aktuelle Lernprogramme und Übungsformen im Unterricht einzusetzen. Die Bereitstellung iPads an Schüler und Lehrer, die mit den derzeitig genutzten Lernprogrammen ausgestattet sind, ist die Grundlage für eine zeitgemäße und aktuelle Medienausstattung. Auf diese kann Schule zum jetzigen Zeitpunkt mit der Medienentwicklung mithalten. Dennoch werden die Geräte gewechselt werden und immer wieder neue Geräte bereit gestellt werden müssen. Somit steht der Faktor Umwelt für uns immer im Fokus: Herstellungs- sowie Entsorgungskosten in einem umweltfreundlichen Rahmen zu bringen scheint zumindest zur Zeit nicht möglich zu sein.

Mit diesen allgemeinen Überlegungen im Vorfeld möchten wir den Einsatz der digitalen Medien wie im Folgenden an unserer Schule umsetzen. Dazu beschreiben wir zunächst unsere Schule.

2. Unsere Schule im Profil

Die Amerikanische Schule ist eine Ganztagsschule im Bereich der Primarstufe und liegt etwas am Rande des unmittelbaren Stadtzentrums von Bremerhaven zwischen Lehe und Leherheide. Damit gehört sie, zumindest von den offiziellen für Bremerhaven definierten Sozialpunkten her, zu den wenigen Einzugsgebieten mit einem etwas besser gestellten sozialen Umfeld.

Unsere Schule wird von ungefähr 240 Schülerinnen und Schülern im Alter von 6 bis 10 Jahren besucht. Es gibt 10 jahrgangsgemischte Klassenfamilien: 5 Klassen gemischt mit Schülerinnen und Schülern der Klassenstufe 1 und 2 sowie 5 Klassen mit Kindern der Klassenstufe 3 und 4.

Das Kollegium setzt sich zusammen aus 16 Lehrkräften, die nicht alle eine abgeschlossene Ausbildung zum Lehramt der Primarstufe haben.

Des Weiteren arbeiten für Betreuungs- und AG-Angebote im Vor- und Nachmittagsbereich 20 Kolleginnen und Kollegen. Davon haben 4 eine abgeschlossene Erzieherausbildung.

Zudem haben wir eine Sozialpädagogin, die fest an unserer Schule mit einer vollen Stelle eingesetzt wird.

Variierend kommen diverse Anerkennungsjahrpraktikantinnen und –praktikanten sowie Referendare und Referendarinnen dazu.

Die Schule hat einen Gebäudetrakt bestehend aus einem Alt- und Neubau, die miteinander übergangslos verbunden sind. Es gibt 10 Klassenräume, 5 davon haben kleine Differenzierungsräume in der Jahrgangsstufe 1/2. Zudem gibt es einen Musikraum, einen Forscherraum, einen Raum für die Früh- und Spätbetreuung, einen Theaterraum, eine Kinderküche, einen Raum für Psychomotorik und einen Raum für die Sozialpädagogin.

Der Schultag beginnt morgens um 7 Uhr mit der Frühbetreuung und endet um 16 Uhr mit der Spätbetreuung. Die verbindlichen Unterrichtszeiten mit Lern- und Betreuungszeiten finden täglich zwischen 8 und 15 Uhr statt. Montags gibt es von 14 bis 15 Uhr ein AG-Angebot. Am Freitag klingt der Schulalltag mit einem gemischten Angebot innerhalb der beiden Partnerklassen aus.



3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

Da wir eine Ganztagschule sind, sind unsere Schultage sehr lang. So haben wir in unserem Konzept Phasen des kognitiven Lernens, die sich mit Phasen des kreativen Lernens abwechseln. Für beide Bereiche gilt, dass digitale Medien dort in einem sinnvoll gestalteten Rahmen genutzt und eingesetzt werden können und auch sollen.

Für die Klassenfamilien 1 und 2 gestaltet sich der Unterrichtsalltag etwas anders, als für die älteren Kinder. Grundsätzlich gilt jedoch für alle Altersstufen, dass wir Apps einsetzen, die die realen Lehr- und Lernmittel unterstützen, ergänzen und passend zu den Lehrwerken erworben werden.

Die Kinder, vor allem der ersten beiden Jahrgänge, sollen möglichst viel aktiv handelnd arbeiten. Sie erlernen teilweise noch, verfeinern und üben auch den Umgang mit Stift, Schere, Papier und Schreibheften. Es ist ein großes Aufgabengebiet, den Umgang mit diesen nicht technischen Medien und Arbeitsmaterialien zu automatisieren – diese Kompetenzen sind nach wie vor eine wichtige Grundlagenfähigkeit. Daher ist der Einsatz der digitalen Medien in Stufe 1/2 bewusst reduziert auf den Schwerpunkt der Nutzung von unterrichtsergänzenden Programmen und Apps.

Die SuS in den Jahrgängen 1/2 sollen den **sachgerechten und sicheren** Umgang mit den jew. aktuellen Medien und deren Apps üben: für die Zeit ab 2019 sind das die I-Pads, interaktive Whiteboards mit Beamer und die entsprechende Lernsoftware. Dazu haben wir aus dem Zusatzhaushalt von 2020 eine große Anzahl von Apps für die I-Pads der Kinder ausgegeben. Diese ergänzen die Arbeitshefte und Schulbücher, die im Unterricht genutzt werden.

Für die Klassenfamilien 3 und 4 wird im Umgang mit den digitalen Medien die Nutzung von Anwendertools erweitert. Die Nutzung von Schreibprogrammen soll fokussiert werden, z.B. um Aufsätze zu verschriftlichen und ein Layout zu erarbeiten. Mit dem Punkt der Textverarbeitung kommt das Thema Research im Zusammenhang mit einer sicheren Mediennutzung vor allem auch im Internet hinzu. Es sollen verschiedene Suchmaschinen getestet und kennengelernt werden, um z.B. Fachunterricht zu unterstützen.

Die Gefahren und der Nutzen von digitalen Medien muss verdeutlicht werden. Vor allem bei der Nutzung von online-Portalen: im Zusammenhang mit der Angabe von persönlichen Daten, Mobbing über das Internet und der angemessenen zeitlichen und altersgemäßen Nutzung von Spielen.

Für die Klassen 3 und 4 sehen wir die Möglichkeit, auch in der Grundschule spielerisch den Zugang zum Thema Problemlösen und Handeln zu finden. Hierfür benötigen wir ein geeignetes Tool, um vernetztes Denken anzubahnen, zu programmieren und intensiver Fähigkeiten in diesem Bereich auszubauen. Wir planen, Spike Essential oder ein alternatives gleichwertiges Programm zum Einstieg in die Programmierung anzuschaffen.

Das Kollegium nutzt für die Planung des Unterrichtes und die Durchführung die jeweils aktuellen Medien (I-Pads, interaktive Whiteboards, Laptop, Lernsoftware), um Arbeitsblätter/ Arbeitsergebnisse etc. zu erstellen bzw. digital im Unterricht zu nutzen und vorzustellen. Im Mittelpunkt standen für das Jahr 2019/20 der Einsatz der interaktiven Whiteboards mit z.B. Zeitmesser, Feedback-Möglichkeiten an die Kinder, Internetzugang für z.B. Onilo, Antolin oder Anton zum Ausbau der Lesefertigkeit und andere Unterrichtsprogramme.

Bedingt durch die Coronapandemie hat sich die Nutzung der I-Pads enorm gesteigert und der Einsatz von Videokonferenzen zur Durchführung des Distanzlernens und weitere Nutzungstools wie z.B. Padlet ist praktisch von einem Tag auf den anderen notwendig geworden.

Jeder Lehrer und alle Kinder haben ein eigenes I-Pad im Schuljahr 2020-21 erhalten. Um diese sinnvoll einsetzen zu können, sind viele Fortbildungen zu dem Medium an sich sowie den von uns genutzten Apps notwendig. Seit Beginn der Pandemie hat das Kollegium über die SEFO, die Angebote von Apple etc. einzeln und auch gemeinsam an zahlreichen Fortbildungen teilgenommen. Um eine Sicherheit zu erlangen, ist dieser Schritt noch lange nicht abgeschlossen. Aber aufgrund der im Distanzunterricht gemachten Erfahrungen im Umgang mit dem iPad, konnten diese neu gewonnenen Kenntnisse in den Präsenzunterricht eingebaut werden. Dieses gilt für die SuS und gleichermaßen für die Lehrkräfte. Beispielsweise in der Nutzung mit den Lernapps wie Anton oder zu Zebra oder auch Tools wie Padlet. Abschließend kann man sagen, dass sich die Gestaltung des Unterrichtes durch den Distanzunterricht dahingehend geändert hat, dass der Einsatz digitaler Medien selbstverständlicher und fachgerecht geworden ist.

Als nächstes großes Ziel hat sich das Kollegium den Umgang mit It´s Learning gesetzt, um Wege zu finden, bereits in der Grundschule damit arbeiten zu können. Im allgemeinen haben alle Kolleg:innen das iPad als Arbeitsmittel für die SuS akzeptiert und setzen es im Unterricht ein. Die Kolleg:innen haben sich weiterhin auch eigenständig z.B. über die Apple-Angebote fortgebildet. Dies bedeutet, dass die Kolleg:innen sich auf im Einsatz mit den digitalen Medien auf unterschiedlichen Kompetenzstufen befinden. Eine Abfrage zu den anstehenden Bedürfnissen erfolgt zum Schuljahreswechsel (siehe Punkt 6 Fortbildungskonzept).

Im Folgenden haben wir bereits 2011 aufgestellte Einsatzbereiche überarbeitet, mit dem Medienkompetenzrahmen von NRW aus dem Jahr 2018 abgeglichen und im März 2021 mit den Bausteinen zur Erarbeitung eines Medienkonzeptes von Frau Aschenbrenner überarbeitet und die Tabelle neu verfasst und ergänzt.

Siehe Tabelle Seite 6

Übersichtstabelle über die verschiedenen Kompetenzbereiche mit Beispielen und den Altersstufen

Kompetenzbereiche	Jahrgang 1	Jahrgang 2	Jahrgang 3	Jahrgang 4
Bedienen und Anwenden <i>„Ich weiß, wie man Medien nutzt.“</i> Die SuS....	- kennen verschiedene Medien und können sie benennen. - erlernen den Umgang mit verschiedenen Medien: interaktives Whiteboard, i-Pad. - lernen, das I-Pad zu bedienen, bauen Fachvokabular auf. - können Programme/ Apps starten, damit üben, Aufgaben lösen. (Padlet)		- lernen Ordner anzulegen, Dateien darin zu speichern, zu kopieren, zu löschen. - üben, Browser zu bedienen, Internetadressen aufzurufen.	
Suchen, verarbeiten und aufbewahren <i>„Ich finde, was ich wissen will oder womit ich arbeiten möchte.“</i> Die SuS...	- finden mit der Suchfunktion eines Mediums gesuchte Apps und Programme.		- unterscheiden mit Lehrkraft, welche Nachrichten wichtig, unwichtig oder gefährlich sind. - wissen, an wen sie sich wenden, wenn Nachrichten ihnen unangenehm sind und wie sie diese löschen können. - lernen, nur in geschützten Räumen Kontakt zu bekannten Personen aufzunehmen. - sammeln Ideen und dokumentieren ihre Arbeitsergebnisse. (Padlet)	
Produzieren und Präsentieren <i>„Ich gestalte mit digitalen Geräten.“</i> Die SuS...	- können mit den Apps auf dem I-Pad kurze Texte erstellen und bearbeiten. Z.B. mit Book-Creator, Pages oder Keynotes, - können mit den Apps auf ihrem I-Pad Audiodateien aufnehmen, einfügen, abspielen. - können Fotos aufnehmen und bearbeiten.		- können mit einem Textverarbeitungsprogramm z.B. erstellen und bearbeiten: Objekte einfügen, korrigieren, markieren, speichern oder per Airdrop weitergeben. - üben analog zu Lese- und Schreibkonferenzen etc., Präsentationen zu beurteilen, anhand erarbeiteter Kriterien. - lernen, Audio- und Fotoaufnahmen als kleines Projekt zu planen, aufzunehmen und ggf. in eine andere Arbeit einzubinden.	
Schützen und sicher anwenden <i>„Ich passe auf, welche Daten ich offenlege.“</i> sowie Analysieren und Reflektieren <i>„Ich denke über meine Medien-nutzung nach.“</i> Die SuS...	- wissen, dass sie einen Erwachsenen aus der Schule ansprechen, wenn sie auf digitales Material und Informationen stoßen, die ihnen Angst machen oder seltsam vorkommen. - wissen, dass sie keine Fotos von anderen Personen machen, ohne zu fragen und Fotos oder Werke von anderen Personen nicht ohne Zustimmung weitergeben dürfen. - erfahren, dass sie keine Suchmaschinen oder Foren nicht ohne Erlaubnis der Eltern oder der KL benutzen dürfen. Sie lernen, dass es gut ist, wenn ein Erwachsener bei der Nutzung dabei ist und hilft. - erfahren: während der Nutzung von digitalen Medien wird eine Achtsamkeit entwickelt. Es wird besprochen, wie die Kinder sich vor und nach der Nutzung fühlen und darauf geachtet, dass bestimmte Nutzungszeiten eingehalten und gemessen werden.		- können benennen, worauf sie achten müssen, wenn sie im/mit dem Internet arbeiten. - wissen, dass sie mit den Daten anderer vorsichtig umgehen müssen und diese nicht weitergeben dürfen. - hinterfragen: was darf ich verschicken und schreiben und was nicht? Was verletzt die Rechte anderer?, - wissen, dass sie einen falschen Umgang mit Fotos, Texten etc., den sie entdecken, einem Erwachsenen mitteilen müssen. - üben, zwischen Werbung und gesuchten/glaubwürdigen Informationen zu unterscheiden. - lernen geeignete Suchmaschinen für das Internet kennen, wie z.B. Blinde Kuh und fragFinn. - beschreiben, wie Medien auf sie wirken und welche Medien sie nutzen. - suchen mit den Erwachsenen Wege, was man anstelle eines digitalen Mediums nutzen kann und überlegen, welcher Teil der „realen“ Welt dadurch reduziert wird. - wissen, was alles zur Medienwelt gehört und was eine sinnvolle Nutzung bedeutet.	
Problemlösen und Handeln <i>„Ich lerne programmieren.“</i>	-		- Sie können eine einfache Programmierung planen, die Reihenfolge von Befehlen erkennen und für eine Programmierung anwenden. - Sie kennen ein Programmierwerkzeug, z.B. Lego Wedo.	

Die Punkte „Schützen und sicher anwenden“ sowie „Analysieren und reflektieren“ sind so eng miteinander verflochten, dass wir sie unter einen Tabellenpunkt zusammengelegt haben.

4. Mediale Ausstattung

A: Aktuelle Ausstattung

1. Jeder Klassenraum ist mit einem interaktiven Smartboard (integrierter PC) und 2 Whiteboard-Seitenflügeln zum Beschreiben ausgestattet. Ein Smartboard erscheint uns für die zukünftig geplante aktive Arbeit mit den Kindern an einer Tafel im Klassenraum sinnvoller.
2. Der Forscher-, der Musikraum und der Motorik- und Förderraum sind mit Beamer und interaktivem Whiteboard sowie dazu gehörigem Laptop ausgestattet. Die Modelle stammen alle aus dem Jahre 2014 bzw. noch davor und sind für den eingeschränkten Nutzungsbedarf noch gut einsetzbar. Die in den Klassenräumen dazugehörigen Laptops sind im Jahre 2019 neu angeschafft worden – allerdings nicht im Rahmen des Digitalpaktes.
3. Pro Klassenraum 1 I-Pad Halterung und 1 Apple-TV.
4. Da neu angeschaffte Hardware in der Regel keine CD-Laufwerke mehr integriert haben, haben wir zudem 5 externe CD-Laufwerke angeschafft. Mit diesen können wir unsere immer noch aktuelle Software z.B. für die AGs nutzen.
5. Für den Ganztagsbereich wurden Tablet-Koffer angeschafft. Das ermöglicht den KollegInnen einen sicheren Transport der i-Pads, um diese auch außerhalb der Schule an außerschulischen Lernorten, z.B. beim Besuch der „Villa“ zur Dokumentation oder im Bereich Sachunterricht – Frühblüher - nutzen zu können.
6. Zur Nutzung aktueller Programme haben wir 5 Klassensätze Apple-Pencils angeschafft, die sich die jeweiligen Partnerklassen aus 1/2 und 3/4 teilen.
7. Die Schule verfügt über 1x Lego Wedo. Dieses ist bereits veraltet und wird nicht genutzt. (Siehe Punkt der Schnelllebigkeit auf Seite 2.)
8. Die Bibliothek hat 3 ältere PCs, an denen die Kinder im Rahmen von Antolin arbeiten.
9. Der Lehrerarbeitsraum hat außerdem 4 PCs älteren Jahrganges, an denen die Kolleginnen und Kollegen Unterricht vorbereiten oder Elternbriefe etc. schreiben können. Dies erweist sich häufig als problematisch, da nicht genügend PCs für ein gleichzeitiges Arbeiten vor Ort sind. Zudem darf keine Verbindung zum schuleigenen Kopiergerät bestehen, so dass die Arbeitsergebnisse an zwei Druckern älteren Jahrganges ausgedruckt werden müssen.

Das W-LAN – Netz war bis 2020 nur in 2 Räumen zugänglich. Es war ursprünglich geplant, dass dieses bis Ende 2019 für alle Räume der Schule ausgebaut sein sollte, so dass auch direkt mit Material aus dem Internet an den digitalen Endgeräten gearbeitet werden kann. Im Frühjahr 2021 waren die Arbeiten in diesem Bereich dann fast beendet, so dass ab Sommer 2021 zunächst 200 IP-Adressen genutzt werden können. Das bedeutet, dass aktuell fast alle Klassen innerhalb des Präsenzlernens mit den schülereigenen I-Pads gleichzeitig arbeiten können sollten.

10. Seit Beginn März 2021 haben alle Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ein eigenes I-Pad für die gesamte Grundschulzeit über die Schule auszuleihen. Diese I-Pads wurden ebenfalls im Frühjahr/Sommer 2021 mit zusätzlichen Apps, passend zu den Schul- und Arbeitsbüchern, ausgestattet. Diese Kosten hat die Schule übernommen, da sie im Digitalpakt nicht vorgesehen sind.

B: Was brauchen wir?

Für eine sinnvolle Arbeit benötigen wir folgende Ausstattung:

- W-Lan in allen Räumen für alle 243 SuS plus Personal und Bürorechner => sonst ist die Nutzung der vorhandenen Medien problematisch oder teilweise gar nicht möglich; im Juni 2026 beläuft sich die Kapazität nach wie vor auf 200 Nutzerinnen und Nutzer insgesamt für die ganze Schule.
- Anschaffung eines Programmes für den Einstieg in das Programmieren, wie z.B. Spike Essential oder ein anderes ähnliches Programm => wenn finanziell möglich für die Nutzung durch eine ganze Schulklasse bzw. im Falle einer App für die gesamte Stufe 3/4.
- Die Bibliothek hat aktuell 3 ältere PCs, an denen die Kinder im Rahmen von z.B. Antolin, der Schülerzeitung u.ä. arbeiten. Diese müssen zeitnah erneuert werden, damit die Kinder sinnvoll und angemessen mit den PCs arbeiten können. Hierzu ist in Planung, 3 neue Rechner über den Digitalpakt anzuschaffen. Die Bücherei wird auch im Ganztagsbereich genutzt und die Kinder erhalten so die Möglichkeit, sich mit den Medien gezielt zu beschäftigen und Erfahrung im Umgang mit diesen zu sammeln. Um die erstellten Arbeitsergebnisse der Kinder für jede Klasse sichern zu können, benötigen wir zudem 15 Speichersticks.
- Als Ganztagsschule, müssen wir allen Beschäftigten die Möglichkeit bieten, mit den Kindern über den gesamten Tag an den iPads AGs durchzuführen, die Arbeitspläne begleiten zu können sowie die Kinder bei der Arbeit mit den Apps unterstützen zu können. Dafür benötigen wir 15 weitere iPads, die im Ganztagsbereich eingesetzt werden können. Zudem benötigen wir für diese 15 iPads eine Lizenz für die Einpflegung in das schulische MDM, damit eine sinnvolle, zusammenhängende Arbeit innerhalb des Ganztages erfolgen kann. Die Einpflegung wird über das Medienzentrum erfolgen.
- Innerhalb einer Ganztagsschule herrscht eine Rhythmisierung des Tagesablaufes vor, in der u.a. Bewegung und Musik eine große Rolle spielen. Bluetoothsprecher bieten die Möglichkeit, Musik und Bewegung zu jeder Zeit z.B. auch im Klassenraum oder auch im Flurbereich flexibel anbieten zu können.

5. Ansprechpartner vor Ort

Unsere Ansprechpartnerin in der Schule ist **Frau Yvonne Rademacher**.

Y.Rademacher@schulen.bremerhaven.de

Diese steht in gutem Kontakt mit unseren zuständigen Grundschultechnikern.

6. Fortbildungskonzept:

Damit das Kollegium angemessen mit den Schülerinnen und Schülern arbeiten kann, sind in regelmäßigen Abständen Fortbildungen an der Schule geplant. Leistbar sind 1 höchstens 2 Treffen pro Halbjahr im Rahmen der Dienstbesprechungen, die neben den anderen wichtigen Themen und Terminen bestehen. Für den Aufbau einer gewissen Grundkompetenz sind voraussichtlich mehr und ggf. Extratermine notwendig. Es besteht die Möglichkeit, dass die Kolleginnen und Kollegen sich auch eigenständig über das SEFO fortbilden.

Seit Beginn des Schuljahres 2019/20 nutzen wir den von Frau Aschenbrenner ausgearbeiteten Fragebogen zur Evaluation der bereits vorhandenen Kenntnisse und noch anstehenden Fortbildungsnotwendigkeiten.

Eine Befragung für die aktuellen Fortbildungsbedarfe findet in der Regel vor den Sommerferien statt, so dass eine Planung für das nächste Schuljahr erfolgen kann.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Einleitung und Zielsetzung	1 – 2
2. Unsere Schule im Profil	3
3. Schul- und Unterrichtsentwicklung	4 – 5
Tabelle Übersicht	6
4. Mediale Ausstattung	
A: Aktuelle Ausstattung	7
B: Was brauchen wir?	8 - 9
5. Ansprechpartner vor Ort	9
6. Fortbildungskonzept	9

Zuletzt überarbeitet im März 2023