

GRUNDSCHULE



MAMMOLSHAIN

VORDERSTRASSE 1, 61462 KÖNIGSTEIN, TEL. 06173-2528, FAX. 06173-703544

VERWALTUNG@MAM.HOCHTAUNUSKREIS.NET



Medienbildungskonzept



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung und Zielsetzung.....	1
2. Voraussetzungen und Bedingungen.....	3
2.1 Mediale Ausstattung und Software.....	4
2.2 Technischer Support.....	5
2.3 Fortbildungen	5
3. Entwicklung des Medienbildungskonzeptes/Zeitplanung	6
4. Praktischer Unterrichtseinsatz	7
4.1. Die Kompetenzbereiche der Kultusministerkonferenz im Überblick.....	7
4.2. Übersicht über die verbindlich durchzuführenden Lerneinheiten.....	9
5. Zusammenarbeit mit Eltern.....	11
6. Evaluation.....	11

1. Einleitung und Zielsetzung

Mit dem Fortschreiten der Digitalisierung ist die Erweiterung der Medienkompetenz ein zentraler Baustein für Schule und Familie geworden. Nur so wird gewährleistet, dass eine Teilnahme am politischen, kulturellen und sozialen Leben aktiv mitgestaltet werden kann. Digitale Medien spielen in der Arbeits- und Freizeitwelt eine bedeutende Rolle, so dass ein verantwortungsbewusster Umgang eine wichtige Vorbereitung darstellt. Voraussetzung hierfür ist der souveräne und kritisch-reflektierte Umgang mit den Medien. Das Schulumfeld ermöglicht es den Schulkindern selbsttätig mit, durch und über Medien zu lernen. Ein gemeinsam erarbeitetes Mediencurriculum unterstützt das Kollegium im einheitlichen Vorgehen, Kinder medienkompetent auszubilden.

Leitgedanke

Um die Kinder auf die fortschreitende Digitalisierung vorzubereiten, wollen wir das Lernen in einem fest verankerten Mediencurriculum zukunftsorientiert gestalten. Der Einsatz von digitalen Medien stellt nicht den Ersatz analoger Unterrichtsmodelle und den damit verbundenen Grundfertigkeiten dar, sondern vielmehr als Chance neue Ziele zu erreichen und phasenweise eine neue Unterrichtskultur zu entwickeln. Unsere Grundschul Kinder sollen in den vier Grundschuljahren möglichst zu einem kompetenten und kreativen Mediengebrauch, einem reflektierten Umgang mit Medien und einem verantwortungsvollen Medienkonsum angeleitet werden.

Die Kultusministerkonferenz hat 2016 einen verbindlichen Kompetenzrahmen beschlossen, der die Förderung von Medienkompetenzen für alle Schulfächer im Laufe der schulischen Bildung vorschreibt und an welche wir unsere Ziele ausrichten.

Der Praxisleitfaden Medienkompetenz für Hessen unterteilt diese in die folgenden sechs Kompetenzbereiche auf:

KOMPETENZBEREICH 1:
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



KOMPETENZBEREICH 2:
Kommunizieren und Kooperieren



KOMPETENZBEREICH 3:
Produzieren und Präsentieren



KOMPETENZBEREICH 4:
Schützen und sicher Agieren



KOMPETENZBEREICH 5:
Problemlösen und Handeln



KOMPETENZBEREICH 6:
Analysieren und Reflektieren



Abbildung aus Praxisleitfaden Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt, KMK 2019, S.8

Als Schule haben wir diese Auflistung um den Kompetenzbereich 0 „Anwenden“ erweitert, da dieser einen elementaren Bestandteil in der Grundschularbeit darstellt:

Kompetenzbereich 0:

Anwenden



Allgemeine Zielsetzung:

- Die Grundschul Kinder sollen zu selbstständigen, kompetenten, reflektierenden und kritischen Nutzern unserer Medienwelt ausgebildet werden
- Die Eltern werden über das Medienkonzept und die Umsetzung immer auf dem ersten Elternabend im Schuljahr informiert.
- Das Medienkonzept wird einmal jährlich vom Kollegium evaluiert, angepasst und aktualisiert.

Ziele im Mediencurriculum:

Die Schulkinder...

- ... erlernen Regeln im Umgang mit und die sachgerechte Handhabung des iPads.
- ... können Anwendungen auf iPads öffnen, nutzen und schließen.
- ... werden an die Nutzung des Internets herangeführt. Sie kennen geeignete Kindersuchmaschinen und können auf Bilderdatenbanken zugreifen.
- ... hinterfragen ihre Mediennutzung kritisch und kennen sinnvolle Regeln im Umgang mit Unterhaltungsmedien.
- ... benennen und reflektieren Gefahren und Risiken der Unterhaltungsmedien/ des Internets. Sie kennen erste Möglichkeiten die eigenen Daten zu schützen.
- ... kennen die Wirkung und Absicht von Werbung.

2. Voraussetzungen und Bedingungen

Unsere Grundschule ist in einem Ortsteil von Königstein gelegen. Sie ist die einzige Grundschule im Ort. Das kleine Kastaniendorf entwickelt sich stetig weiter und gewinnt durch neuerschlossene Gebiete zunehmende Einwohnerzahlen.

Täglich besuchen unsere Grundschule um die 100 Kinder. Unser Kollegium besteht aus 4 Klassenlehrkräften, einer UBUS-Kraft, einer BFZ-Kraft und zwei bis vier Fachlehrkräften sowie Teilhabekräften. Die Kinder haben nach der Schule die Möglichkeit, die vor Ort ansässige Betreuung bis 17 Uhr zu nutzen. Derzeit nehmen 2/3 der Schülerinnen und Schüler dieses Angebot wahr. Durch die vorhandene Mensa wird angemeldeten Kindern eine warme Mahlzeit geboten. Für alle Kinder gibt es zudem externe Angebote auf dem Schulgelände (Chor, Englisch, Turnen, Klavier, Nähen).

Alle 4 Klassen sind im Schulgebäude untergebracht. Zudem sind ein Werkraum, eine Bücherei, ein großes Foyer sowie ein Musikraum vorhanden. Die Betreuung nutzt die Schulräume in der Hausaufgabenzeit. Ansonsten sind die beiden Gebäude voneinander unabhängig und werden bisher nur bei spezifischen Anlässen gemeinsam oder übergreifend genutzt.

2.1 Mediale Ausstattung und Software

Die Grundschule Mammolshain besitzt drei Tabletswagen mit insgesamt 35 iPads. Davon sind fünf Geräte für Lehrkräfte deklariert. Die Tabletwagen sind in den beiden Zwischenräumen der vier Klassen untergebracht. Sieben Lehrkräfte nutzen seit 2021 das zur Verfügung gestellte Lehrerleihgerät. Es handelt sich hierbei ebenfalls um iPads.

Jede Klasse hat ein Activepanel von Promethean zur Verfügung gestellt bekommen. Durch die Tafel wird es beispielsweise ermöglicht, unsere Lehrwerke in Mathematik, Deutsch, Musik und Sachunterricht digital zu präsentieren sowie Dokumente, Audiodateien, Lehrfilme etc. aufzurufen, um sie in die unterrichtliche Arbeit einzubinden.

Zusätzlich befindet sich im Foyer eine mobile digitale Tafel, so dass auch hier eine Übertragung für Vorträge/Präsentationen einfach möglich ist.

Die Schule verfügt über ein flächendeckendes WLAN, welches das mobile Arbeiten gestattet.

Die Schüler-iPads sind derzeit mit folgenden Lern- und Anwendungsapps sowie Links ausgestattet:

Lernapps	Anwendungsapps	Links
<ul style="list-style-type: none">○ Antolin○ Anton○ Zahlenzorro○ Lernwerkstatt	<ul style="list-style-type: none">○ Safari○ Kamera○ Fotos○ Numbers○ Pages○ Keynote○ iMovie○ Stopmotion studios○ GarageBand○ Micro:bit	<ul style="list-style-type: none">○ Internet ABC○ Frag Finn○ Helles Köpfchen○ Blinde Kuh○ Mauswiesel○ Amira Lesen

Diese Darstellung ist nicht festgeschrieben und verändert sich nach Bedarf.

2.2 Technischer Support

Die vom Land und dem Schulträger des Hochtaunuskreises bereitgestellten Geräte und Programme werden durch das Team Schule Digital über ein Ticketsystem gestützt

(ServiceDesk@intern.hochtaunuskreis.net).

Lehrkräfte erhalten für Ihre Endgeräte Support unter support-hessen-managed@rednet.ag oder 06131-25062710. Die Kontaktdaten sind auf der Rückseite jedes Lehrerendgerätes versehen. Die notwendige Geräte-ID hat jede Lehrkraft mit dem Verleihvertrag erhalten.

Die digitalen Tafeln werden durch den Hochtaunuskreis gewartet: info@weiko-officeline.de oder htk@display-service.net.

Die IT-Beauftragten fungieren als Bindeglied vor Ort. Wenn es um pädagogische und technische Fragen rund um alle digitalen Endgeräte, sowie um Lizenzen und pädagogische Einsatzmöglichkeiten geht, beraten sie und geben darüber hinaus Hinweise zur schulinternen Ausstattung.

2.3 Fortbildungen

Auf dem Weg zum Medienbildungskonzept erfolgte die Teilnahme der Schulleitung und der IT-Beauftragten im Schuljahr 22/23 im Rahmen der Fachberatung Medienbildung. Im Sommer 2023 ist die Grundschule Mammolshain mit 35 Schüler iPads ausgestattet worden. In diesem Zuge fand ein Pädagogischer Tag zur Nutzung der Lehrkräfte- sowie Schüler-iPads statt. Hier wurde das gesamte Kollegium im praktischen Umgang geschult und es wurden mögliche Unterrichtseinsätze simuliert. Über das IT-Grundlagenseminar 2023/2024 gewann die IT-Beauftragte, anhand einiger medialer Bausteine, Einblicke, wie die Medienkompetenz entwickelt werden kann. Diese Informationen und auch im Alltag bewährte Praxisbeispiele am iPads (Schulkinder/Lehrkräfte) und der digitalen Tafel werden kontinuierlich über Dienstversammlungen innerhalb des Kollegiums näher erläutert und praktisch ausprobiert.

Außerdem wird zukünftig das Angebot des Landes, der hessischen Lehrkräfteakademie (Wochenplanfortbildungen) → <https://schulportal.hessen.de/fortbildungen/>, das Angebot der hessischen Medienzentren → <https://mz-hochtaunus.de/fortbildungen/> sowie die Angebote des Hessischen Bildungsservers → <https://medien.bildung.hessen.de/index.html> genutzt.

Die KMK-Kompetenzbereiche wurden erläutert und mit einer Auswahl an möglichen Anwendungen gefüllt. Unterrichtseinheiten für die Klassen wurden angeregt und werden nun Stück für Stück etabliert und verbindlich festgelegt.

Die Lehrkräfte legen Ihre Fortbildungsbedarfe selbstständig fest und nehmen diese in Eigenverantwortung wahr. Zu Beginn jedes Schuljahres wird gemeinsam überlegt, welche Schulung/en für das gesamte Team notwendig ist/sind.

3. Entwicklung des Medienbildungskonzeptes/Zeitplanung



Abbildung aus Praxisleitfaden Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt, KMK 2019, S.15

Zeitplanung

3.23 Auftaktveranstaltung „Auf dem Weg zum Mediennutzungskonzept“

Ist-Stand-Analyse

05.23 iPads Schulung aller Lehrkräfte

Einführung 35 Schülerendgeräte in Jahrgang 3/4

08.23 Bildung Steuergruppe Medienbildung

01.24 Beginn der Verschriftlichung des MBK durch Ergebnisse der Dienstversammlungen

11.23 Crashkurs Medienerziehung – Elternabend

11.23 -02.24 Grundlagenseminar IT- Beauftragte (Medienbildungskonzept, Medienzentrum, Webseiten für praktischen Einsatz, Förderapps, Medienschutz, Schulportal, Coding, Stop-Motion)

05.2024 Pädagogischer Tag zum Medienbildungskonzept

05.2024 Activepanel-Schulung

4. Praktischer Unterrichtseinsatz

4.1. Die Kompetenzbereiche der Kultusministerkonferenz im Überblick

KOMPETENZBEREICH 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 	KOMPETENZBEREICH 2 Kommunizieren und Kooperieren 	KOMPETENZBEREICH 3 Produzieren und Präsentieren 
<p>1.1 Suchen und Filtern</p> <ul style="list-style-type: none">› Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen› Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln› In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen› Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen <p>1.2 Auswerten und Bewerten</p> <ul style="list-style-type: none">› Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten› Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten <p>1.3 Speichern und Abrufen</p> <ul style="list-style-type: none">› Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen› Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<p>2.1 Interagieren</p> <ul style="list-style-type: none">› Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren› Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen <p>2.2 Teilen</p> <ul style="list-style-type: none">› Dateien, Informationen und Links teilen <p>2.3 Zusammenarbeiten</p> <ul style="list-style-type: none">› Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen› Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)</p> <ul style="list-style-type: none">› Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden› Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen› Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen› Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p> <ul style="list-style-type: none">› Öffentliche und private Dienste nutzen› Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen› Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <ul style="list-style-type: none">› Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden› Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <ul style="list-style-type: none">› Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen› Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p> <ul style="list-style-type: none">› Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen› Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen› Persönlichkeitsrechte beachten

KOMPETENZBEREICH 4 Schützen und sicher Agieren 	KOMPETENZBEREICH 5 Problemlösen und Handeln 	KOMPETENZBEREICH 6 Analysieren und Reflektieren 
<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen › Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen › Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen › Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen › Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen › Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen 	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren › Technische Probleme identifizieren › Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden beziehungsweise Lösungsstrategien entwickeln <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden › Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren › Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren › Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln › Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen <p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen › Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können <p>5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen. › Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren › Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden 	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> › Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten › Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen › Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (zum Beispiel mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen <p>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen › Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und gegebenenfalls modifizieren › Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen › Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen › Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen › Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Abbildungen aus Praxisleitfaden Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt, KMK 2019, S.10/11

4.2. Übersicht über die verbindlich durchzuführenden Lerneinheiten

- Inhalte der Medienstunde
- Fachunterricht/Fächerübergreifend
- * optionale Einsatzmöglichkeiten

Jahr- gang	Verpflichtende Unterrichtsinhalte	Kompetenzbereich(e)						
1	<ul style="list-style-type: none"> • iPad: Einführung Handling (Homebutton, Tastatur, Lautstärke, Aufbau) und Regeln • Umgang mit Meldungen/Zustimmungen • Nutzung der Kopfhörer mit Kabel • App „Fotos“ nutzen/QR-Codes scannen • Öffnen und Schließen von Apps/ggf. Logout ○ Lernapp „Anton“ ○ *App „Garageband“ ○ *App „Sprachmemo“ 	0 0 0 0 0 0	1.3	2.3		4.1/4.2 4.2 4.2	5.2 5.2	
2	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung/Vertiefung der Inhalte aus Klasse 1 • Die Vielfalt der Medien kennen lernen (digital vs. analog) • Medienkonsum kritisch hinterfragt • Inhalte speichern und wiederfinden • Funktion: „iPad auf Tafel spiegeln“ kennen lernen • Offline Programmierung (Handlungsanweisungen folgen: Medienpass 2, S.8/9) • Online Programmierung (www.Mauswiesel.de „Maus zum Käse“) ○ Suchmaschinenfunktion (helles Köpfchen, FragFinn, BlindeKuh) – gelenkte Recherche ○ App „Fotos“ zum Erstellen einer Diashow ○ *Apps: „Zahlenzorro“, „Antolin“, „Lernwerkstatt“ ○ *App „Garageband“ (Instrumente, Tonauszüge) ○ *Daumenkino vs. App „Stopmotion“/Einen Film drehen 	0 0/1.3 1.1/1.2 0 0 0 0		2.2 2.3/2.4	3.1/3.2 3.1/3.2	4.3 4.2 4.2	5.1/5.5 5.1/5.5 5.2 5.2	6.1/6.2

Jahrgang	Verpflichtende Unterrichtsinhalte	Kompetenzbereich(e)						
3	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung/Vertiefung der Inhalte aus Klasse 2 • Internet ABC Teil I (Surfen und Internet – so funktioniert das Internet) • Internet ABC Teil II (Mitreden und Mitmachen- selbst aktiv werden) • Online Programmierung (www.Mauswiesel.de – „Maus zum Käse“, „Eisprinzessin“, „Angry Bird“) ○ App „Keynote“: Präsentationen erstellen (Bilder einfügen, Schriften verändern etc.) ○ Recherchieren im Internet ○ App „Pages“ zum Erstellen und Gestalten von Texten oder Steckbriefen 	0	1	2.5 2.4	3.3	4 4	5	6.1/6.2 6.1/6.2
		0	1	2	3			
		0		2	3		5.2	
4	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung/Vertiefung der Inhalte aus Klasse 3 • Internet ABC Teil III (Achtung die Gefahren! – So schützt du dich) • Internet ABC Teil IV (Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet) • *Programmierung (micro:bit) ○ App „Numbers“ für Diagramme/Tabellen/*Formeln ○ App „Keynote“: Präsentationen erstellen ○ *App i-Movie: Präsentation zu einer Buchvorstellung 	0		2.1/2.5	3.3	4	6.1 6.1/6.2	
			1.2	2.3/2.5	3.1		5.2 5 5.2	
		0		2	3			
		0		2	3			

Im Schuljahr 2024/2025 werden die Klassen 1 und 2 die Medienzeit auf den normalen Unterricht verteilen. Unterstützend nutzen sie das Übungsheft „Medien 1/2“ aus dem Klettverlag. Die Klassen 3 und 4 werden in einer separaten Medienstunde unterrichtet.

5. Zusammenarbeit mit Eltern

Die Eltern werden zu Beginn eines jeden Schuljahres über die notwendige Zusammenarbeit im Bereich Mediennutzung hingewiesen. Den Eltern werden die Ziele für das entsprechende Schuljahr genannt. Sie können Rückfragen stellen und ins Gespräch mit anderen Eltern und ggf. Lehrkräften treten.

Mit dem Schuleintritt erhalten die Eltern eine Übersicht, der an der Schule genutzten Apps und die damit verbundenen Datenschutzerklärungen.

Die Eltern und das Kollegium haben die Möglichkeit, um Informationsveranstaltungen zu bitten. Insbesondere die Veranstaltungen des „Netzwerkes gegen Gewalt“ und des „Präventiven Jugendschutzes Frankfurt“ werden über die Schulleitung kommuniziert. Referenten werden nach Bedarf gezielt eingeladen.

6. Evaluation

Das Kollegium verpflichtet sich, das Medienbildungskonzept insbesondere in den Punkten „Praktischer Unterrichtseinsatz“ sowie „Fortbildungsvorhaben“ jährlich fortzuschreiben. Die Schulleitung stellt sicher, dass die Fortbildungsplanung immer zu Beginn des Schuljahres besprochen wird, in Dienstversammlungen Praxisbeispiele im Kollegium weitergegeben werden und die Evaluation immer am Ende eines Schuljahres erfolgt. Die IT-Beauftragten unterstützen das Vorhaben und beraten kontinuierlich. Das Gremium Schulkonferenz wird diesbezüglich ebenfalls einmal jährlich befragt.