

Schule am Goldberg

Schule mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung
und Abteilung mit Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung
63150 Heusenstamm – Kreis Offenbach

Schule am Goldberg • Ginsterweg 1 • 63150 Heusenstamm • Telefon: 06104-668953 • Fax: 06104-668965 • Mail: verwaltung@schuleamgoldberg.de

Februar 2024

Medienbildungskonzept der Schule am Goldberg

1. Einleitung

2. Schule am Goldberg

2.1 Profil der Schule

2.2 Räumlichkeiten/Standorte

2.3 Ausstattung - Räumlichkeiten

2.4 Ausstattung - Software

2.4.1 Pädagogische Computer

2.4.2 Tablets (iPad)

2.4.3 Digitale Tafeln mit OPS-Rechnereinheiten sowie Dokumentenkameras

2.4.4 Browser basierte Anwendungen

3. Einsatz von digitalen Tafeln und Dokumentenkameras im schulischen Bereich

4. Medienkompetenz

4.1 Medienkompetenzbereiche

4.2 Medienkompetenzrahmen angepasst an die Schulstufen der Schule am Goldberg

5. Unterstützte Kommunikation

6. Qualifikationsstand des Kollegiums

7. Technischer Support

8. Webseite der Schule

9. Evaluation

1. Einleitung

Die Digitalisierung und Mediatisierung haben in allen Bereichen unserer Lebens- und Arbeitswelt zu entscheidenden Veränderungen geführt. Diese gehen über einen rein technischen Fortschritt hinaus und führen zu einem breit angelegten kulturellen und gesellschaftlichen Wandel, der sich auch auf das schulische Lehren und Lernen und auf die Bewältigung und Gestaltung von Lebens- bzw. Arbeitsprozessen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen auswirkt (vgl. Lehren und Lernen in der digitalen Welt, Ergänzung zur Strategie der KMK „Bildung in der digitalen Welt“, 2021). Es ist infolgedessen von Bedeutung, Kindern und Jugendlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ und sozial verantwortlich in einer medial geprägten Lebenswelt zu handeln (vgl. Medienbildung in der Schule, KMK, 2012). Eine zentrale Aufgabe von Schule ist es demzufolge, Schülerinnen und Schüler auf ein Leben in einer digital geprägten Informations- und Kommunikationsgesellschaft vorzubereiten. Die wachsende Bedeutung der Digitalisierung und Mediatisierung in unserer Gesellschaft wirkt sich entsprechend stark gleichermaßen auf das Leben und Lernen von Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung aus. Der Zugriff auf digitale Medien sowie ein bewusster Umgang mit ihnen sind daher wichtige Lehr- und Lerninhalte. Ziel sollte es sein, Schülerinnen und Schülern einen am individuellen Förderbedarf orientierten, umfassenden und verantwortungsvollen Zugang zu digitalen Medien zu ermöglichen.

2. Schule am Goldberg

2.1 Profil der Schule

Die Schule am Goldberg ist eine Schule mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung und Abteilung mit Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung. Sie wird als Ganztagschule in gebundener Form geführt. Der Unterrichtsumfang beträgt für alle Schülerinnen und Schüler 36 Wochenstunden. Die Schule ist in Grundstufe, Mittelstufe, Hauptstufe und Berufsorientierungsstufe gegliedert. Die Zusammensetzung der Klassen, jeweils acht bis neun Schülerinnen und Schüler, erfolgt im Wesentlichen nach Lebensalter und nicht nach Behinderungsart oder individuellem Leistungsvermögen der Schülerinnen und Schüler. Die durchschnittliche Schulbesuchszeit beträgt 10 Jahre. In vierzehn Klassen, einschließlich der Kooperationsklasse an der Ernst-Reuter-Schule in Dietzenbach sowie der Kooperationsklasse an der neuen Grundschule in Heusenstamm, mit zurzeit insgesamt etwas über 100 Schülerinnen und Schülern im Alter von 6 bis 18 Jahren unterrichten Förderschullehrerinnen und Förderschullehrer gemeinsam mit sozialpädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern.

Als Zusatzangebot bietet die Schule in ihren Räumen eine therapeutische Versorgung in den Bereichen Physiotherapie, Ergotherapie und Logopädie an. Zuständig hierfür sind entsprechende Therapeutinnen und Therapeuten aus niedergelassenen Praxen.

2.2 Räumlichkeiten/Standorte

Das Schulgebäude umfasst zuvörderst zwölf Klassenräume, einen Berufsorientierungsraum, einen Mehrzweckraum, sieben Fachräume, ein Lehrerzimmer, zwei Lernmittellräume, zwei Therapieräume, vier Verwaltungsräume sowie einen Raum für die Schulsozialarbeit. Jeweils ein weiterer Klassenraum wird in der Ernst-Reuter-Schule in Dietzenbach sowie in der neuen Grundschule in Heusenstamm von den Kooperationsklassen unserer Schule genutzt.

2.3 Ausstattung - Räumlichkeiten

Ein Großteil der Räumlichkeiten der Schule verfügt über einen LAN-Anschluss. WLAN-Empfang ist weitgehend im ganzen Schulgebäude gegeben.

<u>je Klassenraum:</u>	1 pädagogischer Computer mit Peripheriegeräten 1 Drucker (ein Klassenraum ohne Versorgung) 1 Tablet (iPad) 1 digitale Tafel 1 Dokumentenkamera
<u>Klassenraum - Kooperationsklasse (Ernst- Reuter-Schule):</u>	3 Laptops 2 Surfaces 1 Drucker 1 digitale Tafel 1 Dokumentenkamera
<u>Klassenraum - Kooperationsklasse (neue Grundschule):</u>	1 Tablet (iPad) 1 digitale Tafel
<u>Computerraum:</u>	9 pädagogische Computer mit Peripheriegeräten 1 Drucker 1 Scanner 1 pädagogischer Laptop 1 Beamer (mobil)
<u>Mehrzweckraum:</u>	1 digitale Tafel 1 mobile digitale Tafel 2 Dokumentenkameras
<u>Berufsorientierungsraum:</u>	1 digitale Tafel 1 Dokumentenkamera 1 Laptop 1 Farbdrucker
<u>Lernmittelraum:</u>	10 Leihlaptops für Schülerinnen und Schüler 1 Bee-Bot Klassenset 1 Cosmo-Lernsystem
<u>Lehrerzimmer – Lehrerbücherei:</u>	Computerführerschein (Literatur) Internet-ABC (Literatur)
<u>Stufenleiterzimmer - Unterstützte Kommunikation (Material):</u>	diverse einfache elektronische Hilfsmittel

2.4 Ausstattung – Software

2.4.1 Pädagogische Computer

<u>Abakadabra:</u>	Programm zum Tastentraining unter Verwendung einer Computermouse oder eines Computermousesatzes, einer Computertastatur oder eines Scannings mit einem Taster oder zwei Tastern
<u>Adobe Acrobat Reader:</u>	Dieses Programm erlaubt das Betrachten und Bearbeiten sowie Drucken von PDF-Dokumenten.

<u>Adobe Flash Player 10 Activex:</u>	Flash ermöglicht es, Vektorgrafiken, Rastergrafiken und Videoclips darzustellen, zu animieren und zu manipulieren. Es unterstützt das bidirektionale Streaming von Audio- und Videoinhalten sowie die Darstellung von 3D-Inhalten.
<u>Audacity:</u>	Audioeditor und -rekorder
<u>Blitzrechnen:</u>	Lernprogramm für Mathematik
<u>Budenberg:</u>	Lernprogramm für Mathematik, Deutsch, Sachunterricht und Englisch in verschiedenen Schwierigkeitsstufen
<u>Browser – Microsoft Edge, Mozilla Firefox & Google Chrome:</u>	Browser sind spezielle Computerprogramme zur Darstellung von Webseiten im World Wide Web oder allgemein von Dokumenten und Daten.
<u>Catch Me 2.0:</u>	Programm zum Erlernen der Computermaussteuerung
<u>Dr. Kaiser:</u>	Netzwerk-Managementsoftware
<u>GIMP 2:</u>	Bildbearbeitungsprogramm
<u>Hessen:</u>	Dieses Programm vermittelt durch interaktive Handlungen geografische Kenntnisse hinsichtlich hessischer Städte, Flüsse, Gebirge und Landesteile.
<u>IrfanView:</u>	Kostenloser Bildbetrachter, der Fotos und diverse andere Medienformate anzeigt.
<u>Java:</u>	Programmiersprache
<u>Klick Tool:</u>	Programm zum Erlernen und Festigen eines Verständnisses für Ursache-Wirkung-Relationen, welches assoziatives Lernen unterstützt sowie den Umgang mit Bilderbüchern fördert. Die Bedienung kann über die linke Computermaustaste, die Computertastatur, einen Touch-Monitor bzw. dem Scanning mit einem Taster oder zwei Tastern erfolgen.
<u>Lernwerkstatt 8:</u>	Programm für die Hauptbereiche des schulischen Lernens in Klasse 1 bis 6: Mathematik, Deutsch, Wissen/Sachunterricht, Fremdsprachen (Englisch, Französisch), Logik und Wahrnehmung
<u>LibreOffice:</u>	Dies ist eine freie Zusammenstellung typischer Standardsoftware für Bürotätigkeiten. Zu LibreOffice gehören Programme für Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation und zum Erstellen von Zeichnungen. Ein Datenbankmanagementsystem und ein Formeleditor sind ebenfalls enthalten.
<u>MetaSearch 9:</u>	Dieses Programm umfasst etwa 17000 Symbole. Es lassen sich beispielsweise Bildkarten, Kommunikationstafeln und Schablonen für Kommunikationshilfen erstellen.
<u>Microsoft Windows 10:</u>	Betriebssystem
<u>Microsoft Office 2016:</u>	Microsoft Office bezeichnet ein Office-Paket von Microsoft für Windows.
<u>Microsoft Teams:</u>	Eine von Microsoft entwickelte Plattform, die Chat, Teams, Besprechungen, Notizen und Anhänge kombiniert.
<u>WinZip:</u>	Packprogramm für Windows und macOS

<u>Notepad:</u>	Texteditor für Windows
<u>Paint:</u>	Dies ist eine in Microsoft Windows integrierte Grafiksoftware.
<u>PDF Creator:</u>	Programm zur Erstellung von PDF-Dateien aus jeder beliebigen Anwendung
<u>VeraCrypt:</u>	Kostenlose quelloffene Software zur Datenverschlüsselung, insbesondere zur vollständigen oder partiellen Verschlüsselung von Festplatten und Wechseldatenträgern
<u>VCL-Media player:</u>	Dieses Programm ist eine freie Mediaplayer-Software sowohl für diverse Audio- und Videocodes sowie Dateiformate als auch für DVDs, Video-CDs und unterstützt unterschiedliche Streaming-Protokolle und Schnittstellen für TV-Karten.
<u>VocabularAssistent:</u>	Programm zur Erstellung von Arbeitsblättern und Spielen (Üben und Festigen des Wortschatzes)

2.4.2 Tablets (iPad)

Apps -

<u>Ursache-Wirkung:</u>	„Fireworks“, „InfantGamesVol2“, „Baby Toybox“, „Finger Paint“, „Fingerpaint“, „Coloco“, „Sensory Room“, „Elevator Up“, „PuzzleKlick Free“
<u>Gezielt „Tippen oder Wischen“:</u>	„Balloon Pop!“, „SoundTouchLite“, „Findesiealle: Farm Animals“, „Findesiealle: WORLDSOFDINOSAURS1“, „Tap-N-See Now“, „First Words for toddler and Baby“, „Kinder Lernen: Töne der Welt“, „Tiggly Safari“, „TouchMe Pairs“, „TouchMe UnColor“, „TouchMe Trainer“, „Tiergeräusche“
<u>Erstes Lernen:</u>	„Kinderspiele“, „MagicSorter Lite“, „First Words“, „CleverVorschule“, „Hipp Kinder App“, „Farben-Kidz“
<u>Sprache und Kommunikation:</u>	„SpreadTheSign“, „DGS“, „Lernkarten“, „Ohrenspitzer“, „LetMeTalk“, „Grid Player“, „PlayButton“, „SwitchTrainer“, „GoTalk Now“, „Tipp mal“
<u>Deutsch:</u>	„Meine ersten Worte“, „Kinder Lernen Lesen“, „Karibu“, „Lernspiele für Kinder“, „FlashWords“, „Touch FREE“, „laberinfos“, „CleverBuchstaben“, „Erste Wörter“, „Wörterfresser“, „Schreibreise“, „ABC Spielplatz“, „Sonnenenergie“, „Windenergie“, „Tino“, „Heiliger Martin“, „Heiliger Nikolaus“, „Jesus“, „PixiEinBuch“, „Wasser marsch“, „KimUndKorn“, „Kuckuck“, „Bea & Bahadir“, „Wort Guru“, „Galgenmännchen“, „LernspaßfürKinder“, „Zebra Schreibt“
<u>Mathematik:</u>	„Rechnen“, „Einkaufen“, „Tiggly Chef“, „Cardtoons“, „PreNumbers“, „Math Fight“, „Winkel“, „Geoboard“, „Streichhölzer“, „Quick Math Jr“, „Quick Math“, „Einmaleins“, „Megamath“, „Bis 100“, „Math Academy“, „MathsChallenge“, „ZahlenBuch“, „MathWiz1“, „Math Zoo“, „Zahlen bis 100“, „TigglyAddvent“, „Clever 123“, „AboutNumbers“
<u>Logik:</u>	„Memo Spiele“, „Sequenzen“, „Spielsteine“, „Logik“
<u>Sachunterricht:</u>	„Planet Geo“, „Der menschliche Körper“, „KörperteileLernen“, „Wo liegt das?“, „FruitsandVege“, „Pizza Maker“, „PuzzleForKids“, „CleverStrassen“, „Ampelini XL“, „Waldfibel“, „VegeFruits“, „fruitPuzzle“, „Freche Freunde“

<u>Malen:</u>	„Draw Kids“, „Drawing“, „Jungla HD“, „Animals“, „Tiere“, „MyColorful“
<u>Musik:</u>	„AnimalSounds“, „DiscoDrumFree“, „KidsMusical“
<u>Puzzle:</u>	„AircraftPuzzles“, „Car Puzzle“, „Puzzle“, „Tier Puzzle“, „Farm Animals“, „some simple animal puzzles for toddlers“, „Jigsaw puzzle“
<u>Spiele:</u>	„Spielplatz 2“, „Free Fall“, „5 Unterschiede“, „Saustall“, „Tiere, „Memo 2“, „Dodo Pop“, „Hühnchenkampf“, „Frogger“, „Booms“, „Goalkeeper“, „Dots“, „Händeklatschen“, „Spielfür2Kostenlos“, „4 Gewinnt“, „NewLaserHockey“, „Logo Quiz“, „Millionär“, „Errate!“, „Wahr Falsch“, „Flaschendreher“, „Dice“, „Game Buzzer“, „Das große Quiz“, „FußballQuiz2017“

Im zweiten Schulhalbjahr 2023/2024 führt eine Kollegin, die für die Verwaltung der Tablets (iPad) zuständig ist, eine Bedarfsermittlung hinsichtlich vorhandener Apps sowie möglicher App-Neuanschaffungen durch.

2.4.3 Digitale Tafeln mit OPS-Rechnereinheiten sowie Dokumentenkameras

Anfang Februar 2024 erfolgte die Versorgung der Schule am Goldberg mit digitalen Tafeln (Promethean) sowie mit dafür vorgesehenen Windows OPS-Rechnereinheiten. Beide Komponenten befinden sich bezüglich ihrer Software in der Auslieferungsausstattung des Kreises Offenbach. Des Weiteren steht für jede digitale Tafel eine Dokumentenkamera zur Verfügung.

2.4.4 Browser basierte Anwendungen

<u>Anton (Schullizenz):</u>	Dies ist eine interaktive Freemium-Lernsoftware für Schülerinnen und Schüler von der Vorschule bis zur gymnasialen Oberstufe. Sie enthält grundlegende Übungen für verschiedene Unterrichtsfächer, die sich an Lehrplänen orientieren und jeweils in Klassenstufen sortiert sind.
<u>SIGNdigital:</u>	Dies ist eine Web-Anwendung, die Gebärdenzeichnungen mit Videos kombiniert.

3. Einsatz von digitalen Tafeln und Dokumentenkameras im schulischen Bereich

Die Ausstattung der Schule am Goldberg mit digitalen Tafeln sowie Dokumentenkameras erfolgte im Februar 2024; andere digitale Medien wie Computer und Tablets (iPad) werden bereits seit längerem im Unterricht eingesetzt. Aufgrund dessen wird eine kurze allgemeine Darstellung hinsichtlich des Einsatzes von digitalen Tafeln und Dokumentenkameras im schulischen Bereich vorgenommen.

Die Hauptfunktion einer digitalen Tafel ist ihre interaktive Touchscreen-Oberfläche. Benutzerinnen und Benutzer können den Bildschirm mit den Fingern, speziellen Stiften oder anderen Eingabegeräten berühren, um Inhalte beispielsweise zu navigieren, zu erstellen oder zu bearbeiten. Die Verwendung von digitalen Texten, Bildern, Audiodateien, Videos und interaktiven Programmen ermöglicht es, Lerninhalte vielfältig zu gestalten und darzubieten. Lernmaterialien können entweder im Voraus vorbereitet oder bei entsprechenden Sachverhalten während des Unterrichts spontan erstellt werden. Zusätzlich besteht die Option, Lerninhalte zu jeder Zeit zu speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder abzurufen. Durch die Flexibilität, Inhalte zügig an die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern anzupassen, unterstützen digitale Tafeln eine Individualisierung der Lernprozesse und die Berücksichtigung verschiedener Lernstile. Durch die Nutzung von digi-

talen Tafeln sind auch Schülerinnen und Schüler in der Lage, gemeinsam Inhalte zu erstellen, zu bearbeiten und zu präsentieren. Dies erzeugt eine dynamische Lernumgebung und fördert den Austausch und die Zusammenarbeit. Digitale Tafeln stellen somit eine moderne und interaktive Möglichkeit dar, Lernprozesse auf mannigfaltige Weise zu bereichern.

Dokumentenkameras bieten zudem die Funktion, gedruckte Materialien, kleine Objekte etc. unkompliziert auf ein großes Display (digitale Tafel) zu projizieren. Durch dieses Verfahren kann eine verbesserte Sichtbarkeit von analogen Materialien für Schülerinnen und Schüler erzielt werden.

4. Medienkompetenz

4.1 Medienkompetenzbereiche

Die folgenden Medienkompetenzbereiche orientieren sich an den Leitlinien des Praxisleitfadens Medienkompetenz für die Primarstufe und Sekundarstufe I des Hessischen Kultusministeriums (vgl. Praxisleitfaden Medienkompetenz - Bildung in der digitalen Welt, Hessisches Kultusministerium, 2019) sowie dem Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen (vgl. Medienkompetenzrahmen, Medienberatung NRW, 2020). Beide Ansätze zeigen viele Parallelen. Insbesondere für Schulen mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung erweist sich der Kompetenzbereich „Bedienen und Anwenden“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW als bedeutsam. Daher hat sich die Schule am Goldberg entschieden, diesen Bereich in ihr Medienbildungskonzept zu integrieren. Um ein angemessenes Maß beizubehalten, wurde der Bereich „Schützen und Sicher Agieren“ aus dem hessischen Praxisleitfaden nicht in das Konzept aufgenommen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Inhalte dieses Kompetenzbereichs nicht berücksichtigt werden. Sie wurden vielmehr in den Kompetenzbereich „Analysieren und Reflektieren“ integriert. Somit ergeben sich folgende sechs Kompetenzbereiche, die im Unterricht der Schule am Goldberg implementiert werden:

Bedienen und Anwenden: Der Kompetenzbereich „Bedienen und Anwenden“ bezieht sich auf die Fähigkeit von Schülerinnen und Schülern, verschiedene technologische Geräte, Software und digitale Umgebungen zu nutzen. Indem Schülerinnen und Schüler Hard- und Software anwenden, erwerben sie grundlegende Kenntnisse, um effektiv mit digitalen Werkzeugen und Ressourcen umzugehen.

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren: Der Kompetenzbereich „Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren“ befasst sich mit der Fähigkeit von Schülerinnen und Schülern, Informationen aus verschiedenen Quellen zu sammeln, zu verstehen und zu nutzen. Dies umfasst das gezielte Suchen von Informationen sowie das kritische Bewerten von Quellen. Zusätzlich lernen Schülerinnen und Schüler, Informationen zu verarbeiten, zu organisieren und sicher aufzubewahren, um sie später wiederfinden und verwenden zu können.

Kommunizieren und Kooperieren: Der Kompetenzbereich „Kommunizieren und Kooperieren“ bezieht sich auf die Fähigkeit von Schülerinnen und Schülern, in digitalen Umgebungen angemessen zu kommunizieren und mit anderen zusammenzuarbeiten. In diesem Bereich lernen Schülerinnen und Schüler, wie sie Informationen teilen, Gedanken austauschen und an gemeinsamen Aktivitäten teilnehmen können.

Produzieren und Präsentieren: Der Kompetenzbereich „Produzieren und Präsentieren“ bezieht sich auf die Fähigkeit von Schülerinnen und Schülern, eigene Inhalte zu erstellen und diese in digitalen Formaten zu präsentieren.

Problemlösen und Handeln: Der Kompetenzbereich „Problemlösen und Handeln“ bezieht sich auf die Fähigkeit von Schülerinnen und Schülern, Schwierigkeiten zu erkennen, Probleme zu analysieren und angemessene Handlungsstrategien zu entwickeln, um diese

zu lösen. In diesem Bereich erlernen die Schülerinnen und Schüler, technologische Herausforderungen zu bewältigen und das erworbene Wissen anschließend anzuwenden.

Analysieren und Reflektieren: Der Kompetenzbereich „Analysieren und Reflektieren“ bezieht sich auf die Fähigkeit von Schülerinnen und Schülern, Medieninhalte zu verstehen, kritisch zu analysieren und gleichzeitig bewusst sowie verantwortungsvoll mit ihnen umzugehen.

4.2 Medienkompetenzrahmen angepasst an die Schulstufen der Schule am Goldberg

Aufgrund der Heterogenität der Schülerinnen und Schüler an einer Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung ist eine feste Zuordnung mediendidaktischer Inhalte zu einzelnen Schulstufen nicht eindeutig festschreibbar. Vielmehr muss sich Medienbildung an einer Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung am individuellen Entwicklungsstand der Schülerinnen und Schüler orientieren. Das Lernen mit digitalen Medien sollte sowohl fachbezogen als auch fächerübergreifend ein integrativer Bestandteil des Unterrichts in allen Jahrgangsstufen sein.

In der nachfolgenden Tabelle wird eine Unterteilung der Medienkompetenzbereiche in die Schulstufen Grundstufe, Mittelstufe, Haupt- und Berufsorientierungsstufe vorgenommen. Diese Einteilung dient ausschließlich als Orientierung.

Medienkompetenzrahmen der Schule am Goldberg

Stufen	Kompetenzbereich					
	Bedienen und Anwenden	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Grundstufe	Schülerinnen und Schüler erwerben grundlegende Kenntnisse über vorhandene digitale Medien und lernen, diese zu nutzen.	Schülerinnen und Schüler nutzen altersgerechte Informationsquellen, um Informationen zu recherchieren.	Schülerinnen und Schüler sind mit den Möglichkeiten der Zusammenarbeit unter Verwendung von digitalen Medien vertraut. Sie kennen die Regeln, die eine effektive Zusammenarbeit ermöglichen.	Schülerinnen und Schüler präsentieren mit Unterstützung ihre Arbeitsergebnisse.	Schülerinnen und Schüler lernen im Schulalltag den Einsatz von Medien als Hilfsmittel kennen und nutzen sie zur Unterstützung bei der Bewältigung verschiedener Aufgaben.	Schülerinnen und Schüler erlernen die angemessene Nutzung von Medien sowohl im Unterricht als auch in ihrer Freizeit.
Eingesetzte Software	Lernsoftware, Internetbrowser usw.					
Eingesetzte Hardware	Computerarbeitsplätze, Tablets (iPad), digitale Tafeln					
Mittelstufe	Schülerinnen und Schüler sind mit den Standardfunktionen digitaler Medien vertraut und setzen sie ein.	Die Schülerinnen und Schüler führen zielgerichtete Recherchen durch, wobei sie eine Auswahl vorgegebener Quellen nutzen.	Schülerinnen und Schüler setzen digitale Medien für kooperative Zwecke ein und kommunizieren dabei verantwortungsbewusst.	Schülerinnen und Schüler erstellen eigenverantwortlich Präsentationen und tragen sie in Zusammenarbeit vor.	Schülerinnen und Schüler erkennen im täglichen Leben Bereiche, in denen Medien und Technologie zur Automatisierung verwendet werden. Sie sind in der Lage, diesen Einsatz zu beschreiben und kritisch zu hinterfragen.	Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Medien und Informationsquellen kennen. Sie erkennen die Bedeutung einer sorgfältigen Auswahl geeigneter Medien und bemühen sich, diese selbst zu treffen.
Eingesetzte Software	Lernsoftware, Office Anwendungen, Internetbrowser, Lernplattformen usw.					
Eingesetzte Hardware	Computerarbeitsplätze, Tablets (iPad), digitale Tafeln					
Haupt- und Berufsorientierungsstufe	Schülerinnen und Schüler nutzen Medien routiniert und verfügen dabei über fundierte Kenntnisse.	Schülerinnen und Schüler können gezielt recherchieren, indem sie vertrauenswürdige Quellen kennen und nutzen.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren angemessen und zielgruppengerecht mit Medien und beachten dabei die gängigen Kommunikationsregeln und Konventionen.	Schülerinnen und Schüler nutzen eigenverantwortlich digitale Medien, um Präsentationen für Projekte zu erstellen und sie einem ausgewählten Publikum vorzustellen.	Schülerinnen und Schüler programmieren einfache Abläufe, beispielsweise mit Bee-Bots.	Schülerinnen und Schüler reflektieren verschiedene Medienangebote und bewerten diese.
Eingesetzte Software	Lernsoftware, Office Anwendungen, Internetbrowser, Lernplattformen usw.					
Eingesetzte Hardware	Computerarbeitsplätze, Tablets (iPad), digitale Tafeln					

5. Unterstützte Kommunikation

An einer Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung ist Unterstützte Kommunikation ein wichtiger Bestandteil der schulischen Förderung. Basierend auf den individuellen Fähigkeiten und Bedürfnissen von Schülerinnen und Schülern mit zusätzlichem Förderbedarf im Bereich Unterstützte Kommunikation werden geeignete Kommunikationshilfen für jede Schülerin und jeden Schüler eruiert. Neben den klassischen Kommunikationshilfen, wie Gebärden, Piktogramme, Kommunikationstafeln und einfache elektronische Hilfsmittel (z. B. BIGmack, Step-by-Step, Anybook Reader), bieten inzwischen gängige digitale Medien, wie beispielsweise das iPad mit entsprechenden Kommunikations-Apps (z. B. GoTalk Now), eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten zur Erweiterung der kommunikativen Fähigkeiten von Schülerinnen und Schülern, die nicht oder kaum über Lautsprache verfügen.

6. Qualifikationsstand des Kollegiums

Die Nutzung digitaler Medien im Unterricht und die Förderung der Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern setzt eine entsprechende Medienkompetenz der Lehrkräfte voraus. Der genaue Qualifikationsstand jeder Lehrerin und jedes Lehrers ist nicht bekannt. Die Mehrheit der Lehrkräfte setzt jedoch digitale Medien im Unterricht gemäß des Lernstandes der zu unterrichtenden Schülerinnen und Schüler ein.

Grundsätzlich ist eine kontinuierliche, selbstverantwortliche Weiterbildung im Bereich digitaler Medien von entscheidender Bedeutung. Lehrerinnen und Lehrer sollten über erforderliche Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen, um den Einsatz digitaler Medien im Unterricht sachgemäß zu gestalten. Durch Weiterbildungen, sei es durch das Lesen von Fachliteratur und/oder die Teilnahme an Fortbildungen, können Lehrkräfte neue Technologien kennenlernen und ihre pädagogischen Fähigkeiten weiterentwickeln. Dies ermöglicht es ihnen, die sich ständig verändernden Anforderungen der digitalen Welt zu handhaben und die Medienkompetenz ihrer Schülerinnen und Schüler beständig zu fördern, um sie bestmöglich auf die Herausforderungen der digitalen Zukunft vorzubereiten.

Einhergehend mit der kürzlich erfolgten Ausstattung der Schule am Goldberg mit digitalen Tafeln wird zeitnah die schulinterne Fortbildung "Basisschulung digitale Tafeln Promethean" stattfinden.

7. Technischer Support

Das pädagogische Netzwerk (Computer) wird vor Ort von der IT-Beauftragten betreut. Sie fungiert ebenfalls als Bindeglied zwischen der Schule am Goldberg und der durch den Kreis Offenbach für den technischen Support beauftragten Firma „pc galerie IT-Systemhaus“ in Dietzenbach. Die digitalen Tafeln sind in das WLAN der Schule integriert, jedoch nicht in das pädagogische Netzwerk. Die Administration erfolgt direkt durch den Kreis Offenbach. Bei etwaigen Problemen oder Anfragen ist ebenfalls die Firma „pc galerie IT-Systemhaus“ in Dietzenbach der primäre Ansprechpartner (Kontaktaufnahme: IT-Beauftragte), der die Anliegen der Schule an den Fachdienst Informationstechnologie des Kreises Offenbach weiterleitet. Hinsichtlich Implementierung und Anwendung von technischen Medien wird die IT-Beauftragte durch einen Kollegen unterstützt. Die schuleigenen Tablets (iPad) werden von einer Kollegin übergeordnet verwaltet.

8. Webseite der Schule

Die Webseite der Schule kann im Internet unter <https://www.schuleamgoldberg.de> aufgerufen werden. Sie ist im Sinne einer Informationsplattform gestaltet. Hierdurch soll eine möglichst einfache Navigation gewährleistet werden. Jede Nutzerin und jeder Nutzer erhält die Möglichkeit, schnell und unkompliziert Informationen über die Schule und den Schulalltag abzurufen. Es steht ein Online-Krankmeldungsformular (für Schülerinnen/

Schüler) sowie ein Kontaktformular zur Verfügung. Mithilfe dieser Formulare können Nutzerinnen und Nutzer direkten E-Mail-Kontakt mit der Schule aufnehmen.

9. Evaluation

Die erste Evaluation des Medienbildungskonzepts wurde im September 2017, die zweite Evaluation im Januar 2020 und die dritte Evaluation im Februar 2024 abgeschlossen. Die nächste Evaluation des Medienbildungskonzepts soll in zwei bis drei Jahren durchgeführt werden.