

Medienbildungskonzept der BCS

Vorwort der Schulleiterin Yvonne Wende.....	2
Kapitel 1: Pädagogischer Aspekt	3
1.1 Methodische Grundlage	3
1.2 Fächerkanon und Curriculum	4
1.3 Spezielle Workshops zu besonders relevanten IT-Themen	5
1.4 Mediennutzung im Fachunterricht.....	5
1.5 Außerschulische Lernorte im Bereich IT	7
1.6 Selbstlernmöglichkeiten	7
1.7 Schülerpraktika mit IT-Schwerpunkt	7
1.8 Medienbezogene Zusatzangebote	7
Kapitel 2: Technischer Aspekt	9
2.1 IT-Infrastruktur	9
2.2 BYOD-Policy.....	9
2.3 Lern- und Kommunikationsplattform.....	10
2.4 Digitale Lösungen in der Schulverwaltung	10
2.5 Digitale Lösungen im Unterricht, Evaluation und Elternkommunikation.....	11
2.6 Wartung und Support: IT-Department	12
2.7 Umgang mit Daten	12
Kapitel 3: Personeller Aspekt	13
3.1 Qualifizierung der Lehrkräfte	13
3.2 Fortbildungen im Bereich digitaler Medien.....	13
Kapitel 4: Finanzieller Aspekt	14
Kapitel 5: Kommunikativer Aspekt	14

Vorwort der Schulleiterin Yvonne Wende

„Weil sie ständig online sind und virtuos ihr Handy oder Spielkonsole benutzen, glauben sie, sich überdurchschnittlich gut in der digitalen Welt auszukennen“, - schreibt „Die Zeit“ am 22.6.17 (Martin Spiwak, „Virtuos am Daddelgerät“). „Die Zeit“ bemerkt, dass die Jugendlichen, oft männliche, einer Kompetenzillusion erlegen sind. Als Pädagogin meine ich, dass es alle Jugendlichen und deren Eltern sind, die den Kindern erlauben, bereits im Alter von zwei Jahren Stunden mit Handy, Ipad und Co. zu spielen, natürlich den Medienverkäufern glaubend, dass die Kinder sicherlich dabei etwas lernen.

Nein. Sie lernen nur das Spiel oder die Fingerbewegung, die dazu notwendig sind. Warum sollte es anders sein? Beim Tennis lernt man vor allem Tennis. Kein Schwimmen, keine Sprachen oder Fußball. Und gemeinsam mit anderen Kindern oder Erwachsenen gibt es ein soziales Leben einfach „zum Anfassen“ mit dazu. Sortieren mit Bauklötzchen oder Knöpfen kann ein Ipadspiel nie ersetzen und wirkt sich auf das Verhalten der Kinder aus. Ballspielen, im Wald umherlaufen oder lieber Daddelnlassen? Eltern und Pädagogen haben die Wahl und Pflicht zur Entscheidung sowie eine nicht zu vernachlässigende Vorbildfunktion ab dem 0. Lebensjahr.

Die Chance, einzelne digitale Fähigkeiten zunehmend wiederzuverwenden, scheint einem aufgeräumten Menschen sehr gering. Vertretern der digitalen Konsumgesellschaft natürlich nicht. Alles hilft. Man kann so Sprachen lernen, denken, Naturwissenschaften, Wirtschaft und wohl auch dann die Welt regieren. Man benötigt nur das richtige Online-Spiel.

Die Berlin Cosmopolitan School erkennt seit vielen Jahren, dass die Medienbildung wichtig ist und ab der 1.Klasse beginnen muss. So wird aktuell das Zehnfingersystem ab der 4.Klasse unterrichtet. Vielleicht auch bald ab der 2.Klasse... denn erschreckend schnell wollen die Zweitklässler ihre Präsentationen auf Sway in Wort (Schreiben) und Bild (Videos und Fotos aus pädagogisch bedeutsamen und empfohlenen Quellen) verfassen. Und wenn sich da einmal Muster herausgebildet haben, wie das Zehn-Finger-Schreiben, so lässt sich das schwierig wieder zurückdrehen und einebnen. Deshalb begann ganz am Anfang der Kurs in der achten Klasse, dann in der sechsten Klasse. Nun - in der vierten. Bald - in der zweiten.

Wir dürfen nur unsere Ziele nicht aus dem Blick verlieren. Als Gründerin und Direktorin der Berlin Cosmopolitan School befinden sich mein Team und ich immer im Diskurs und am Abwägen, was wir in der Schule anbieten wollen. Balance ist ein wichtiger Ansatz.

Hier eine Zusammenfassung unserer Ansätze:

- digitale Bildung ist ab der 1.Klasse erst für Kinder nötig, für Eltern - bereits ab dem 0. Lebensjahr ihrer Kinder.
- frühes Lesen fängt im Kindergarten - und das ohne Computer - an.
- Schreibschrift wird ab der 2. Klasse solange gelernt, bis man eine gute Handschrift hat, wenn das mal auch länger dauern kann.
- Die umfassende Bildung und Förderung von Stärken und Talenten in Musik, Tanz, Sport und Naturwissenschaften für jede/n SchülerIn stehen im Vordergrund bei der gesunden und sozialen Persönlichkeitsentwicklung. Diese Bildung umfasst auch digitale Medien aller Art als probate und erlaubte Mittel, die man sicher, effizient und effektiv zu nutzen lernen soll.

Die digitalen Medien dienen dem Menschen, der Erziehung und der sozial gerechteren Bildung. Bleiben wir beim Zehn-Finger-Schreiben. Das „Blindschreiben“ ermöglicht und erleichtert Inklusion: Legastheniker erhalten eine Rechtschreibhilfe, Wenigsehende ebenso, SchülerInnen mit vielen Sprachen lernen, verschiedene Sprachen blind auf einer Tastatur zu schreiben...

Richtige Einbindung der digitalen Bildung gibt uns Möglichkeiten für Integration in der multikulturellen Welt von morgen: Tastaturen können jedenfalls nicht ständig gewechselt werden. Das flexible Denken allerdings lässt sich leicht frühzeitig üben. Wenn wir es richtig machen!

Yvonne Wende
Geschäftsführende Direktorin

Zielsetzung des Medienbildungskonzeptes

Die BCS bereitet ihre SchülerInnen darauf vor, aktive und verantwortungsbewusste WeltbürgerInnen zu werden, indem ihnen eine solide Grundlage aus fächerübergreifendem Wissen, Mehrsprachigkeit, digitalen Fertigkeiten sowie verschiedenen Methoden der Wissensaneignung mitgegeben wird. Sie erwerben das theoretische und praktische Wissen, das ihnen in einer sich ständig verändernden digitalen und vernetzten Welt Orientierung und Erfolg garantiert und sie auf ein lebenslanges Lernen vorbereitet. Die BCS hat „Digitale Bildung“ als einen Schwerpunkt im Schulprogramm definiert und hat ein Medienbildungskonzept entwickelt, welches allen SchülerInnen einen gleichberechtigten Zugang zu Informationen und Wissen ermöglicht.

Im Rahmen dieses interdisziplinären Medienbildungskonzeptes erwerben unsere SchülerInnen Kenntnisse und Fähigkeiten, die sie benötigen, um mit Informations- und Kommunikationstechnologien versiert umzugehen (Erwerb der Medienkompetenz) und diese effizient für Abruf, Erwerb, Auswertung und Austausch von Wissen und Informationen zu nutzen (Kompetenzbildung mithilfe von digitalen Medien und Technologien). Dies hilft ihnen, verantwortungsvolle digitale BürgerInnen zu werden, die sich sicher in der allgegenwärtigen und nahezu grenzenlosen Online-Welt bewegen (digitale Souveränität). Somit spiegelt das Medienkonzept der BCS die pädagogische Zielsetzung wider.

Um die Nachhaltigkeit der Bildung zu gewährleisten, wird das Erwerben und die Entwicklung der notwendigen digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen für ein Leben in der digitalen Welt (Bildung über und mithilfe der digitalen Medien und Technologien) an der BCS bereits ab der 1.Klasse der Grundschule implementiert und betrifft alle Schulstufen und Bereiche.

Kapitel 1: Pädagogischer Aspekt

1.1 Methodische Grundlage

Der Schwerpunkt des Primary Years Programme (PYP) der International Baccalaureate Organisation und somit der BCS liegt auf dem wissens- und erfahrungsbasierten Lernen, der Entwicklung der besten Methoden der Wissensaneignung und der Beschäftigung mit Dingen, über die man gern mehr wissen möchte. Man geht somit von einer natürlichen Neugierde der Kinder aus, die im Mittelpunkt des Konzeptes steht, wie auch von den Kindern als Forscher, sowohl im Klassenzimmer als auch außerhalb. Die SchülerInnen werden von den LehrerInnen dazu ermutigt, neugierig zu sein, Fragen zu stellen und anhand verschiedener Lernstrategien Antworten auf diese Fragen zu finden und auf diese Weise auch Bedeutung in dem, was sie lernen. LehrerIn agiert dabei nicht als TrägerIn vom vorgefertigten deklarativen Wissen. Diese Lernstrategie wird als suchendes autonomes Lernen bezeichnet und prägt das gesamte Programm.

Somit besteht der wichtigste Unterschied des PYP zu den klassischen Bildungsmodellen darin, dass es nicht um Wissensanhäufung und Wissensreproduktion geht, sondern um die Entwicklung eines tiefen Verständnisses für die wichtigsten Konzepte und Zusammenhänge. Der Weg dahin führt nicht über Demonstrieren, sondern über Erfragen, Erforschen und Experimentieren mit aktiver Beteiligung des Lernenden. Ca.60 Prozent der Unterrichtszeit fallen somit auf „inquiry based learning“.

Die BCS legt Wert darauf, dass die SchülerInnen frühzeitig naturwissenschaftliche Techniken und Methoden erlernen und selbstständig einsetzen, genauso wie die neuen Medien (Digitales Lernen). Somit bilden die Arbeit mit Quellen, Recherche, Auswerten und Präsentation der Ergebnisse die methodische Grundlage der Wissensaneignung ab der 1.Klasse.

1.2 Fächerkanon und Curriculum

Zur informatischen Bildung hat die BCS einen entsprechenden Fächerkanon und Curricula sowohl in der Grundschule, als auch in der Sekundarschule geschaffen.

ICT Curriculum der Grundschule

Da unsere Grundschule nach den Prinzipien des „Primary Years Programme“ der International Baccalaureate Organisation aufgebaut ist, werden Fertigkeiten zum Erforschen, Informieren, Präsentieren und Kommunizieren mit ICT im Rahmen des „Programme of Inquiry“ (fächerübergreifender epochaler Sachfachunterricht auf der Basis des forschenden Lernens, näheres dazu siehe „PYP Konzept“) bereits ab der 1.Klasse vermittelt.

Hierzu wurde erstmalig bereits 2012 in Zusammenarbeit mit dem IT-Fachbereich der Sekundarschule und entsprechend den Anforderungen des PYP ein Information and Communication Technology (ICT) – Curriculum für die Jahrgangsstufen 1-5 und für Jahrgang 6 ausgearbeitet und implementiert. IT als selbständiges Fach begann ab dem Schuljahr 2016/17 bereits in der Jahrgangsstufe 4 mit zwei Unterrichtsstunden pro Woche (davor war es ab Jahrgang 6).

Die Ziele und Inhalte des ICT-Unterrichts in der Grundschule lassen sich folgenden fünf Bereichen zuordnen:

- Inquiring with ICT:
research skills; evaluation of data and information gathered for relevance, credibility and accuracy
- Creating with ICT:
experiment with, select and use ICT to creatively express ideas, represent information
- Communicating with ICT:
use a range of online communication tools to share ideas and information
- Operating with ICT: operational skills
- Ethics, Issues and ICT:
ethical, safe and responsible practices when working with ICT in online and stand-alone environments

Das Digitale Lernen wird durch entsprechende mediale Ausstattung und Ausbildung der Grundschullehrkräfte gewährleistet.

IT-Unterricht in der Sekundarschule

Der anschauliche und aktivierende Unterricht zur Informatik und Medienbildung wird an der BCS durch ausgebildete Informatik-Lehrkräfte angeboten und geht über den Umfang des Berliner Rahmenlehrplanes hinaus. In den Jahrgangsstufen 7 und 8 wird IT in Kombination mit dem Fach LSS (Learning Skills and Strategies) unterrichtet; es sind zwei Unterrichtsstunden pro Woche. In den Jahrgangsstufen 9 und 10 wird IT jahrgangsstufenübergreifend als separates Wahlpflichtfach mit zwei Wochnstunden in englischer Sprache unterrichtet. Das IT Curriculum entspricht den Anforderungen des Berliner Senats und den Key Stage 3 (KS3) des ICT Curriculum of the UK National Curriculum.

Ziel des IT-Unterrichts der BCS ist es, unsere SchülerInnen auf ein digitales Umfeld vorzubereiten, in dem neben der Mathematik und den Naturwissenschaften auch Bereiche wie Kunst und Geisteswissenschaften von digitalen Medien und Technologien bestimmt werden. Dabei werden folgende Teilziele gesetzt:

- Abruf, Auswertung, Erwerb und Austausch von Wissen und Informationen
- kompetente und souveräne Nutzung von digitalen Medien zur Lösung praktischer Problemstellungen (Informationen gezielt und effektiv suchen und benutzen; Ergebnisse präsentieren)
- selbstständiges Web-Programmieren
- sachliche Einschätzung neuer Technologien und ihre kreative Nutzung in der Praxis

- kollektives und kooperatives Arbeiten mithilfe von Technologie
- sicheres und verantwortungsvolles Bewegen in der Online-Welt

Fach „Learning Skills and Strategies: Digitales Lernen“

Die Fächer Informatik und LSS sind sehr eng miteinander verbunden. Während Informatik eher für „learn to use“ zuständig ist, steht LSS für „use to learn“. Im LSS-Unterricht befassen sich die SchülerInnen mit lerntheoretischen Aspekten, Grundsätzen, Strategien und praktischen Fertigkeiten der Wissensaneignung. Die Fertigkeiten im Umgang mit den neuen Medien, ob im Fachunterricht oder zu Hause, steigern die Lernbereitschaft und Leistung. Sie verändern die Lern- und Lehrkultur und fördern die Selbstorganisation sowie das individualisierte Lernen der SchülerInnen. Der LSS-Kurs soll den SchülerInnen helfen, herauszufinden, wie sie am besten lernen und die Fertigkeiten zu entwickeln, die sie für den Erfolg in ihren jetzigen Fächern sowie für den MSA, das IB Diploma, das Abitur und das weitere lebenslange Lernen brauchen.

Schwerpunkt des LSS-Unterrichts bilden folgende Fertigkeiten:

- eigenständiges Lernen und Selbstorganisation; Struktur, Timing und Planung bei Projekten
- Fähigkeit zur Teamarbeit
- Recherchekompetenz in konventionellen Medien und im Internet
- Verfassen einer wissenschaftlichen Facharbeit/eines Referates
- Informationskompetenz
- präsentationstechnische Fähigkeiten
- Fähigkeit zur Selbstreflexion: das Vermögen, Initiative zu zeigen, die eigene Arbeit und die Arbeit anderer kritisch zu beurteilen, sich Gedanken über den Fortschritt zu machen, sich Ziele zu setzen und Ergebnisse auszuwerten.
- kommunikative Fähigkeiten

1.3 Spezielle Workshops zu besonders relevanten IT-Themen

Ab dem Schuljahr 2017/2018 plant die Schule einen speziellen Workshop zum Thema „Building awareness on Social Media“ einzuführen und diesen später als festen Bestandteil in das Curriculum aufzunehmen. Der Bedarf ergab sich aus der Tatsache, dass solange sich unsere SchülerInnen in der Schule befinden, sie einen sicheren und durch entsprechende Filter geschützten Zugang zum Internet haben. Sobald sie aber zuhause sind, ändert sich das: viele Eltern haben keinen Überblick darüber, wo gerade ihre Kinder in der Digitalen Welt unterwegs sind. Wir möchten die SchülerInnen noch mehr für die Ethik im Internet sensibilisieren und mit ihnen folgende Inhalte vertieft behandeln: Awareness of online presence / Online identities / Concept of Rethink: Making a difference in Cyber mobbing.

Den ersten Schritt in diesem Bereich haben wir bereits mit der Einführung des alljährlichen „Anti-bullying Days“ für die gesamte Schule getan. Perspektivisch denken wir auch an einen Workshop für die Teens-Eltern nach.

1.4 Mediennutzung im Fachunterricht

An der BCS werden zahlreiche digitale Unterrichtsmittel fachdidaktisch eingesetzt, wie lizenzpflichtige Software oder Open Educational Resources (OER), die den Lernprozess sowohl im Klassenraum, als auch zu Hause bei der selbstständigen Arbeit unterstützen. Dazu gehören in der Grundschule die Mathletics-Software (www.eu.mathletics.com), wo jedes Kind sein passwortgeschütztes Konto hat und in unzähligen progressiv aufgebauten Aufgaben sein Niveau individuell steigern kann, Bettermarks (<http://de.bettermarks.com/>) und das Online-Leseprogramm RazKids (www.raz-kids.com/) ab der 1.Klasse.

Mathematik

Im Mathematikunterricht der höheren Klassen werden MyiMaths (für 6.-9.Klasse, Online-Hausaufgaben, vertiefende Erklärungen, selbstständige Arbeit) und Kognity (für SchülerInnen des IB Diploma Programme: digitale Lehrbücher, Online-Aufgaben, Selbsttests) aktiv genutzt. In den 10.-12. Klassen wird auch der Desmos graphing calculator eingesetzt, ein umfangreicher grafischer Online-Taschenrechner und Funktionsplotter, mit dem Funktionen aller Art grafisch dargestellt werden können.



IT-Unterricht

TIPP10 ist ein Online-Zehn-Finger-Schreibtrainer, mit dem unsere SchülerInnen bereits ab der 4.Klasse das Zehnfingersystem erlernen und trainieren können. Die BCS besitzt dafür eine kostenpflichtige Schullizenz. Mit der Schulversion haben LehrerInnen außerdem die Möglichkeit, einen Lehrplan in Form von selbst entworfenen Aufgaben aufzubauen. Diese lassen sich dann gezielt SchülerInnen zuweisen, überwachen und auswerten.



Im IT-Unterricht werden verschiedene moderne Lernprogramme eingesetzt, wie z. B. Minecraft Education Edition, die einige begeisterte SchülerInnen bereits in der Grundschule im Mathe-Nachmittagsclub kennengelernt haben. Die Idee der "Minecraft Education Edition" ist es, das bekannte Spiel als eine Art "offene Lernplattform" zu nutzen und anhand dessen konkrete Lerninhalte aus den Bereichen Wissenschaft, Technik, Mathematik, Geschichte, Sprachen oder Kunst zu vermitteln.



MINECRAFTEDU

Kerbal Edu ist ein realistsches, auch vom physikalischen Gesichtspunkt her, Flugsimulations- und Raumfahrtprogramm, welches das Erstellen von zum Lehrplan passenden Missionen erlaubt und viele Möglichkeiten der Visualisierung physikalischer Kräfte bietet.



In der digitalen Akademie CODECADEMY lernen die Kinder Programmiersprachen wie HTML, CSS oder Javascript, und bekommen einen Einblick in das Programmieren von Websites, Apps, Spielen oder Animationen. Der Unterricht findet zum Teil online statt, da die Webseite Aufgaben stellen und Lösungsversuche sofort korrigieren kann.



Auch die Programmiersprache Python gewährt den BCS-SchülerInnen einen einfachen Zugang in die Welt der objektorientierten Programmierung (OOP). Python beinhaltet Programmierkonzepte, die derzeit in den modernen Programmierumgebungen (z. B. JAVA) enthalten sind, bietet aber mit seiner Konzeption weit mehr pädagogische und didaktische Vorteile, die insbesondere für den Anfangsunterricht geeignet sind.



PyCharm

Physik

Ab dem Schuljahr 2016/17 hat die BCS primär in den Physikunterricht der Abitur- und IB Klassen investiert und eine Schullizenz für die Software *Logger Pro 3* erworben. Das ist ein intuitiv zu bedienendes Programm zur Live-Datensammlung und (grafischer/tabellarischer) Datenanalyse von angeschlossenen Sensoren oder Geräten (Spektrometern etc.), um Experimente im Physikunterricht zu analysieren und zu beschreiben. In Echtzeit können die SchülerInnen damit Graphen/ Graphprognosen oder Fehlerbalkendiagramme erstellen, Abweichungen berechnen oder Gleichungen bestimmen.



Ein weiteres Tool ist die Online-Sammlung der interaktiven Simulationen für Wissenschaften und Mathematik der Colorado University, die regulär im Physikunterricht zum Einsatz kommt, um zahlreiche animierte Experimente zu modellieren und z. B. folgende Themen zu visualisieren: Kinematik, Wellenlehre, Arbeit, Thermodynamik, quantenmechanische Phänomene, Licht, Stromkreise und viele andere mehr.



Turnitin – Software

Auch die BCS hat ihre Erfahrungen damit gemacht, dass gelegentlich fremde Texte ohne die notwendigen Quellenachweise in schriftlichen Arbeiten höherer Klassen des Gymnasiums oder IB DP verwendet werden.



Deshalb verfügt die BCS seit Frühjahr 2017 über eine Lizenz für die Turnitin-Software. Damit sind mögliche Plagiate in schriftlichen Arbeiten der SchülerInnen aufdeckbar. Somit möchten wir unsere SchülerInnen frühzeitig an die Prinzipien guter wissenschaftlicher Praxis heranzuführen.

1.5 Außerschulische Lernorte im Bereich IT

Ausflüge in Museen oder zu anderen außerschulischen Lernorten haben an der Grundschule und am Gymnasium der BCS keinen sporadischen Charakter, sondern werden inhaltlich an den Lehrplan des jeweiligen Jahrgangs bzw. entsprechend den Themen des „Programme of Inquiry“, geknüpft. Sie sind ein fester Bestandteil des Curriculums und somit des Schuljahresplanes. Dazu nutzen wir die zahlreichen museumspädagogischen Angebote in Berlin, die größtenteils qualitativ und pädagogisch sehr wertvoll und kostenfrei sind, wie das Computerspielemuseum, Ottobock Science Centrum, sowie verschiedene interdisziplinäre Ausstellungen.

1.6 Selbstlernmöglichkeiten

Im Frühjahr 2017 ist die Schulbibliothek der BCS online gegangen, um allen SchülerInnen und LehrerInnen der Schule den Zugang zum Bibliotheksbestand so effektiv und komfortabel wie möglich zu machen. Dies ist online mithilfe von OPAC möglich. Auch die Weiterentwicklung zu einem „Lerngemeinschafts“-Modell, bei dem die NutzerInnen aus einer großen Auswahl an Online- und physischen Ressourcen die für sie passende Literatur finden können ist für das Schuljahr 2017/18 geplant. Des Weiteren erhalten die SchülerInnen über die Online-Bibliothek ab sofort Zugang zu den Onlinedatenbanken und Ressourcen wie Questia School (<https://www.questiaschool.com/>), für die die Schule eine kostenpflichtige Jahreslizenz erworben hat sowie zum Churchill Archive (<http://www.churchillarchive.com/>).

1.7 Schülerpraktika mit IT-Schwerpunkt

Die BCS-SchülerInnen können während ihrer Schullaufbahn mehrmals hinter die Kulissen von Unternehmen schauen. Erste praktische Erfahrungen sammeln unsere SchülerInnen im einwöchigen obligatorischen Betriebspraktikum bereits in der 7. und 8. Klasse, in der 9. Klasse folgt ein zweiwöchiges Praktikum, welches von der BCS bzw. den Eltern und den SchülerInnen in Eigenregie organisiert wird. Die Praktika werden von BCS-LehrerInnen betreut und in allabendlichen Blog-Einträgen protokolliert. Anschließend werden die Ergebnisse gemeinsam in schriftlichen Berichten und Präsentationen vor den Eltern und MitschülerInnen ausgewertet. In diesem Zusammenhang nutzen wir die Vorteile des Standortes Berlin als Hauptstadt der digitalen Start-ups mit einem sehr breiten Spektrum von IT-Tätigkeiten und Beschäftigungen. Unternehmen mit den Geschäftsfeldern Digitale Filmproduktion, Softwareentwicklung, Industrial Design, Grafikdesign, Digitale Bildung für Kinder, Digitale Schriftverarbeitung oder Sound Studio zählen zu unserem Partnernetzwerk.

1.8 Medienbezogene Zusatzangebote

Außerhalb der curricularen Verankerung digitaler Bildung bietet die BCS jedes Schuljahr zahlreiche Zusatzangebote in diesem Bereich an. Das Extracurricular Programme beinhaltet zahlreiche Klubs im Rahmen der obligatorischen Ganztagsbetreuung in der Nachmittagszeit an:

Maths Club (I und II)

Der Mathematikclub ist in Maths I und II unterteilt und richtet sich jeweils an die SchülerInnen der 2.-3. und 4.-5. Klasse. Es sollen verschiedene Aufgaben gelöst werden, die eine Verbindung, ob offensichtlich oder nicht, zur Mathematik haben. Die solide IT-Infrastruktur der Grundschule ermöglicht es, innerhalb dieser Klubs zahlreiche Aufgaben mit Technologieeinsatz zu integrieren.

Das macht den SchülerInnen großen Spaß, und manchmal bemerken sie nicht, dass sie beim Spielen (oder durch Spielen) bestimmte mathematische Fertigkeiten trainieren. Als Quellen spannender und gleichzeitig pädagogisch wertvoller Aufgaben und Lernspiele haben sich die Online-Spiel-Lernplattformen ABCya! (<http://www.abcya.com/>) sowie das Programm Mathletics (eu.mathletics.com/primary/) erwiesen. Diese Software wird auch im regulären Unterricht eingesetzt. Hier hat jede/r SchülerIn seinen eigenen passwortgeschützten Benutzer-Account, zu dem sie/er auch Zugang von Zuhause aus hat.

Aber auch klassische Brettspiele dürfen bei der Entwicklung des logischen Denkens und mathematischer Grundfertigkeiten (geschweige denn des sozialen Miteinanders) nicht zu kurz kommen. Dafür werden interaktive Spielfelder auf das Whiteboard projiziert, und die Spielfiguren oder Formen können darauf mit dem Finger bewegt werden.

Club IT I

Der Club IT I findet einmal pro Woche für IT-begeisterte SchülerInnen der 4.-6.Klassen in dem Media Lab der Grundschule statt. Die Lehrpläne der beiden Klubs sind aufeinander abgestimmt. Im IT I lernen die Kinder zum ersten Mal die Software "Minecraft Education Edition" kennen. Dieses bekannte Spiel wird als eine Art "offene Lernplattform" für verschiedene Lerninhalte genutzt. Außerdem erleben die Kinder ihre ersten Schritte in den gängigen Anwendungen und Programmen, und versuchen, mit der Programmiersprache SCRATCH ihre ersten Programme zu erstellen.



Club IT II

Der IT II Club (eine Stunde pro Woche für SchülerInnen 6.-12.Klasse) baut auf den Kenntnissen auf, die die SchülerInnen im Anfängerkurs IT I der Grundschule erworben haben. Im IT II wird in der nächsten Liga gespielt: Man beschäftigt sich mit dem Programmieren von Webseiten mit HTML/CSS sowie Python/Scratch; sowie mit Projekten für Raspberry Pi und Arduino microcomputers mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad.



Game Maker Club

Um ein richtiges Computerspiel zu programmieren, muss man nicht unbedingt eine Programmiersprache beherrschen. Am Anfang geht es auch mit einfacheren Mitteln. Im Game Maker Klub lernen die SchülerInnen der 4.-7.Klasse einfache Spiele mit der Game Maker Software zu programmieren. Die BCS besitzt dafür eine Schullizenz. Mit GameMaker können die SchülerInnen über den grafischen Objekt-Editor sehr einfach per drag-and-drop ihre ersten Spiele in wenigen Minuten programmieren, ihre eigenen Charaktere, Umgebungen, Spielregeln und Spielstruktur entwickeln oder einfache Animationen zeichnen. Hierbei können sie auch eigene Bilder und Musik verwenden. Diese Software ist in englischer Sprache, aber da IT an der BCS auch in Englisch unterrichtet wird, ist das nur von Vorteil.



Digital Art Club

Im Klub "Digital Art", an dem die jüngeren SchülerInnen der 3.-4.Klassen teilnehmen können, lernen die Kinder die verschiedensten Tools der digitalen Bildbearbeitung kennen. Sie werden dazu ermuntert, mit Grafiken, Bildern, Fotos, Texten digitalen Animationen zu experimentieren, so dass am Ende selbstkeierte Unikate entstehen.

3D Printing Club

Seit dem Schuljahr 2016/2017 bietet die BCS acht interessierten Schülern der 7.-10.Klasse den BCS 3D Printing Club. Dabei wird nicht nur etwas Gegenständliches mit dem 3D-Printer hergestellt, sondern in der ersten Phase das eigentliche high-end-Werkzeug, der PRUSA i3 MK2 Drucker von den SchülerInnen selbst gebaut.

Audio Engineers

Zum ersten Mal steht im Schuljahr 2016/17 der Audio Engineers Klub im Nachmittagsprogramm. Jede Woche treffen sich sechs SchülerInnen der 11. und 12. IB-Klassen im Cosmic Sound Studio. Am Anfang des Schuljahres wurden die notwendigen Grundlagen gelegt: wie wird eine Tonaufnahme vorbereitet und durchgeführt, wie werden die Aufzeichnungen nachbearbeitet. So ein Audio-Profi-Team ist für die BCS unverzichtbar. Mehrmals im Monat finden in der BCS-Aula Konzerte des schuleigenen Streichorchesters, Schulchorauftritte, Theatervorstellungen, Bandkonzerte und auch private Musikstunden statt. All das benötigt professionelle Tontechnik-Unterstützung. Ziel ist, den ganzen Zyklus so zu beherrschen, dass man am Ende eine professionelle Audioaufnahme erhält. Auf diese Weise kann man allen SchülerInnen einen schulinternen Service der professionellen Audioaufnahme ihrer Auftritte/des privaten Instrumentalunterrichts anbieten.

Kapitel 2: Technischer Aspekt

2.1 IT-Infrastruktur

Die BCS verfügt über eine leistungsfähige und funktionssichere digitale Infrastruktur und technische Ausstattung, die weit über dem üblichen Schulstandard liegt: die Schule verfügt über zwei Medien-Labore für die Grund- und Oberschule mit jeweils 24 PCs + Beamer, 10 PC-Arbeitsplätze für die LehrerInnen im Lehrerzimmer, 30 Klassenräume mit SMARTBoards und angeschlossenem Lehrer-PC. 10 Räume der Grundschule sind mit extra PCs für SchülerInnen ausgestattet. Insgesamt sind ca. 120 PCs im Schulgebäude. Der Internetzugang auf dem gesamten Schulgelände wird über 25 WLAN Access Points gewährt. Außerdem steht 1 Klassensatz iPads zur Verfügung. Die gebäudeweite Netzstruktur mit 1 Gbit/s kann einen hohen Datenverkehr bewältigen. Die Medienlabore und die Räumlichkeiten der Sekundarstufe II sind über extra dafür verlegte Glasfaserkabel angebunden. Die Anbindung ans Internet erfolgt durch eine symmetrische 100 Mbit/s Leitung (Stichwort FTTB).

Den Lehrkräften und SchülerInnen stehen zur Datenspeicherung einerseits persönliche Ordner sowie Austauschordner innerhalb des Schulgebäudes zur Verfügung; andererseits können Dateien und Materialien auch in Verbindung mit dem genutzten E-Mail-System auf cloudbasierten Kapazitäten abgelegt werden.

Dem BCS-Kollegium steht für Unterrichtsvorbereitung, Austausch, Meetings und Erholung ein geräumiges Lehrerzimmer mit 10 PC-Arbeitsplätzen mit Internetzugang und Drucker zur Verfügung. Die KlassenlehrerInnen der Grundschule haben jeweils einen PC in jedem Klassenzimmer. Desweiteren kann jede/r LehrerIn sich mit eigenem Gerät jederzeit in das schulweite WLAN einloggen und erhält Zugang zu eigenem Konto im Schulnetzwerk. Alle Lehrerinnen erhalten ausserdem eine Lizenz zum Installieren der Microsoft Office Produkte auf ihren persönlichen Geräten und zu Hause. Über Office365 hat jede/r MitarbeiterIn jederzeit Zugang zum Email-Postfach.

Das Cosmic Sound Studio verfügt über einen Rechner mit professioneller Tonstudio-Audioeditor-Software Pro Tools, mit der Studioaufnahmen, Bearbeitungen und Produktion von hochwertigen Audiomaterialien möglich sind sowie über 2 KRK-Studiomonitore, ein kompaktes und vielseitiges Audiointerface von Focusrite, Studiomikrophone und einen Mischer zur Abnahme von Instrumenten.

2.2 BYOD-Policy

Die Berlin Cosmopolitan School integrierte ab dem Schuljahr 2016/17 die BYOD - (Bring Your Own Device) Richtlinie: alle SchülerInnen des bilingualen Gymnasiums (Klassen 7-12) dürfen eigene Notebooks oder Tablets (möglichst günstig und zweckdienlich, um ein Schaulaufen der teuersten Technik zu vermeiden) im Unterricht benutzen. Die BCS hat diese Entscheidung getroffen, damit die SchülerInnen frühzeitig lernen, mit der Software und Hardware von Rechnern umzugehen. Außerdem ist es wichtig, dass die internationale Schülerschaft ihre Recherchefähigkeiten mithilfe

des Internets entwickelt und lernt, auf sicherem Wege mit den Möglichkeiten des Internets umzugehen.

Die BYOD-Richtlinie legt folgendes fest:

1. Die SchülerInnen erhalten Zugang zu Software und Online Zugängen, die zuvor auf die Medienlabore beschränkt waren.
2. Die Arbeit mit den eigenen Rechnern soll die Handschrift und die Benutzung von Büchern ergänzen, nicht ersetzen.
3. Das erlernte Zehn-Fingersystem kann somit direkt im Alltag praktiziert werden.
4. Mit der Rechnerarbeit kann außerdem der Medien- und Organisationsunterricht (Informatik und Learning Skills & Strategies) optimiert werden.
5. Die SchülerInnen erhalten die Kontrolle über die Funktionalität ihrer Rechner und entwickeln ein Verantwortungsbewusstsein dafür. Außerdem können sie sich besser auf den Lernstoff konzentrieren und selbständige Arbeit effizienter gestalten, wenn die richtige Bedienung der Geräte schon bekannt ist. Damit wird das „use to learn“- Ziel erreicht.
6. Schüler der Klassen eins bis zwölf erhalten eine Lizenz zum Installieren der Microsoft Office Produkte auf persönlichen Geräten und zu Hause.

2.3 Lern- und Kommunikationsplattform

Die BCS schafft eine Atmosphäre für ein kreatives und inklusives Arbeiten und ermöglicht die Teilhabe aller SchülerInnen und Eltern am Schulleben durch Einsatz digitaler Technologien. Jede/r SchülerIn und LehrerIn der BCS erhält automatisch einen geschützten persönlichen Account im schulinternen Netzwerk sowie eine Schul-Email Adresse. Über virtuelle Klassenzimmer (passwortgeschützt und nur für die Eltern der Klasse freigegeben) und Arbeitsgruppen (Office 365/OneNote for classrooms <https://portal.office.com>) lassen sich Unterrichtsmaterialien und Hausaufgaben verteilen, welche individuell oder in Gruppen bearbeitet werden können. Office365 bietet desweiteren eine Möglichkeit, Dokumente im Browser zu speichern und diese über SharePoint bzw. OneDrive mit KollegInnen zu teilen. Auf diesem Wege findet auch interne Kommunikation mit den Eltern statt. So werden z.B. die Grundschul-Eltern in wöchentlichen Newslettern über das Schulleben ihrer Kinder informiert. Dazu wird aktuell die Plattform Moodle sowie andere Foren genutzt. Die BCS plant allerdings ab dem Schuljahr 2017/18 auf Schule 365 umzusteigen. Hierzu läuft gerade die Testphase.

2.4 Digitale Lösungen in der Schulverwaltung

Schulverwaltungsprogramm „All4Teachers“

Seit dem Schuljahr 2016/17 hat die BCS begonnen, das webbasierte Schulverwaltungsprogramm „All4Teachers“ für die Sekundarschule zu implementieren. Diese zentrale Verwaltungsplattform dient nicht nur zur Schüler- und Notenerfassung, Zeugniserstellung und Fehlzeitenüberwachung, sondern auch zur Qualitätssicherung im Bildungsprozess und zur Einhaltung verbindlicher schulinterner Standards. Mit dieser Software lassen sich die Leistungsentwicklungen der SchülerInnen verfolgen und analysieren, Schwachstellen erkennen und Gegenmaßnahmen ergreifen. Für die online abgespeicherten Daten werden ausschließlich europäische Server genutzt, was den hohen Datensicherheitsstandards der Schule entspricht.



Es ist geplant, dass ab kommenden Schuljahr 2017/18 Erziehungsberechtigte und SchülerInnen über eine App Zugriff auf das Noten- und Anwesenheitsmanagementsystem bekommen werden. Jede/r SchülerIn (und Erziehungsberechtigte) erhält ein Konto und entsprechende personalisierte Zugangsberechtigungen, was eine transparente Kommunikation bzgl. des Leistungsstands der SchülerInnen zwischen Schule und Elternhaus ermöglicht.

BCS Grundschule: ManageBac

Als eine anerkannte IB World School implementiert die BCS in der Grundschule seit zwei Jahren auch die Software ManageBac, die extra auf den Bedarf einer PYP-Grundschule zugeschnitten ist. Im ersten Jahr, erfolgte damit lediglich die Anwesenheitserfassung in der Grundschule.



Mittlerweile lassen sich folgende Aufgaben erfüllen:

- Unterrichtsplanung (erfolgt bereits)
- Noten- und Leistungsstanderfassung (erfolgt bereits, ergibt im nächsten Schritt im Zusammenschluss mit der Unterrichtsplanung ein sogenanntes „digitales Klassenbuch“)
- Kommunikaton zwischen den LehrerInnen (erfolgt bereits über den internen geschützten Zugang), den SchülerInnen und dem Elternhaus (eine der möglichen Kommunikationsformen, Testphase)
- Erweiterung der Funktionalität: Zeugniserstellung für die Grundschule

Mithilfe dieser Software können KlassenlehrerInnen und FachlehrerInnen (z.B. Musik-, Sport- und Kunstlehrer) ihre Unterrichtspläne, -ziele und -inhalte, was z. B. für das Programme of Inquiry unentbehrlich ist, aufeinander abstimmen und miteinander kommunizieren. Die Unterrichts- und Forschungseinheiteninhalte lassen sich auch mit dem Schuljahresplan verbinden und abgleichen. Die Schulleitung hat jederzeit Zugriff auf den Ist-Zustand und aktuellen Unterrichtsinhalt in jeder Grundschulklasse.

Für jede/n SchülerIn kann ein digitales Portfolio angelegt werden, wo Arbeiten und Leistungskontrollen archiviert werden und als Nachweis jederzeit abrufbar sind. Diese „summative assessments“ verschaffen LehrerInnen und Eltern einen Überblick darüber, was jede/r einzelne SchülerIn im Laufe der Schulzeit an der BCS geleistet hat. Da alle Schritte digital erfolgen, wird außerdem eine Menge Papier gespart.

BCS Aufnahme-prozedur: Open Apply

Bis jetzt mussten interessierte Familien, die ihre Kinder an der BCS lernen lassen wollten, neben den Fortschrittsberichten bzw. Zeugnissen der beiden Vorjahre sowie anderen Informationen, die für das betreffende Kind relevant sein könnten, ein Formular von unserer Webseite herunterladen, es ausfüllen und an die Schule in Papierform postalisch schicken. Ab dem neuen Schuljahr wird die BCS das Programm OpenApply einsetzen, welches eine papierlose Bewerbung ermöglicht. Diese Daten werden automatisch in die Schuldatenbank übertragen und synchronisiert werden.



2.5 Digitale Lösungen im Unterricht, Evaluation und Elternkommunikation

Schulnetzwerk MNSPro von AIX Concept

Die Anforderungen an Computernetzwerke sind aufgrund des verstärkten Einsatzes von mediengestützten Technologien enorm gestiegen. Die BCS hat sich für eine Systemlösung entschieden, die einen geschützten und sicheren Zugriff, gepaart mit ständigem Nutzerwechsel, gewährleistet. Das MNSpro Schulnetzwerk ist eine Netzwerklösung der AixConcept GmbH. Durch die einheitliche Desktopoberfläche auf allen Schulcomputern wird ein reibungsloser Ablauf des Unterrichts gewährleistet, da den LehrerInnen und SchülerInnen alle Funktionen immer an derselben Stelle zur Verfügung stehen. Um die Netzwerksicherheit zu garantieren, lassen sich Nutzer- und Zugangsrechte einfach verwalten und anpassen. Somit hat das IT-Department und die Schulleitung die volle Kontrolle über das Schulnetzwerk. Von jedem Rechner kann man direkt im Browser Anwendungen der MNSpro Office 365-Serie nutzen. So werden Word, Excel Powerpoint, One Note, Sway, Outlook, One Drive und Skype im Unterricht oder zur Unterrichtsvorbereitung eingesetzt.



MAP-Testing-NWEA

MAP-testing steht für Measure of Academic Progress: Ab der ersten Klasse werden zweimal, und ab der dritten – dreimal im Jahr MAP-Tests in der Grundschule durchgeführt (aktuell in Lesen/Rechnen und entsprechenden Teilkompetenzen; ab 2017/18 ist es geplant, Naturwissenschaften dazuzunehmen).



Diese Testings haben zum Ziel:

- die aktuelle Entwicklung und Wissenstand jedes einzelnen Kindes zu diagnostizieren und zu evaluieren; seine Schwächen und Stärken zu definieren
- den individuellen Lernfortschritt zu erfassen, zu dokumentieren und zu vergleichen
- den Unterricht differenziert und bedarfsorientiert zu planen
- die Qualität des Unterrichtsprozesses zu sichern und zu entwickeln
- die Zusammenarbeit und Kommunikation der Fachlehrer und Klassenlehrer in der Grundschule zu optimieren
- die Eltern zu informieren und zu unterstützen

Somit entsteht eine lückenlose transparente Evaluation und Dokumentation des Lernfortschrittes von jede/m BCS-SchülerIn, welches am Ende der Grundschule in 13 ausführlichen Berichten dokumentiert wird. Das Programm wird ausnahmslos von allen LehrerInnen der Grundschule eingesetzt. Alle GrundschullehrerInnen verpflichten sich, sich selbstständig in die Software mithilfe von Onlinetutorials einzuarbeiten, bei Bedarf steht der Grundschulleiter zur Verfügung.

2.6 Wartung und Support: IT-Department

Die BCS hat ein hauseigenes IT-Department, das ein reibungsloses Funktionieren der ganzen IT-Infrastruktur gewährleistet und den LehrerInnen mit Rat und Tat in allen IT-Fragen zur Hand ist. Dieser Service trägt entscheidend zum Unterrichtserfolg bei. Das IT-Department kümmert sich um die Zuweisung von Software auf die PCs der Schule, koordiniert die Zusammenarbeit mit externen IT-Partnern (AIXConcept, All4Teachers, Minhoff, Microsoft), führt regelmäßige Schulungen für LehrerInnen zum Umgang mit den SMARTBoards und genutzten Online Tools und Software. Außerdem übernimmt das IT-Department folgende wichtige Aufgaben:

- Zuweisung der Benutzeraccounts (LehrerInnen, SchülerInnen, Eltern)
- Koordination mit der Leitung zwecks Einführung neuer Software
- Prüfung, Einkauf und Installation neuer Hardware
- Wartung bestehender Artikel (Boards, Computer, etc.)
- Neuinstallationen von Software
- Behebung von Störungen und Mängel
- Netzwerkbetreuung
- Schulung der Leitung und LehrerInnen bezüglich neuer Funktionen in benutzter Software
- Hilfestellung für SchülerInnen bezüglich Accounts und eigener Hardware

2.7 Umgang mit Daten

Datenschutz in jener Hinsicht ist für die BCS von außerordentlicher Bedeutung. Für die online abgespeicherten Dokumente werden ausschliesslich europäische Server genutzt, um den hohen Datensicherheitsstandards der Schule zu entsprechen. Schulinterne Rechtsabteilung kümmert sich aktuell um alle rechtlichen und datenschutztechnischen Abläufe. Aufgrund der Datenvielfalt werden unterliegen diese Prozesse einer ständigen Überprüfung und Validierung. Dazu hat die Schule bereits mit einem externen Datenschutzbeauftragten zusammengearbeitet. Für die Zukunft ist geplant, diese Prozesse hausintern und in erhöhtem Maße zu organisieren.

Kapitel 3: Personeller Aspekt

3.1 Qualifizierung der Lehrkräfte

Die technischen Innovationen verändern nicht nur die Medien drastisch, sondern auch den Alltag der LehrerInnen. Aus unserer Sicht ist der Erfolg der digitalen Bildung nicht nur von der IT-Ausstattung der Schule abhängig, sondern in erster Linie von der Medienkompetenz und der individuellen Einstellung des Lehrpersonals sowie von der Unterstützung beim Einsatz der digitalen Medien. Letzteres wird in vollem Umfang von dem ständig präsenten IT-Department gewährleistet und entlastet das Kollegium von den technischen Aufgaben.

Da die BCS eine anerkannte IB World School ist, orientiert sie sich nicht nur nach den Anforderungen des Berliner Rahmenlehrplanes, sondern folgt auch den Richtlinien und Vorgaben der IBO. Somit erfüllt die BCS zwangsläufig und unabhängig von einzelnen Lehrkräften und verantwortlichen Personen die Anforderungen der IBO in Bezug auf die digitale Bildung respective Qualifizierung des Kollegiums. Die BCS wird darauf von der IBO in regelmäßigen Abständen geprüft.

Da in der Grundschule das Fach ICT in das Programme of Inquiry integriert ist und von KlassenlehrerInnen unterrichtet wird, verfügen alle KlassenlehrerInnen der Grundschule ausnahmslos über die entsprechenden Qualifikationen. Jede/r GrundschullehrerIn, der an der BCS neu eingestellt wird, muss entweder die entsprechende standardisierte PYP-Qualifikation nachweisen, dessen Bestandteil die IT-Ausbildung ist, oder er/sie wird entsprechend von unserem schuleigenen PYP-Coordinator intern geschult. Selbiges betrifft auch das Kollegium der IB-DP Klassen.

3.2 Fortbildungen im Bereich digitaler Medien

In den letzten Jahren hat die BCS kontinuierlich in Fort- und Ausbildung der Fachkräfte investiert. Wir glauben, damit auf dem richtigen Wege zu sein. Es ist uns sehr wichtig, dass die LehrerIn sich untereinander austauschen und miteinander kooperieren, auch außerhalb der eigentlichen Unterrichtszeit. Wir versuchen ein offenes und motivierendes Arbeitsklima zu schaffen, in dem man sich gegenseitig und auch von der Schulleitung unterstützt fühlt und wo persönliches Engagement, Ideen und Mehraufwand ihre Anerkennung finden.

Jeden Monat finden Department Meetings (Fachbereichskonferenzen) sowohl in der Grundschule, als auch in der Sekundarschule statt. Daran nehmen regulär die MitarbeiterInnen des IT-Departments teil und informieren das Kollegium über die Neuigkeiten in Schul- und Lernsoftware. Darüberhinaus berichten die KollegInnen über ihre Erfahrungen mit der eingesetzten Hard- und Software. Über das Schulnetzwerk und dank der entsprechenden Ausstattung der Lehrerzimmer hat jede/r LehrerIn Zugang zu einem Rechner mit Internetanschluss und kann sich mit anderen KollegInnen über das schulinterne Lehrerplattform im Netzwerk austauschen.

Die Schulleitung der BCS unterstützt die Kollegen und stellt jederzeit LehrerInnen frei und organisiert Vertretungsunterricht, damit Kollegen an Fortbildungen teilnehmen können. Die TeilnehmerInnen von den Fortbildungsveranstaltungen informieren danach ihre FachkollegInnen über Neuigkeiten und relevante Themen in den regulären monatlichen Department Meetings und agieren somit als MultiplikatorInnen. Jede/r LehrerIn dokumentiert die besuchten Fortbildungsveranstaltungen und stellt die Skripte anschließend den KollegInnen in elektronischer Form im Sharepoint/Office 365 zur Verfügung.

Jede/r PYP-LehrerIn muss regelmäßig an Fortbildungen der IBO-Partnerschulungszentren, die in Form von mehrtägigen Workshops und Lehrgängen abgehalten werden, teilnehmen (einmal im Jahr, in der Regel 16 Stunden an zwei Tagen). Dazu wird vom GrundschulleiterIn jedes Jahr ein verbindlicher Fortbildungsplan erstellt, in Abhängigkeit davon, welche Lehrkraft sich für welche PYP-Kategorie/Bereich qualifizieren soll. Durch die Spezifik des PYP (fächerübergreifendes Denken und inquiry based learning) ist die ICT-Thematik Bestandteil jedes Lehrgangs und von daher für alle

Lehrkräfte obligatorisch. Außerdem muss jede/r IB DP-LehrerIn regelmäßig an Fortbildungen der IBO teilnehmen.

Die BCS benennt verantwortliche Lehrkräfte für die Qualifizierung, sowohl aus organisatorischer Sicht (GrundschulleiterIn/SekundarschulleiterIn) als auch für die inhaltliche Seite (IT-BereichsleiterIn, IT-Department). Dieses „Team Digitalisierung“ ist auch für die Erhebung des Fortbildungsbedarfs bei einzelnen LehrerInnen zuständig und somit für die schulinterne Fortbildungsangebote.

Kapitel 4: Finanzieller Aspekt

Für die strategische Digitale Entwicklung der gesamten Schule (Planung und Finanzen) wird jedes Jahr im Juli budgetiert und ein Investitionsplan erstellt. Dieser Plan beinhaltet im Wesentlichen Neuanschaffungen (Update und Upgrade-Programme), Lizenzen für Software, Wartung und Support sowie laufende Verbrauchskosten und Weiterbildungs- und Schulungsmaßnahmen.

Für das Jahr 2017/2018 plant die BCS folgende wesentlichen Investitionen:

- in der Grundschule müssen in allen 10 Klassenräumen die Lehrer-PCs erneuert werden. Dabei möchten wir von Laptops auf HP Desktops + Monitore umsteigen: Investitionsumfang ca. 10 000,00 Euro
- im Rahmen des sukzessiven Austauschs der veralteten SMART Boards planen wir die nächsten fünf zu ersetzen (Smart Board+Beamer+Gestell+Montage): Investitionsumfang ca. 15 000,00 Euro

Im Jahr 2018/2019 setzt sich dieses „Update-Programm“ in der Sekundarschule fort.

Partner

Die BCS arbeitet seit Jahren mit dem Berliner Unternehmen **Minhoff GmbH** (<http://www.minhoff.de/startseite.html>), welches die Schule bei der Anschaffung/Ausstattung mit Computern, Smart Boards und sonstiger IT-Infrastruktur unterstützt und begleitet. Im Bereich des Schulnetzwerkes ist unser Partner das Unternehmen der **AixConcept GmbH** (<http://aixconcept.de/>). Außerdem arbeiten wir mit der **C&C Media GmbH** (<http://www.all4teachers.de/>) zusammen, die unser Schulverwaltungsprogramm implementiert und dessen Support gewährleistet. Mit allen drei Unternehmen sind entsprechend langfristige Dienstleistungsverträge bzw. Kooperationsvereinbarungen abgeschlossen.

2015 haben die Eltern der BCS-Schulkinder einen Förderverein „Friends of BCS“ gegründet, mit dem Ziel, die Kommunikation zwischen Eltern, SchülerInnen, LehrerInnen, der lokalen Community und allen BCS-Freunden zu fördern und die Schule in jeder erdenklichen Weise zu unterstützen, sei es in der pädagogischen Arbeit oder in der Gestaltung des Nachmittagsprogramms, personell oder finanziell (<http://www.friendsofbc.de/>). Jedes Mitglied kann sich seinen Fähigkeiten und Interessen entsprechend aktiv einbringen.

Kapitel 5: Kommunikativer Aspekt

Die BCS-Community - ob SchülerInnen, Eltern, LehrerInnen, Schulleitung, Mitarbeiter, Freunde, Partner, Interessenten - kommuniziert miteinander, untereinander und nach außen nicht nur auf schulinternen Plattformen, sondern auch in den sozialen Medien, soweit dies im rechtlichen Rahmen zulässig ist.

Auf der Homepage <http://www.cosmopolitanschool.de> wird die gesamte BCS nach außen im Detail in deutscher und englischer Sprache vorgestellt. Das erleichtert interessierten Eltern, SchülerInnen und Lehrkräften die Information über die Schule sowie die Kontaktaufnahme mit den entsprechenden Bereichen. Kurzfristig ist geplant, dass man online ein Anmeldeformular ausfüllen und versenden kann. In den School News der Webseite wird über die wichtigsten Ereignisse des Schullebens zeitnah berichtet. Im Kalender und im Downloadbereich findet man alle wichtigsten Daten (Museumsbesuche, Klassenfahrten, Ferien usw.) sowie ausschlaggebende Dokumente und Richtlinien.

Die Schule kommuniziert mit den Eltern, SchülerInnen und allen Interessenten auch über:

Youtube: <https://www.youtube.com/user/berlincosmopolitan>

Facebook: <https://www.facebook.com/berlincosmopolitanschool>

Twitter: https://twitter.com/BCS_Kitchen

XING (in Arbeit): <https://www.xing.com/companies/berlincosmopolitanschool>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/berlin-cosmopolitan-school>

Seit 2015 werden auch die COSMO NEWS veröffentlicht, aktuell noch online zwei – bis dreimal im Jahr; eine kleine Auflage wird für interessierte Eltern gedruckt, mit dem Fokus auf das Grundschulleben.