



## Übertragbarkeit

Zielgruppe	
Für wen ist das Projekt zur Nachnutzung interessant?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Für die Kommunen als Schulträger</li> <li>• Medienzentren als Akteure in der Beratung zu digitalen Themen</li> <li>• Schulleitungen und Lehrkräfte der Grundschulen und weiterführenden Schulen</li> </ul>
Wer profitiert aus Sicht des Projektbüros am meisten von diesem Projekt? ( <i>Bürger:innen, Behörde, Institutionen wie Schulen etc., Wirtschaft, weitere Akteure</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schulen (Lehrkräfte und Schüler*innen)</li> <li>• Kitas (Erzieher*innen)</li> </ul> <p>Insbesondere durch die Entwicklung/Ausbau der Medienkompetenz.</p>
Praktische Übertragbarkeit	
Welche Konzepte sind nachnutzbar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Innovative Unterrichtseinheiten (Prozessbeschreibungen) und Impuls-Workshops (Inhalte), teilweise mit Hardwareunterstützung (bspw. Roboter, iPads) durch die Fachhochschule und das Medienzentrum</li> <li>• Konzept der regionalen Vernetzung (z. B. von Medienzentren mit Schulen und weiteren Bildungseinrichtungen) und der digitalen Bildung</li> </ul>
Lösungsumfang ( <i>Welche frei verfügbaren Lösungen werden im Zuge des Projektes bereitgestellt?</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtskonzepte</li> <li>• Handreichungen</li> <li>• Lernvideos stehen auf der Projektwebsite zur Verfügung; die im Projekt involvierten Pilotgrundschulen (Grundschule Hellweg / Johannes-Grundschule) entwickeln und evaluieren Medienkonzepte in Anlehnung an den Medienkompetenzrahmen NRW</li> </ul>
Wann werden welche Elemente zur Verfügung gestellt?	<p>Handreichungen und Lernvideos zu Workshops, die bereits durchgeführt wurden, sind online über die Projektwebseite abrufbar.</p> <p>Unterrichtskonzepte werden nach Erprobung und gemeinsamer Evaluation ebenfalls zum Ende der Projektlaufzeit über die Projektwebseite sowie über den KDN bereitgestellt werden. Für Schulen im Kreis Soest gilt: die notwendige Hardware kann i.d.R. im Klassensatz durch die Fachhochschule oder das Medienzentrum zur Verfügung gestellt werden.</p>



<p>Wie geschieht die Zur-Verfügung-Stellung? (Links z.B. der Stadthomepage, oder weiteren Onlineportalen github)</p>	<p>Die Ergebnisse des Projektes werden u. a. auf der Projektwebseite zur Verfügung gestellt: <a href="https://dibifo-soest.com/">https://dibifo-soest.com/</a> . Über die IServ Kommunikationsplattform werden aktuell den Beteiligten Schule die Materialien/Informationen bzw. Unterrichtskonzepte bereitgestellt. Diese werden nach der Erprobung und Evaluation ebenso öffentlich über die Projektwebseite bereitgestellt.</p> <p>Derzeit verfügen die Pilotschulen und alle anderen Grundschulen der Stadt Soest über entsprechende Endgeräte (Tablets) und die technische Infrastruktur. Alternativ wird die Hardware im Kreis Soest über das Medienzentrum oder der Fachhochschule bereitgestellt. Langfristig sollen im Kreis Soest alle Schulen über eigene Endgeräte (Tablets) und die erforderliche technische Infrastruktur verfügen, um die Projektergebnisse täglich nutzen zu können und in den Unterricht mit einfließen zu lassen.</p> <p>Darüber hinaus werden nach Abschluss des Projektes die Unterlagen u. a. auf der Webseite der Digitalen Modellregion Soest <a href="https://digital-soest.de/">https://digital-soest.de/</a> zur Verfügung gestellt.</p> <p>Die Projektdokumentation wird nach Ende der Projektlaufzeit zentral über die Datenbank des KDN abrufbar sein.</p>
<p><b>Voraussetzungen bei Übertragung – Worauf baut das Projekt auf?</b></p>	
<p>Welche Beteiligungsrechte sind zu bedenken? (z.B. Welche Infrastruktur muss bereits vorhanden sein?)</p>	<p>In der Regel ist eine Internetverbindung und Präsentationstechnik ausreichend (s.u.). Personell ist der Bedarf an Medienberatern/Medienpädagogen vor Ort sowie eine zentrale Koordinierungsstelle zu nennen. Vorteilhaft ist die probeweise Bereitstellung von neuer Digitaltechnik durch das Medienzentrum vor Anschaffung durch die Schulen.</p>
<p>Organisatorische Voraussetzungen (z.B. Welche Gremien müssen dem Projekt zustimmen?)</p>	<p>Zusammenarbeit von Schulträger, Schulaufsicht und weiteren Partnern wie Medienzentren bzw. Medienberatern notwendig.</p>



<b>Kosten bei Übertragung (ggf. Spannbreite)</b>	
Kosten der Einführung	<p>Für das Forum: geeigneter Raum (ca. 50 - 100 qm) mit notwendiger technischer Infrastruktur wie z.B. leistungsfähiges Internet / WLAN, moderne Präsentationstechnik (u.a. interaktives Whiteboard, Beamer), Klassensatz Tablets, agiles Mobiliar, Kosten: ca. 50 – 100 T€, abhängig von Ausgangssituation und individuellen Präferenzen.</p> <p>Für die Schulen: ähnliche technische Ausstattung wie im Forum, z.B. 10 – 20 T€ pro Unterrichtsraum.</p>
Kosten des Betriebs ( <i>Angabe jährlicher Kosten</i> )	Kalkulatorische Miete für den genutzten Raum (geschätzte Spannweite € 400 – 600 / Monat), Personalaufwand s.u., Lizenzen, Kosten für Internet-Nutzung
Personalaufwand bei Einführung ( <i>Personentage und Zeitraum</i> )	<p>Stadt Soest (Schulabteilung / IT- und Immobilienabteilung): 1,5 Jahre 1 VZÄ</p> <p>Kreis Soest (Medienzentrum / IT- und Immobilienabteilung): 2,5 Jahre 1 VZÄ,</p> <p>FH Südwestfalen: 2,5 Jahre 1 VZÄ</p>
Personalaufwand bei Betrieb ( <i>Angabe jährlicher Kosten</i> )	<p>Medienzentrum Kreis Soest: 0,5 VZÄ für Terminkoordination und Veranstaltungsorganisation</p> <p>1-2 VZÄ für pädagogische Angebote (z.B. Medienberater des Landes, Medienpädagogen, Kompetenzteams NRW und externe Referenten)</p>
Welche spezifischen Kenntnisse sind hierzu erforderlich?	<p>Für die Teilnehmer: Rudimentäre Medienkompetenz, IT-Grundkenntnisse.</p> <p>Schulträger und Medienberater/Medienpädagogen sollten eine umfangreiche IT-Expertise besitzen.</p>
Mögliche Finanzierungsquellen	z.B. Digitalpakt, Eigenmittel, sonstige Förderprogramme des Landes



Nutzen bei Übertragung	
Direkter Nutzen / Einsparungen	Durch Stärkung der Medienkompetenz bei der Zielgruppe - insbesondere durch die regionale Netzwerkbildung - verringern sich die Kosten für äquivalente Fortbildungen (Spannbreite: € 0 – 500 pro Workshop (i.d.R. 2-stündig, je nach Veranstalter) und die Motivation wird deutlich erhöht, u. a. weitere Medienkompetenzen aufzubauen.
Indirekte Einsparungen	Einarbeitungszeiten bzgl. digitaler Kompetenzen werden verringert bzw. fallen weg: je nach individuellem Vorwissen können 6 – 8 Stunden direkte Einweisung entfallen, in der Folge kann im Netzwerk vor Ort weitere Unterstützung geleistet werden, so dass keine externen Referenten hinzugezogen werden müssen.
Langfristiger Nutzen (z.B. Welche Folgeprojekte werden ermöglicht?)	<p>Das Projekt DiBiFo kann als ein Baustein der „Digitalstrategie Schule NRW“ verstanden werden.</p> <p>Eine Stärkung der Digitalkompetenz in der Primarstufe ermöglicht komplexere Projekte: Zum Beispiel sollen in naher Zukunft Medienkompetenz und informatische Grundbildung (vgl. Kompetenzbereich 6 des Medienkompetenzrahmens NRW) als reguläre Bestandteile der Lehrpläne der Primarstufe implementiert sein, so dass alle Schüler*innen am Ende der 4. Klasse über die notwendigen Kompetenzen verfügen.</p> <p>Dazu bedarf es verschiedener Aktivitäten in den Handlungsfeldern 1 („Die pädagogischen und didaktischen Chancen der Digitalisierung in den Mittelpunkt stellen – Schulen und Unterricht weiterentwickeln“) und 2 („Lehrkräfte unterstützen und qualifizieren“) der o.g. Strategie.</p> <p>Wie in dem Strategie-Papier des Schulministeriums NRW beschrieben, setzt auch unser Projekt in der Primarstufe an, und wird aktuell ausgeweitet auf die weiterführenden Schulen. Auch ein konzeptionell ähnlich gestaltetes Projekt mit dem Fokus auf Berufskollegs und der beruflichen Bildung ist denkbar und wünschenswert.</p>



Nutzen für Stakeholder (z.B.  
Nutzen, der nur für Bürger:innen /  
Unternehmen / ... anfällt)

Auch Interessierte aus anderen Bildungsbereichen (z.B. Volkshochschulen, privatwirtschaftliche Bildungsträger) profitieren von den öffentlich zugänglichen Materialien und können ihr Personal bei der Weiterbildung im Bereich der digitalen Medien mit didaktisch hochwertigem, kosten- und werbefreiem Material unterstützen.



## Hinweise

### Rechtliche Rahmenbedingungen

Welche rechtlichen Rahmenbedingungen wurden analysiert (z.B. hinsichtlich Lizenzierungsüberlegungen, Genehmigungsverfahren, etc.)

DSGVO-Konformität, Urheberrecht

Welche rechtlichen Hürden sind aufgetreten? Wie konnten diese gelöst werden?

Software / Apps, die nicht DSGVO-konform sind, wurden ausgeschlossen bzw. es wurde auf ggf. vorhandene Probleme im Kontext des Einsatzes hingewiesen.

### Sonstige Erfahrungswerte

Best Practices (*Was kann anderen Anwendern empfohlen werden?*)

Niedrigschwellige Angebote, um eine größtmögliche Anzahl an Lehrkräften auf dem Weg in die Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien mitzunehmen; häufige Wiederholungsangebote; Nutzung unterschiedlicher Medien und Methoden zur Wissensvermittlung. Das Thema Urheberrecht bzw. die rechtskonforme Verwendung von Unterrichtsmaterialien stellt die Zielgruppe vor Herausforderungen, die durch Workshops gelöst werden können.

Lessons Learned (*Was kann nicht empfohlen werden? Was sollte vermieden werden?*)

Nicht sinnvoll sind zu engagierte und komplexe Angebote, die nur einen Bruchteil der Zielgruppe erreichen. Termine der Workshop-Angebote sollten so abgestimmt sein, dass es keine Überschneidung im Nachmittagsbereich mit schulischen Verpflichtungen wie z.B. Konferenzen und Elternsprechtagen gibt.



## Umsetzung

### Projektbestandteile

Welche Teilprojekte gibt es und hat sich diese Einteilung bewährt?

Bewährt hat sich folgende Aufgabenteilung:  
Stadt Soest:

- Ansprache und Steuerung der Beteiligung von Pilotschulen aus dem Soester Stadtgebiet.
- Bereitstellung von Geräten und technischer Infrastruktur in den beteiligten Soester Schulen, sowie Sicherung der Übertragbarkeit auf alle anderen Soester Schulen.
- Beteiligung an Steuerungsgremien im Rahmen des Projekts sowie Vermittlung der Ergebnisse an alle städtischen Akteure und Einrichtungen innerhalb der Soester Bildungslandschaft.

Medienzentrum des Kreises Soest:

- Fachdidaktische Begleitung / Projektkoordination
- Bereitstellung von iPads und weiterer Medientechnik
- Durchführung von Workshops für die Grundschullehrkräfte zur technik- und anwendungsorientierten

Unterrichtsgestaltung

- Entwicklung von Online-Schulungsmaterial für Lehrkräfte
- Betrieb des Forums für Digitale Bildung

Fachhochschule Südwestfalen:

- Begleitung der Netzwerktreffen zum regelmäßigen Erfahrungsaustausch incl. Dokumentation und Veröffentlichung der Ergebnisse
- Administration der Kollaborationsplattform (IServ)
- Aufbau und Betrieb der DiBiFo-Website
- Durchführung von Workshops zur technik- und anwendungsorientierten Unterrichtsgestaltung (speziell zum Kompetenzbereich 6 des Medienkompetenz-rahmens NRW)

Nicht bewährt haben sich unspezifische Dopplungen zwischen den Projektpartnern. Außerdem erfordern die Aufgabenteilungen exakte Absprachen zwischen den Projektpartnern.

### Zeitschiene

Gesamtzeitübersicht des Projektes (ggf. Zeitplan im Anhang)

siehe Anhang (A1)



<p>Projektphasen und Meilensteine</p>	<p>Phase 1: Vernetzung und Impuls-Workshops zur technischen Einweisung mit allen Soester Grundschulen – Juli 2020</p> <p>Phase 2: Impuls-Workshop zur Entwicklung innovativer Unterrichtseinheiten – Dezember 2021</p> <p>Phase 3: Weiterentwicklung und Evaluation der schulischen Medienkonzepte – Juni 2022</p> <p>Phase 4: Start des regulären DiBiFo-Betriebs – Juni 2022</p> <p>(Projektende = regulärer Betriebsstart des „Forums für Digitale Bildung“)</p>
<p>Dauer von erster Überlegung zu Beschluss über Projektbeginn bis hin zu Projektabschluss / Betriebsaufnahme</p>	<p>Erste Projektidee: April 2018  Erster schriftlicher Entwurf des Projektantrags: Juni 2018  Offizielle Antragsstellung (Ursprüngliche Version): 02.08.2018  Offizielle Antragsstellung (Überarbeitete Version): 13.05.2019  Projektbeginn: 04.11.2019</p>

**Stakeholder (ggf. Stakeholderübersicht im Anhang)**





Wie ist das Projektteam  
aufgebaut? (ggf.  
*Projektorganigramm im Anhang*)

Akteure:

- Stadt Soest als Schulträger und Projektkoordinator bei Einführung des Projektes und bei gemeinsamen Abstimmungstreffen
- Johannes- und Hellweg-Grundschule als Pilotschulen, alle weiteren Soester Grundschulen nehmen teil
- FH Südwestfalen als Impulsgeber und zur fachwissenschaftlichen Begleitung
- Medienzentrum Kreis Soest zur fachdidaktischen Begleitung und als Projektkoordinator
- Medienberater der Bezirksregierung Arnsberg für den Kreis Soest in beratender Funktion
- Schulamt für den Kreis Soest in beratender Funktion.



<p>Welche Rollen gibt es im Projekt?</p>	<p>Die Aufgabe der Stadt Soest bestand darin, die Einführung des Projektes in Zusammenarbeit mit den Verbundpartnern zu koordinieren, aus den 8 städtischen Grundschulen zwei Pilotschulen zu gewinnen und Sorge dafür zu tragen, dass an diesen Schulen die Bereitstellung von Endgeräten (Tablets) und technischer Infrastruktur sichergestellt wird. Darüber hinaus soll in einer zweiten Stufe die Übertragbarkeit auf alle anderen Soester Schulen gewährleistet werden. Weiterhin haben sich die städtischen Vertreter regelmäßig an Sitzungen des Steuergremiums im Rahmen des Projektes beteiligt und koordinieren darüber hinaus die Abstimmungsprozesse der anderen Projektpartner mit den Soester Grundschulen.</p> <p>Die Aufgabe des zweiten Projektpartners, des Medienzentrums des Kreises Soest, besteht in der fachdidaktischen Begleitung, der Projektkoordination, der Bereitstellung von iPads und weiterer Medientechnik sowie der Durchführung von Workshops für Grundschullehrkräfte wie auch für Erzieherinnen und Erzieher der Kindertageseinrichtungen zur anwendungsorientierten Unterrichtsgestaltung bzw. zum Einsatz digitaler Medien in der frühkindlichen Bildung. Nach erfolgreicher Durchführung des Projektes wird das Medienzentrum dann gleichzeitig für den Betrieb des „Forums für Digitale Bildung“ verantwortlich sein.</p> <p>Die Fachhochschule Südwestfalen ist zuständig für die Dokumentation und Veröffentlichung der Ergebnisse, sowie die Administration der Kollaborationsplattform und den Betrieb der Website. Außerdem führt sie Workshops für die Grundschullehrkräfte für die technik- und anwendungsorientierte Unterrichtsgestaltung durch.</p>
<p>Welche spezifischen Kenntnisse sind erforderlich?</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mediendidaktische Kenntnisse</li><li>• Informationstechnische Kenntnisse</li><li>• organisatorische Kenntnisse</li><li>• Pädagogische Kenntnisse</li></ul>



<p>Wie hoch ist der Personalaufwand? (VZÄ für wie viele Monate aufgeschlüsselt nach Akteuren)</p>	<p>Stadt Soest (Schulabteilung / IT- und Immobilienabteilung): 1,5 Jahre 1 VZÄ</p> <p>Kreis Soest (Medienzentrum / IT- und Immobilienabteilung): 2,5 Jahre 1 VZÄ,</p> <p>FH Südwestfalen: 2,5 Jahre 1 VZÄ</p>
<p>Wie verändern sich die Personalanforderungen beim Übergang von Projekt zu Regelbetrieb?</p>	<p>Es wird kein übergeordnetes Projektkonsortium mehr benötigt, welches die neue Bildungsinfrastruktur (Forum für digitale Bildung, Workshops usw.) aufbaut.</p> <p>Medienzentrum Kreis Soest: 0,5 VZÄ für Terminkoordination und Veranstaltungsorganisation</p> <p>1-2 VZÄ für pädagogische Angebote (z.B. Medienberater des Landes, Medienpädagogen, Kompetenzteams NRW und externe Referenten)</p>
<p>Welche Verwaltungsebenen/Stellen müssen einbezogen werden?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schulträger</li> <li>• Kompetenzteam NRW</li> <li>• Schulaufsicht</li> </ul>
<p>Wie sieht das Modell zur Beauftragung bzw. zur Zusammenarbeit zwischen privatwirtschaftlichen Akteuren und Mandanten (z.B. Kommune aus)</p>	<p>Konventionelle Beschaffung</p>
<p>Im Falle von konventioneller Beschaffung</p>	<p>Offenes/Nicht-offenes Verfahren</p>

## Herausforderungen bei der Umsetzung



<p>Ex Ante (Welche Hürden müssen vor Projektbeginn überwunden werden? Welche Lösungsansätze wurden gewählt?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klare Aufgabenverteilung um eine effiziente Umsetzung zu erzielen</li> <li>• Bereitstellung der projektbezogenen Materialien auf einer geeigneten Kommunikationsplattform (z.B. Website)</li> <li>• Ergänzung bzw. Ersatz von Präsenzveranstaltungen durch Online-Angebote mitdenken (z.B. Webinare, Erklärvideos, Handreichungen)</li> <li>• Wahl einer geeigneten Videokonferenz-/Webinar-Lösung zur Durchführung von Online-Veranstaltungen (in Zeiten einer Pandemie)</li> </ul>
<p>Laufend (Welche Herausforderungen gab es während des Projektverlaufs? Welche Lösungsansätze wurden gewählt?)</p>	<p>Austausch der Projektpartner untereinander =&gt; Vereinbarung regelmäßiger Absprachen, Feedback der Lehrenden und deren Schüler*innen muss Berücksichtigung finden, indem diese in die Kommunikationsmaßnahmen mit einbezogen werden.</p>
<p>Ex Post (Welche Herausforderungen mit Hinblick auf den Betrieb sind aufgetreten, z.B. Akzeptanz der Lösung, Betriebsverantwortlichkeit, Finanzierung des Betriebs? Welche Lösungsansätze wurden gewählt?)</p>	<p>Die vorhandene Hürde der Digitalisierung auf Seiten der Lehrenden konnte durch die ergriffenen Maßnahmen gemindert bzw. überwunden werden. Die Lösung wird vollumfänglich akzeptiert.</p>
<p><b>Alternativen</b></p>	
<p>Gab es zu den gewählten Lösungswegen betrachtete Alternativen?</p>	<p>Das hier zugrunde gelegte Konzept sieht insbesondere einen dauerhaften und nachhaltigen Austausch aller beteiligten Akteure vor: Kerngedanke ist die Vernetzung vor Ort – welche Partner eingebunden werden und welche Vermittlungswege / Medien genutzt werden, ist sehr individuell. Beispielsweise wurden immer wieder Alternativen (z.B. von für den Unterricht geeigneten Apps oder von OER-Unterrichtsmaterial) betrachtet und evaluiert.</p>
<p>Welche Alternativen sind für Mandanten (z.B. Kommunen) empfehlenswert?</p>	<p>Externe Referenten anstelle von eigenem Personal, gemietete Räume statt eines eigenen, digitale Veranstaltungen anstelle von Präsenz-Veranstaltungen.</p>

## Sonstiges



## Anmerkungen

Haben Sie weitere Kommentare  
oder Anregungen?

Zunächst müssen keine weiteren Punkte erläutert werden.