

Entwicklungsplanung zur Fortschreibung des Aktionsplans für 2023/24



Projektgruppe: Digitalisierungsteam

Entwicklungsschwerpunkte aus dem Orientierungsrahmen

1. 2.1.2 Lern- und Arbeitstechniken sowie neue Medien sind durchgängig in den Lernprozess integriert.
2. 2.2.4 Das Curriculum beinhaltet Schwerpunkte in der Entwicklung der Deutschkompetenz (Deutsch als Fremdsprache / DaF und Deutschsprachiger Fachunterricht / DFU).
3. 2.2.1 Die Schule fördert individuelle Interessen und Begabungen der Schüler im Unterricht und im co-curricularen Bereich.
4. 2.5.3 Lernen mit digitalen Medien ist integraler Bestandteil von Lehr-Lern-Prozessen.
5. 2.5.4 Die Schule fördert einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.

Ziele	Teilziele	Maßnahmen	Indikatoren	Zeitplanung	Wer?
Medienführerschein I	Surfen und Internet – so funktioniert das Internet Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet Surfatgeber und Datenschutz Sichere Chatten und Surfen im Netz Internet-ABC-Spiel und Spaß	Eine Stunde pro Woche ITG Unterricht in den Klassen 3-5 Die Schule hat 2 IPad-Koffer mit jeweils 16 IPads im Einsatz. Ab Klasse 6 haben alle SuS ein Notebook. SuS sind angehalten, selbstständig zu arbeiten. SuS arbeiten sowohl in Partner- als auch in Gruppenarbeit. SuS arbeiten nach ihren eigenen Arbeitstempo https://www.internet-abc.de/kinder/lernmodule/	Dokumentation im Klassenbuch (UNTIS) Urkunden für die Klassen 3-5 werden halbjährlich	SJ 2023/24 Kontinuierlich	ITG-L KuK
Medienführerschein II	IPads und App-Nutzungen in den entsprechenden Jahrgängen	Computerbasiswissen Über GCR werden Word (Steckbriefe), Excel (Mathe-Aufgaben z.B. Zuordnungen), und Powerpoint (Bio-Präsentationen) eingesetzt. Recherchetechniken	Dokumentation im Klassenbuch (UNTIS) Urkunden für die Klassen 3-5 werden halbjährlich	SJ 2023/24 Kontinuierlich	ITG-L KuK

Entwicklungsplanung zur Fortschreibung des Aktionsplans für 2023/24



Projektgruppe: Digitalisierungsteam

Entwicklungsschwerpunkte aus dem Orientierungsrahmen

1. 2.1.2 Lern- und Arbeitstechniken sowie neue Medien sind durchgängig in den Lernprozess integriert.
2. 2.2.4 Das Curriculum beinhaltet Schwerpunkte in der Entwicklung der Deutschkompetenz (Deutsch als Fremdsprache / DaF und Deutschsprachiger Fachunterricht / DFU).
3. 2.2.1 Die Schule fördert individuelle Interessen und Begabungen der Schüler im Unterricht und im co-curricularen Bereich.
4. 2.5.3 Lernen mit digitalen Medien ist integraler Bestandteil von Lehr-Lern-Prozessen.
5. 2.5.4 Die Schule fördert einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.

Ziele	Teilziele	Maßnahmen	Indikatoren	Zeitplanung	Wer?
	SuS beherrschen Nutzung der vorhandenen digitalen Endgeräte. (MS-Office, GCR, Outlook) (Schreiben, Gestalten und Dokumentieren)	Nutzung/Anwendungen wird im Unterricht erlernt. Ordnerstruktur für Dokumentation werden angelegt.	SuS präsentieren ihre Kenntnisse in Klasse 4-5-6-7	Kontinuierlich	ITG-L KuK
Zusatzangebot	Schulische und außerschulische Partner werden in den digitalen Entwicklungsprozess eingebunden.	Jugend forscht Informatik-AG Coding – I-AG Robotik - AG	AGs finden statt und werden z.T. von externen Personen durchgeführt	kontinuierlich	Externe Eltern KuK
IPad-Klasse	Pilot: Einsetzen von iPads im Unterricht der Grundschule, um frühkindliche Bildung zu fördern/Differenzierung zu ermöglichen.	1 Koffer mit je 16 iPads wird im GS-Unterricht eingesetzt.	SuS erlernen Umgang und sinnhafte (themenbezogene APPs) Nutzung solcher Endgeräte.	SJ 2023/24 Kontinuierlich	KuK, ITG-L

Entwicklungsplanung zur Fortschreibung des Aktionsplans für 2023/24



Projektgruppe: Digitalisierungsteam

Entwicklungsschwerpunkte aus dem Orientierungsrahmen

1. 2.1.2 Lern- und Arbeitstechniken sowie neue Medien sind durchgängig in den Lernprozess integriert.
2. 2.2.4 Das Curriculum beinhaltet Schwerpunkte in der Entwicklung der Deutschkompetenz (Deutsch als Fremdsprache / DaF und Deutschsprachiger Fachunterricht / DFU).
3. 2.2.1 Die Schule fördert individuelle Interessen und Begabungen der Schüler im Unterricht und im co-curricularen Bereich.
4. 2.5.3 Lernen mit digitalen Medien ist integraler Bestandteil von Lehr-Lern-Prozessen.
5. 2.5.4 Die Schule fördert einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.

Ziele	Teilziele	Maßnahmen	Indikatoren	Zeitplanung	Wer?
Fachspezifisch	Andere Anwendungen werden sinnvoll in den digitalen Alltag eingebunden.	<p>Der Physikunterricht wird mit https://phet.colorado.edu/de/ unterstützt. Die App GarageBand ergänzt den Musikunterricht.</p> <p>Algorithmen Geogebra im Mathematikunterricht</p> <p>In den Jg. 6 / 7 wird Notepad++ für HTML-Seiten (freie Themenwahl) eingesetzt. Kleine Spiele werden in Scratch realisiert. Prozeduren werden mit Java-Hamster veranschaulicht. Kahoot! Besonders ideal für Vertretungsstunden und motiviert SuS stark</p> <p>Apps werden kontinuierlich überprüft und bei Bedarf erweitert.</p>	<p>Dokumentation im Klassenbuch (UNTIS) Dateiablage der SuS</p> <p>Laufend Erweiterung/Veränderung der genutzten Apps</p>	<p>SJ 2023/24 Kontinuierlich</p>	<p>FL</p> <p>ITG-L</p> <p>KuK</p>

