

IKT ANTRAGSKONZEPT

Grundschule „Karl Liebknecht“ Schönebeck/Elbe



Stadt Schönebeck/Elbe

Inhaltsverzeichnis

1.	Bestandsanalyse	1
1.1	Ist-Zustand	1
1.2	Zielbild	2
2.	Darstellung konkreter Unterrichtsettings	3
3.	Kompetenzentwicklung	5
4.	Überlegungen zur Organisation von Distanzunterricht	8
5.	Nutzung von Lernmanagementsystemen	11
6.	Fort- und Weiterbildungskonzept	12
7.	Maßnahmen zur Evaluation und Qualitätssicherung	13
8.	Betriebs- und Servicekonzept	14
8.1	Wartung und Support	14
8.2	Sicherheit und Datenschutz	15

1. Bestandsanalyse

1.1 Ist-Zustand

Die Grundschule Karl Liebknecht in Schönebeck befindet sich aktuell in einer Phase der Weiterentwicklung und Digitalisierung. Seit diesem Jahr nimmt die Schule am Programm Startchancen-Schule teil, wodurch zusätzliche Ressourcen und Fördermöglichkeiten für die Verbesserung der Lernumgebung bereitstehen. Insgesamt besuchen 256 Schülerinnen und Schüler die Schule, verteilt auf die Klassenstufen 1 bis 4.

Die Schule umfasst 12 Klassenräume, die noch nicht vollständig mit interaktiven Tafeln ausgestattet sind. Diese digitale Grundausstattung ermöglicht einen modernen, anschaulichen Unterricht und unterstützt die Visualisierung von Lerninhalten in vielen, jedoch nicht in allen, Fächern. Derzeit haben wir 12 Dokumentenkameras.

Für die Arbeit der Schülerinnen und Schüler stehen 60 Laptops zur Verfügung, die in zwei mobilen Ladewagen organisiert sind. Die Schule ist in drei Stockwerken organisiert, sodass momentan nur im Erdgeschoss und im ersten Stockwerk Laptops bereitstehen. Das oberste Stockwerk ist derzeit noch ohne feste Laptopausstattung, was bei steigenden digitalen Anforderungen perspektivisch berücksichtigt werden muss.

Ergänzend existieren weitere Laptops aus dem bundesweiten Programm Sofortausstattung, die ursprünglich zur Ausleihe vorgesehen waren. Da aktuell kein Bedarf für die private Ausleihe besteht, wurden diese Geräte in den regulären Schulbestand integriert und stehen für Unterrichtszwecke zur Verfügung. Sollte es jedoch wieder zum Distanzunterricht kommen, würde die Nachfrage nach Leihgeräten den Bestand deutlich übertreffen.

Handlungsbedarf besteht insbesondere im Bereich der stationären Computertechnik: Im PC-Kabinett sind mehrere Geräte nicht mehr funktionsfähig und müssen zeitnah ersetzt werden, um weiterhin einen verlässlichen computergestützten Unterricht gewährleisten zu können.

Insgesamt verfügt die Schule bereits über eine solide digitale Infrastruktur, die jedoch an einigen Stellen modernisiert und erweitert werden sollte, um den aktuellen Anforderungen und dem Anspruch als Startchancen-Schule gerecht zu werden.

1.2 Zielbild

Die Grundschule Karl Liebnecht strebt eine konsequente Weiterentwicklung ihrer digitalen Infrastruktur an, um allen Schülerinnen und Schülern optimale Lern- und Arbeitsbedingungen zu ermöglichen. Als Startchancen-Schule wird das Ziel verfolgt, digitale Bildung nicht nur punktuell, sondern strukturiert und nachhaltig in den Schulalltag zu integrieren. Dabei sollen sowohl die technische Ausstattung als auch die pädagogischen Konzepte so weiterentwickelt werden, dass Unterricht zunehmend flexibel, kooperativ und individuell gestaltet werden kann. Ein zentrales Ziel ist es, eine vollständige digitale Grundausstattung in allen Klassenräumen sicherzustellen. Dazu gehört, dass künftig jede Klasse über eine funktionsfähige interaktive Tafel und moderne Präsentationstechnik verfügt. Bestehende Lücken sollen geschlossen werden, um einen einheitlichen Standard zu gewährleisten.

Darüber hinaus soll die Schülergeräteausstattung deutlich erweitert werden. Es wird geplant, jedem Stockwerk ausreichend mobile Endgeräte zur Verfügung zu stellen, sodass digitale Lernphasen sowohl im Regelunterricht als auch in Projekt- oder Förderangeboten verlässlich durchgeführt werden können. Ziel ist es, Lernsituationen flexibler zu gestalten, individualisierte Arbeitsaufträge zu ermöglichen und digitale Kompetenzen kontinuierlich aufzubauen. Besonders im dritten Stockwerk besteht Nachholbedarf, da dort bislang keine Laptopwagen vorhanden sind.

Ein weiterer Fokus liegt auf der Modernisierung und Wiederherstellung eines voll funktionsfähigen PC-Kabinetts. Dieses soll sowohl für informatische Grundbildung als auch für projektorientiertes Arbeiten, Rechercheaufgaben und Medienkompetenzschulung genutzt werden. Die vorhandenen, teilweise defekten Geräte müssen ersetzt werden, damit ein störungsfreier Unterricht gewährleistet werden kann.

Zum Erreichen unseres Zielbilds werden momentan folgende Mittel benötigt:

- 4 Interaktive Tafeln inkl. Zubehör
- 30 Schülerlaptops
 - inklusive Mäuse & Kopfhörer
 - inklusive Office-Lizenzen
- 1 Ladewagen für Schülerlaptops
- 1 zentraler Datenspeicher
- 60 Mäuse + Kopfhörer für vorhandene Schülergeräte (aus Eigenmitteln)

2. Darstellung konkreter Unterrichtssettings

Fachunterricht

Im Deutschunterricht werden Laptops genutzt, um die Lesekompetenz und Schreibfertigkeit der Schülerinnen und Schüler gezielt zu fördern. Die Kinder erstellen so eigene Texte, überarbeiten diese mithilfe digitaler Werkzeuge und präsentieren ihre Ergebnisse anschließend dem Rest der Klasse. Dadurch entwickeln sie nicht nur grundlegende Schreibstrategien, sondern auch Kompetenzen im Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen sowie im digitalen Präsentieren.

Im Sachunterricht steht vor allem der Erwerb einer sicheren Recherchekompetenz im Mittelpunkt. Die Schülerinnen und Schüler lernen, mit Hilfe von Computern oder Laptops eigenständig Informationen zu einem vorgegebenen Thema zu suchen, auszuwählen und aufzubereiten. Dadurch werden sie schrittweise an wissenschaftspropädeutisches Arbeiten herangeführt und lernen, digitale Informationsquellen kritisch und zielgerichtet zu nutzen.

Die Nutzung digitaler Tafeln unterstützt den Unterricht in allen Fächern, da interaktive Programme den Lernprozess anschaulicher und handlungsorientierter gestalten. Durch das gemeinsame Arbeiten an multimedialen Inhalten entstehen motivierende Unterrichtsphasen mit hoher Beteiligung.

Im Englischunterricht, beispielsweise zum Thema Farben, werden digitale Tafeln zur Durchführung interaktiver Übungen eingesetzt. Das Playway-Programm bietet vielfältige Spiel- und Übungsmöglichkeiten, die es den Kindern ermöglichen, neue Wörter durch visuelle und auditive Impulse besser zu verinnerlichen. Die interaktive Arbeit an der Tafel fördert zudem die mündliche Beteiligung und unterstützt ein kommunikatives, spielerisches Lernen.

Fachübergreifender und Projektorientierter Unterricht

Im projektorientierten Unterricht zum Thema Wald übernehmen die Schülerinnen und Schüler eigenständige Rechercheaufgaben. Mit Hilfe von Laptops sammeln sie Informationen aus kindgerechten Quellen im Internet, die sie zur Bearbeitung verschiedener Stationsaufgaben benötigen. Anschließend gestalten sie Plakate zu ihrem persönlichen „Waldtier“ und präsentieren diese in der Klasse. Die Dokumentenkamera ermöglicht es, die Plakate für alle sichtbar zu machen und die Referate anschaulich zu unterstützen. Dadurch wird sowohl fachliches Wissen als auch Medien- und Präsentationskompetenz gefördert.

Auch im Bereich der Verkehrserziehung spielen digitale Medien eine zentrale Rolle. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten an den Laptops interaktive Übungen zu richtigem

Verhalten im Straßenverkehr oder zur Vorbereitung auf die Fahrradprüfung in Klasse 4. Ergänzend werden Kurzfilme auf den interaktiven Tafeln gezeigt, die reale Verkehrssituationen nachstellen und gemeinsam reflektiert werden. Durch die Verknüpfung verschiedener Medienformate entsteht ein praxisnahes, anschauliches und handlungsorientiertes Lernsetting. Im fächerübergreifenden Unterricht der vierten Klassen schreiben die Kinder Abenteuergeschichten über ein Tier ihrer Wahl. Dafür recherchieren sie alle Tierfakten über FragFinn.de und schreiben dann eine Geschichte. Passende Bilder suchen die Schüler und Schülerinnen bei Pixabay.

Individualisierung und Differenzierung

Digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten, Unterricht an individuelle Bedürfnisse anzupassen. Schülerinnen und Schüler mit motorischen Schwierigkeiten profitieren besonders vom Einsatz von Laptops, da diese ihre Schreib-, Kommunikations- und Ausdrucksfähigkeit erheblich erleichtern. Durch die digitale Eingabe können sie aktiv am Unterricht teilnehmen und ihre Ideen ohne motorische Barrieren einbringen.

Erklärvideos, beispielsweise aus den Programmen von Cornelsen oder der BiBox, unterstützen das selbstständige Lernen. Die Filme können auf interaktiven Tafeln oder Laptops angesehen und bei Bedarf mehrfach wiederholt werden. So können Kinder neue Inhalte in ihrem eigenen Tempo erfassen und festigen.

Im Mathematikunterricht kommt die Anton-App zum Einsatz. Die Lehrkraft kann dann beispielsweise für das Addieren und Subtrahieren bis 100 für jede Schülerin und jeden Schüler passende Niveaustufen voreinstellen. Zusätzlich können Wahlaufgaben freigeschaltet werden, um Lernende mit schnellerem Arbeitstempo weiter herauszufordern. Kinder, die besonders motiviert arbeiten, nutzen ihre erspielten Punkte anschließend für Lernspiele, wodurch die Freude am Üben gesteigert wird.

Im Deutschunterricht, vorrangig bei einzelnen Förderschwerpunkten, wie etwa dem Abschreiben, zeigt sich wie wichtig digitale Unterstützung für Kinder mit motorischen Schwierigkeiten ist. Durch den Einsatz von Laptops können sie Texte leichter erfassen und produzieren. Dies verbessert nicht nur ihre Schreibkompetenz, sondern stärkt auch ihr Selbstvertrauen und ihre aktive Teilnahme am Unterricht.

3. Kompetenzentwicklung

Digitale Kompetenzen sind ein zentraler Bestandteil moderner Bildung. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler zu einem verantwortungsvollen, kreativen und reflektierten Umgang mit digitalen Medien zu befähigen. Dabei geht es nicht nur um technische Fertigkeiten, sondern um die Entwicklung von Medienbewusstsein, Kommunikationsfähigkeit, Problemlösekompetenz und sozialer Verantwortung im digitalen Raum.

Der Kompetenzerwerb orientiert sich an den sechs Kompetenzbereichen der Medienbildung, die zusammen die Grundlage für den systematischen Aufbau digitaler Fähigkeiten in allen Fächern bilden. Durch die Einbindung digitaler Medien in den Unterricht aller Fächer werden Lernprozesse anschaulicher, individueller und praxisnäher gestaltet. Die Schülerinnen und Schüler lernen, digitale Werkzeuge als selbstverständlichen Bestandteil ihres Lernens zur Recherche, zur Zusammenarbeit, zur kreativen Gestaltung und zur sicheren Orientierung in der digitalen Welt zu nutzen.

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

In diesem Kompetenzbereich erwerben die Schülerinnen und Schüler grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit Informationen und digitalen Medien. Im Sachunterricht recherchieren sie gezielt zu Themen für Plakate oder Referate und lernen dabei, Informationen aus verschiedenen Quellen zu sammeln, zu bewerten und sinnvoll zusammenzuführen. Sie üben den Umgang mit Sachtexten, indem sie zentrale Inhalte herausfiltern und in eigenen Worten wiedergeben. Im Deutschunterricht stehen das Schreiben, Überarbeiten und Verändern von Texten im Mittelpunkt. Hier nutzen die Schülerinnen und Schüler digitale Werkzeuge, um Texte zu strukturieren, zu korrigieren und sprachlich zu verbessern. Sie lernen, Versionen zu speichern, Dateien sinnvoll zu benennen und ihre Arbeitsergebnisse geordnet aufzubewahren. Im Fach Gestalten nutzen die Schülerinnen und Schüler digitale Medien, um Einblicke in das Leben und Werk bedeutender Künstlerinnen und Künstler zu gewinnen. Sie betrachten Kunstwerke am Bildschirm, analysieren Stilmittel und diskutieren deren Wirkung. Durch diese praxisnahe Arbeit erfahren sie, wie digitale Informationsquellen helfen können, Kunst und Kultur besser zu verstehen und eigene gestalterische Ideen zu entwickeln.

Kommunizieren und Kooperieren

Im Englischunterricht wird mithilfe der Playway-App die richtige Aussprache trainiert. Durch das wiederholte Anhören und Nachsprechen digitaler Sprachbeispiele verbessern die

Schülerinnen und Schüler ihr Hörverständnis und ihre sprachliche Ausdrucksfähigkeit. Gleichzeitig ermöglicht die App individuelles Üben im eigenen Tempo und motiviert durch unmittelbares Feedback.

Darüber hinaus bieten digitale Werkzeuge neue Formen der Zusammenarbeit: So könnten künftig Lesekonferenzen oder Lernkonferenzen durchgeführt werden, bei denen sich die Schülerinnen und Schüler in digitalen Räumen austauschen, Texte gemeinsam besprechen oder Aufgaben in Kleingruppen bearbeiten. Diese Form des kooperativen Lernens fördert nicht nur Kommunikationsfähigkeit und Teamarbeit, sondern stärkt auch das Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit digitalen Kommunikationsmitteln.

Produzieren und Präsentieren

Im Kompetenzbereich Produzieren und Präsentieren lernen die Schülerinnen und Schüler, eigene Inhalte mit digitalen Werkzeugen zu gestalten und ihre Arbeitsergebnisse anschaulich zu präsentieren. Im Deutschunterricht verfassen sie eigene Texte, die sie anschließend mit Hilfe der digitalen Tafeln vorstellen. Dabei üben sie nicht nur das Vortragen, sondern auch den bewussten Einsatz von Gestaltungselementen wie Schrift, Bildern oder Farben, um ihre Texte ansprechend zu präsentieren. Durch die digitale Darstellung wird das Schreiben als kreativer Prozess erfahrbar und die Ergebnisse werden für die ganze Klasse sichtbar.

Im Sachunterricht nutzen die Schülerinnen und Schüler die interaktiven Tafeln oder Dokumentenkameras, um ihre Arbeitsergebnisse zu zeigen und zu erläutern. So können beispielsweise Plakate, Zeichnungen oder Modelle vergrößert dargestellt und gemeinsam besprochen werden. Die Kombination aus analoger Arbeit und digitaler Präsentation fördert sowohl die Ausdrucksfähigkeit als auch die Medienkompetenz und stärkt das Selbstvertrauen der Kinder, ihre eigenen Ergebnisse vor anderen zu präsentieren.

Schützen und sicher Agieren

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, sich bewusst, verantwortungsvoll und sicher im digitalen Raum zu bewegen. Im Sachunterricht setzen sie sich mit den Gefahren beim Umgang mit Medien auseinander, insbesondere im Zusammenhang mit Kommunikation und Recherche. Sie erfahren, dass nicht alle Informationen im Internet zuverlässig sind und lernen, Quellen kritisch zu hinterfragen. Ebenso wird thematisiert, welche Risiken beim Austausch persönlicher Daten oder bei der Nutzung von Chats und sozialen Plattformen entstehen können. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Bewusstsein dafür, wie sie ihre Privatsphäre schützen,

welche Inhalte sie besser nicht veröffentlichen sollten und wie sie respektvoll mit den Daten anderer umgehen.

Problemlösen und Handeln

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit offenen Fragestellungen auseinander und nutzen digitale Medien, um selbstständig Lösungen zu erarbeiten. In den verschiedenen Unterrichtsfächern führen sie Recherchearbeiten durch, bei denen sie gezielt Informationen suchen, vergleichen und bewerten. Sie lernen, geeignete Quellen auszuwählen, Widersprüche zu erkennen und die gefundenen Daten sinnvoll zu verarbeiten.

Dabei geht es nicht nur um die reine Informationssuche, sondern auch um die Fähigkeit, digitale Werkzeuge strategisch einzusetzen, beispielsweise um Hypothesen zu überprüfen, Experimente vorzubereiten oder Zusammenhänge zu visualisieren.

Analysieren und Reflektieren

Für diesen Kompetenzbereich lernen die Schülerinnen und Schüler, ihren eigenen Lernprozess bewusst zu hinterfragen und digitale Inhalte kritisch zu bewerten. Sie sehen und analysieren Erklärvideos, um herauszufinden, welche Informationen darin vermittelt werden, wie verständlich sie aufbereitet sind und welche Darstellungsformen besonders hilfreich sind. Dabei reflektieren sie, was ihnen beim Lernen unterstützt und wo noch Unsicherheiten bestehen.

Darüber hinaus wird die Arbeit auf den digitalen Lernplattformen regelmäßig gemeinsam besprochen. Die Schülerinnen und Schüler vergleichen ihre Erfahrungen, geben sich gegenseitig Rückmeldungen und überlegen, welche Lernstrategien erfolgreich waren. So entwickeln sie ein besseres Verständnis dafür, wie sie digitale Medien sinnvoll einsetzen können, um ihr eigenes Lernen zu verbessern. Dieses reflektierte Arbeiten fördert sowohl Medienkompetenz als auch Selbstverantwortung und stärkt die Fähigkeit, digitale Lernprozesse kritisch und konstruktiv zu begleiten.

4. Überlegungen zur Organisation von Distanzunterricht

Kommunikation und Feedback

Die schulische Kommunikation im Distanzunterricht stützt sich wesentlich auf die Edoop-App, die eine strukturierte und datenschutzkonforme Interaktion zwischen Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern sowie Eltern ermöglicht. Über Edoop würden Aufgaben und wichtige Informationen zentral veröffentlicht, sodass alle Beteiligten jederzeit Einblick in den aktuellen Arbeitsstand haben. Bei Fragen, technischen Problemen oder Unterstützungsbedarf können Eltern und Schülerinnen bzw. Schüler persönliche Nachrichten an die Lehrkräfte senden. Dadurch entsteht ein direkter Kommunikationskanal, der schnelle Rückmeldungen und individuelle Beratung ermöglicht.

Auch Feedback seitens der Lehrkräfte kann über Edoop gezielt und nachvollziehbar erfolgen. Ergänzend spielt die Anton-App eine wichtige Rolle: Lehrkräfte erhalten dort detaillierte Einblicke in die bearbeiteten Übungen, die erreichten Sterne sowie die Ergebnisse der verpflichtenden Abschlusstests zu jedem Themenbereich. Diese automatisierten Auswertungen unterstützen eine zeitnahe und präzise Rückmeldung an die Schülerinnen und Schüler. Das motivierende Belohnungssystem der Anton-App, also virtuelle Sterne zum Freischalten kleiner Spiele, trägt merklich zur Lernmotivation bei und zeigt den Lernenden unmittelbar ihren Fortschritt.

Für Aufgaben, die mit den schuleigenen Laptops erstellt werden, wird perspektivisch eine zusätzliche Plattform benötigt, auf der Schülerinnen und Schüler ihre Arbeitsergebnisse sicher hochladen können. Eine solche Upload-Möglichkeit würde die Kommunikation abrunden, indem Texte, Präsentationen, Fotos oder Dokumente unkompliziert eingereicht und kommentiert werden können.

Aufgabenerteilung und -qualität

Die Aufgabenerteilung erfolgt über digitale Kanäle wie die Edoop-App oder direkt über die Anton-App, je nach Art der Aufgabenstellung. Durch die Anbindung an digitale Tafeln können Materialien, Arbeitsblätter und Erklär-Hilfen zentral hochgeladen und für die Lernenden zugänglich gemacht werden. So entsteht ein übersichtliches digitales Aufgabenmanagement, das unabhängig vom Unterrichtsort funktioniert.

Für die Bearbeitung der Aufgaben auf den schuleigenen Laptops stehen verschiedene Programme zur Verfügung, etwa Word, Microsoft Teams oder andere Schreib- und Kommunikationsprogramme. Diese bieten flexible Möglichkeiten zur Texterstellung, zur

Zusammenarbeit oder zur Abgabe von Ergebnissen. Die Kombination aus digitaler Aufgabenverteilung, strukturierter Materialbereitstellung und digitalen Bearbeitungswerkzeugen ermöglicht eine hohe Aufgabenqualität: Arbeitsaufträge können klarer formuliert, multimedial ergänzt und differenziert gestaltet werden.

Durch die Anton-App stehen zusätzlich interaktive Aufgabenformate bereit, die automatisch angepasstes Übungsmaterial bereitstellen. Dadurch werden sowohl Übungstiefe als auch Aufgabenvielfalt erhöht, was zu einer höheren inhaltlichen Qualität und einer passgenaueren Förderung führt.

Zur Festigung verschiedener Lernthemen würden wir per Videochat (über Teams) gemeinsam mit den Kindern ein Quiz kreieren. Dazu bastelt sich jedes Kind zu Hause Antwortkarten (a,b,c,d), diese werden dann in die Kamera gehalten. Quizfragen können auch von den Kindern gestellt werden. Dies ist nur eines von vielen Beispielen für eine barrierearme, transparente Gestaltung von Aufgaben. Durch das eigene Erstellen von Quizfragen lernen die Kinder, wie ein Test strukturiert ist und was sie, sowohl im Online- als auch im Präsenzunterricht, zu erwarten haben.

Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung im digitalen Kontext basiert auf einer Kombination aus automatisch ausgewerteten Lernplattformen und individuell eingereichten Schülerarbeiten. Ergebnisse, die mit den Laptops erstellt wurden, können über eine geeignete Upload-Plattform oder, wenn angemessen, über die Edoop-App eingereicht werden. Dies ermöglicht Lehrkräften eine strukturierte Sichtung, Kommentierung und Bewertung der Arbeiten.

Die Nutzung der Anton-App unterstützt die Leistungsbewertung zusätzlich, da dort Lernfortschritte, Testergebnisse und Übungsleistungen transparent einsehbar sind. Die verpflichtenden Abschlusstests am Ende eines Themenbereichs liefern eine zusätzliche, systematisch erhobene Rückmeldung über den Lernstand.

Um Transparenz und Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten, werden die fachspezifischen Bewertungskriterien, wie sie in den jeweiligen Fachkonferenzen festgelegt wurden, vorab kommuniziert. Diese sind für Eltern zugänglich, beispielsweise über die Schulhomepage oder die Edoop-App. Dadurch wissen Schülerinnen, Schüler und Eltern jederzeit, nach welchen Kriterien Leistungen eingeschätzt und bewertet werden.

Die Kombination aus digitaler Ergebniseinsicht, klaren Bewertungskriterien und systematischen Plattformdaten ermöglicht eine faire, transparente und datengestützte Leistungsbewertung im Distanz- wie auch im Präsenzunterricht.

Alle diese Schwerpunkte sind jedoch nur dann erfolgreich umsetzbar, wenn uns mehr als die derzeitigen Schullaptops zur Verfügung stehen, da von den jetzigen 255 Schülern ca. die Hälfte Bedarf an dauerhaften Leihgeräten hätte.

5. Nutzung von Lernmanagementsystemen

Die Schule setzt eine Reihe digitaler Werkzeuge ein, die gemeinsam eine funktionale Grundlage für das schulische Lernmanagement bilden. Auch wenn kein einziges vollständig umfassendes Lernmanagementsystem genutzt wird, ergänzen sich die vorhandenen Plattformen sinnvoll und ermöglichen eine strukturierte Organisation von Lernprozessen, Aufgabenverteilung und Leistungsüberprüfung.

Edoop dient bei uns als zentrales Organisations- und Kommunikationsinstrument. Hier können Klassen strukturiert verwaltet, Termine kommuniziert und Informationen bereitgestellt werden. Die Plattform unterstützt den schulischen Alltag, indem sie organisatorische Abläufe bündelt und für Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler sowie Eltern übersichtlich zugänglich macht.

Die Anton-App wird als zentrale Übungs- und Lernplattform in allen Klassenstufen eingesetzt. Sie ermöglicht die Zuweisung von Aufgaben, die automatische Rückmeldung und eine detaillierte Einsicht in Lernfortschritte. Anton unterstützt damit sowohl das tägliche Üben als auch die Lernstandsdiagnostik und funktioniert in Präsenz-, Hybrid- und Distanzunterricht gleichermaßen zuverlässig.

Mit Leseo erweitert die Schule das digitale Angebot im Bereich der Leseförderung. Die Plattform bietet kindgerechte Lesetexte, motivierende Übungen und eine klare Struktur zur Förderung der Leseflüssigkeit und des Textverständnisses. Lehrkräfte können Lesestände gezielt erfassen und individuelle Leseförderpläne ableiten.

Deutschfuchs ergänzt den Unterricht insbesondere für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache oder für Lerngruppen, die eine vertiefte sprachliche Unterstützung benötigen. Durch interaktive Übungen, Hörverstehen-Aufgaben und systematische Sprachfördermodule bietet das Programm eine wertvolle Grundlage für den individualisierten Erwerb sprachlicher Kompetenzen.

Die Onlinediagnose von Westermann ermöglicht schließlich eine datengestützte Analyse der fachlichen Kompetenzen in Deutsch und Mathematik. Die Ergebnisse liefern Lehrkräften detaillierte Hinweise zu individuellen Stärken und Förderbereichen, sodass Unterricht gezielt angepasst und weiterführende Fördermaßnahmen geplant werden können.

Insgesamt ergibt sich durch die Nutzung dieser unterschiedlichen Systeme ein flexibles, gut kombinierbares digitales Lernmanagement, das sowohl Lernorganisation als auch individuelle Förderung unterstützt. Obwohl kein einziges System alle Bereiche abdeckt, ermöglicht die Kombination der genannten digitalen Werkzeuge eine stabile und transparente Struktur für die Planung, Durchführung und Reflexion schulischer Lernprozesse.

6. Fort- und Weiterbildungskonzept

Die Fort- und Weiterbildung des Kollegiums ist fester Bestandteil der Schulentwicklung und zielt darauf ab, die digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte kontinuierlich auszubauen. Das bestehende Angebot konzentriert sich auf die praktische Anwendung der vorhandenen Technik sowie auf die didaktisch sinnvolle Integration digitaler Medien in den Unterricht.

Bisher fanden mehrere gezielte Fortbildungen statt. Zwei Schulungen widmeten sich der Einführung und Handhabung der Geräte von SMART, insbesondere der interaktiven Tafeln und Dokumentenkameras. Diese Veranstaltungen dienten der Vorstellung der Gerätefunktionen und der Einführung in deren Einsatz im Unterricht. Darüber hinaus wurde der Einsatz digitaler Lernspiele in einer schulinternen Fortbildung thematisiert, um Lehrkräften neue Wege zu zeigen, wie spielerische Elemente das Lernen motivierend unterstützen können.

Ergänzend erfolgten sowohl eine Onlinefortbildung zur Einführung der Edoop-App als auch eine schulinterne Fortbildung zur praktischen Handhabung dieser Anwendung. Ziel war es, den Kolleginnen und Kollegen den sicheren Umgang mit der App zu vermitteln und deren Möglichkeiten für Organisation, Kommunikation und digitales Arbeiten zu erschließen.

Für die kommenden Jahre plant die Schule ein strukturiertes, regelmäßiges Fortbildungsangebot, das gezielt auf die technische Weiterentwicklung und die pädagogische Nutzung digitaler Medien abgestimmt ist. Gewünscht werden regelmäßige Fortbildungen der Herstellerfirma SMART, um stets auf dem aktuellen Stand der Gerätefunktionen zu bleiben und neue Einsatzmöglichkeiten zeitnah in den Unterricht integrieren zu können.

Darüber hinaus sollen Fortbildungen zur Erstellung digitaler Tafelbilder angeboten werden, um den Lehrkräften vertiefte Einblicke in die gestalterischen und didaktischen Möglichkeiten der SMART-Software zu geben. Ebenso wünscht sich das Kollegium weitere Schulungen zum Einsatz digitaler Lernspiele und Lernprogramme, um das digitale Unterrichtsrepertoire zu erweitern und Lernmotivation sowie Differenzierung gezielt zu fördern.

Ein weiterer Schwerpunkt künftiger Fortbildungen soll auf dem Einsatz von Schülergeräten liegen. Lehrkräfte möchten sich mit Konzepten, Tools und Methoden auseinandersetzen, die den produktiven und verantwortungsvollen Umgang der Schülerinnen und Schüler mit digitalen Endgeräten im Unterricht unterstützen.

Zur Priorisierung der anstehenden Fortbildungen wurde eine Umfrage unter allen Lehrkräften durchgeführt, mit dem Ergebnis, dass die Themen Internetsicherheit und Tools für digitale Tafeln am stärksten nachgefragt und dementsprechend zuerst umgesetzt werden sollen.

7. Maßnahmen zur Evaluation und Qualitätssicherung

Die Evaluation und Qualitätssicherung an der Grundschule Karl Liebkecht erfolgt kontinuierlich und mehrschichtig. Zentrale Grundlage ist die regelmäßige Diagnose des Lernstands der Schülerinnen und Schüler, die durch Onlinediagnosen wie ILEA, Grundschuldiagnose Westermann und ELFE unterstützt wird. Diese digitalen Instrumente ermöglichen eine präzise und vergleichbare Erfassung individueller Lernstände und fördern eine zielgerichtete Förderung. Die Ergebnisse dienen Lehrkräften als Grundlage, um Unterrichtsinhalte, Aufgabenstellungen und Fördermaßnahmen passgenau auf die jeweiligen Bedürfnisse der Lernenden abzustimmen.

Ein weiterer Baustein der Qualitätssicherung ist der regelmäßige Austausch auf Klassenstufenbasis, insbesondere im Rahmen der Unterrichtsvorbereitung. Dabei werden Diagnosedaten, Lernergebnisse und Beobachtungen gemeinsam ausgewertet, um Unterrichtsmethoden weiterzuentwickeln und den Lernfortschritt einzelner Schülerinnen und Schüler gezielt zu unterstützen. Dieser kollegiale Austausch trägt zur Vereinheitlichung von Standards und zur gegenseitigen Professionalisierung im Kollegium bei.

Darüber hinaus erfolgt eine ständige Diagnose durch Beobachtungen, Gespräche und gezielte Evaluationen des Lernprozesses im Unterricht selbst. Lehrkräfte dokumentieren Lernfortschritte zunehmend mit digitalen Arbeitsmitteln, wodurch sich Entwicklungen transparent und nachvollziehbar festhalten lassen. Diese kontinuierliche Rückmeldung bildet die Grundlage für eine flexible Anpassung von Methoden, Materialien und Lernzielen.

Bei allen Maßnahmen wird konsequent auf die Einhaltung der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) geachtet. Die Schule stellt sicher, dass personenbezogene Daten der Schülerinnen und Schüler ausschließlich im pädagogischen Kontext und unter sicheren Rahmenbedingungen verarbeitet werden. Damit wird gewährleistet, dass Evaluation und Qualitätssicherung nicht nur wirksam, sondern auch datenschutzkonform umgesetzt werden.

8. Betriebs- und Servicekonzept

8.1 Wartung und Support

Um die Funktionsfähigkeit der digitalen Ausstattung dauerhaft sicherzustellen, verfügt die Schule über eine klar strukturierte Wartungs- und Supportorganisation. Störungen und technische Probleme werden zunächst von den Lehrkräften an das Sekretariat oder die Schulleitung gemeldet. Von dort erfolgt die Weiterleitung an den IT-Verantwortlichen der Stadt Schönebeck, der zentral für Wartung, Support und Systempflege zuständig ist.

Die Bearbeitung orientiert sich an der Dringlichkeit des Problems: Netzwerk- und WLAN-Störungen werden vorrangig behandelt, da sie den laufenden Unterrichtsbetrieb unmittelbar beeinflussen. Ebenso werden interaktive Tafeln und Beamer bei technischen Ausfällen umgehend gemeldet, damit ihr Einsatz im Fachunterricht schnell wieder möglich ist. Schülerlaptops und Computerarbeitsplätze werden nach Meldung überprüft, instandgesetzt oder bei Bedarf durch Ersatzgeräte ersetzt. Ziel ist eine möglichst kurze Ausfallzeit, um den kontinuierlichen Unterrichtsbetrieb zu gewährleisten. Kleinere technische Schwierigkeiten werden, soweit möglich, direkt vor Ort durch Lehrkräfte behoben.

Der *First-Level-Support* an der Schule verteilt sich auf mehrere Personen, um eine schnelle Reaktionszeit sicherzustellen. Die meisten der Lehrkräfte sind dazu in der Lage, kleine Probleme selbst zu lösen.

Der IT-Verantwortliche der Stadt Schönebeck ist der erste Ansprechpartner bei Problemen mit Hard- und Software, insbesondere an den digitalen Tafeln, Schülerlaptops oder im PC-Kabinett. Die Schulleitung koordiniert organisatorische Abläufe, dokumentiert größere Ausfälle und leitet Meldungen an den Schulträger weiter.

Der *Second-Level-Support* liegt vollständig bei der IT-Abteilung der Stadt. Diese führt die weitergehende Fehleranalyse, Wartung und Systempflege durch. Dazu gehören die Konfiguration und Betreuung der Server- und Netzwerktechnik, die Verwaltung von Softwareinstallationen, Updates und Systemzugängen sowie die Sicherstellung der Funktionsfähigkeit sämtlicher digitaler Endgeräte. Auf diese Weise ist gewährleistet, dass technische Probleme strukturiert, zeitnah und nachhaltig behoben werden können.

8.2 Sicherheit und Datenschutz

Der Schutz von Daten, Systemen und Personen hat höchste Priorität. Alle technischen und organisatorischen Maßnahmen zielen darauf ab, die digitale Infrastruktur sicher, stabil und datenschutzkonform zu betreiben.

Sämtliche Geräte und Installationen sind so montiert oder gesichert, dass sie nicht unbefugt entfernt oder manipuliert werden können. Arbeitsgeräte werden außerhalb der Unterrichtszeiten in abschließbaren Schränken verwahrt, und Zugriff auf IKT-Ressourcen erhalten ausschließlich berechtigte Personen. Netzwerke und Daten sind durch Antivirenprogramme, Firewalls und weitere Schutzmechanismen vor Schadsoftware, unbefugtem Zugriff oder Manipulation geschützt. Zusätzlich werden regelmäßig Datensicherungen (Backups) durchgeführt, um Datenverluste zu vermeiden und eine schnelle Wiederherstellung zu ermöglichen.

Der Umgang mit personenbezogenen Daten folgt den Vorgaben der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO). Ein ungesicherter Austausch sensibler Informationen, insbesondere per E-Mail, ist untersagt. Die Veröffentlichung personenbezogener Daten, beispielsweise Namen oder Fotos von Schülerinnen und Schülern, erfolgt ausschließlich mit schriftlicher Einverständniserklärung der Betroffenen und ihrer Erziehungsberechtigten.

Die Schule gewährleistet außerdem eine strikte Trennung zwischen pädagogischem und administrativem Bereich. Der notwendige Datenaustausch zwischen diesen beiden Systemen erfolgt ausschließlich über sichere Schnittstellen, die auf einem Identity- und Access-Management-System (IAM) basieren. So werden Benutzerrollen und Zugriffsrechte eindeutig zugeordnet und geschützt.

Darüber hinaus werden die gesetzlichen Rahmenbedingungen des Urheberrechts sowie alle datenschutzrechtlichen Bestimmungen beachtet. Der Zugang zu schulischen E-Mail-Konten, E-Learning-Systemen oder digitalen Kommunikationsplattformen ist entsprechend gesichert, um vertrauliche Informationen und personenbezogene Daten zuverlässig zu schützen.