

Hasselbachschule

Städtische Grundschule

Stifterstraße 2

32758 Detmold

Amtl. Schulnr. 124989

Tel: 0 52 32 / 98 79 70 Fax: 0 52 32 / 98 79 72

E-Mail: hasselbachschule@schule-detmold.de

Web: www.hasselbachschule.de



MEDIENKONZEPT der Hasselbachschule

Stand: 08.03.2020

Inhaltsverzeichnis

1. Vorbemerkung	3
2. Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes	4
2.1 Medienpädagogische Vorüberlegungen	4
2.1.1 Lernen mit Medien	4
2.1.2. Leben mit Medien	5
2.2 Aspekte des Computereinsatzes in unserer Schule (Unterrichtsentwicklung)	6
3. Bestandsaufnahme	7
3.1 Ausstattung	7
3.2 Software und Lizenzen der Hasselbachschule	8
3.3 Kenntnisstand des Kollegiums	9
3.4 Fortbildungsbedarf	9
4. Kompetenzrahmen	10
4.1 Bedienen und Anwenden	10
4.2 Informieren und Recherchieren	11
4.3 Kommunizieren und Kooperieren	12
4.4 Produzieren und Präsentieren	13
4.5 Analysieren und Reflektieren	13
4.6 Problemlösen und Modellieren	14
5. Resümee	Fehler! Textmarke nicht definiert.
6. Anlage	Fehler! Textmarke nicht definiert.
• Ausstattungswünsche aus dem Medienentwicklungsgespräch am 12.02.2020 mit der Stadt Detmold	Fehler! Textmarke nicht definiert.

1. Vorbemerkung

Eine der zentralen Bildungsaufgaben unserer Zeit ist die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln.

Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (KULTUSMINISTERKONFERENZ 2012, S. 3). Denn „Sie bilden die Voraussetzungen für die berufliche und persönliche Teilnahme an der digitalen Gesellschaft“ (GEBAUER 2019, S.4).

Eine zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht mehr denkbar, sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern. Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“ (LEHRPLAN NRW Grundschule 2008, S. 15).

Schülerinnen und Schüler kommen mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers oder Tablets in die Schule. Im Einzugsgebiet der Hasselbachschule verfügt die Mehrheit der Familien über ein mobiles Endgerät mit Internetanschluss. So ist davon auszugehen, dass die meisten Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

2. Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in die Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation. Dabei ist der Leitgedanke, dass das pädagogische Konzept die Mediennutzung und die Ausstattung bestimmt.

2.1 Medienpädagogische Vorüberlegungen

Bei der Auseinandersetzung mit der Frage: „Welche Medien können in welchen Klassen und welchen Fächern zur Entwicklung von Lern- und Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler genutzt werden?“ geraten die Themenfelder „Lernen mit Medien“ und „Leben mit Medien“ (vgl. auch „Medienpass NRW“) ins Blickfeld.

2.1.1 Lernen mit Medien

In einem aktiven Prozess der Aneignung von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten spielen sowohl „alte“ als auch „neue“ Medien eine zentrale Rolle. Sie sind einerseits Werkzeuge, in deren Handhabung die Schülerinnen und Schüler gezielt angeleitet, gefördert und gefordert werden sollten, andererseits sind sie aber auch selbst Unterrichtsgegenstand mit dem Ziel, bei den Schülerinnen und Schülern eine angemessene Reflexion über Medienwirkung und eigene Mediennutzung anzubahnen.

Der „Medienpass NRW“ gliedert beide Themenbereiche in insgesamt sechs Kompetenzbereiche, die die Grundlage einer systematischen Förderung von Medienkompetenz im Fachunterricht aller Jahrgangsstufen bilden sollen.

Hierbei kommt bereits dem Lernen im Grundschulbereich eine wichtige Bedeutung zu:

Medienkonzept der Hasselbachschule

Bedienen / Anwenden (=B/A)	„Die Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.“ (Kompetenzerwartung)
Informieren / Recherchieren (=I/R)	„Die Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.“ (Kompetenzerwartung)
Kommunizieren / Kooperieren (=K/K)	„Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.“ (Kompetenzerwartung)
Produzieren / Präsentieren (=P/P)	„Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.“ (Kompetenzerwartung)
Analysieren / Reflektieren (=A/R)	„Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.“ (Kompetenzerwartung)
Problemlösen / Modellieren (=P/M)	„Die Schülerinnen und Schüler erkennen und beschreiben Probleme und entwickeln eigenständig Lösungen.“

2.1.2 Leben mit Medien

Auch für viele Kinder unserer Schule (insbesondere in den Klassen 3/4) sind der Umgang mit Handys und verschiedenen Computer-Typen sowie die Nutzung des Internets für verschiedene Zwecke zunehmend selbstverständlich geworden. Schule hat hier besonders die Aufgabe, über die – bei der hohen Faszination der multimedialen Möglichkeiten leicht aus dem Blickfeld geratenden – rechtlichen Aspekte (Zulässigkeit von Up- und Downloads, Kostenfallen...) zu informieren und mit den Schülerinnen und Schülern die Konsequenzen und Risiken falschen Handelns (Cyber-Mobbing, Chat-Fallen...) zu diskutieren. Dies ist allerdings im Rahmen von Grundschule höchstens ansatzweise zu leisten und im Wesentlichen an die weiterführenden Schulformen zu verweisen.

2.2 Aspekte des Computereinsatzes in unserer Schule (Unterrichtsentwicklung)

Im Hinblick auf den Einsatz digitaler Medien in den einzelnen Fächern werden bereits praktizierten Lehr- und Lernformen Alternativen mit Medien gegenüber gestellt und bereits genutzte Medien um weitere (digitale) Medien ergänzt, so dass die jeweiligen Fächer in Bezug auf die in den Arbeitsplänen definierten Lernziele vom Einsatz der jeweiligen Medien profitieren. Ein Schwerpunkt liegt hier auf dem individuellen Förder- und Förderaspekt, u.a. durch den Einsatz von Lernsoftware, der Nutzung von digitalen Medien in offenen Unterrichtsformen, Projektarbeit und im Rahmen des selbstständigen und kooperativen Lernens. Orientiert an den einzelnen Lehrplänen und dem Schulprogramm ergeben sich folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Übungsprogramme finden Anwendung im differenzierten Unterricht und insbesondere im Förderunterricht
- Vertiefung und Erweiterung der Lerninhalte
- Unterstützung des Lese- und Schreiblehrgangs im Anfangsunterricht
- gezieltes Rechtschreibtraining
- Unterstützung der Textproduktion
- Recherche und Informationsquelle
- Rechentraining und -übung
- Wahrnehmungstraining
- grafische Gestaltungshilfe
- Unterstützung des selbstentdeckenden Lernens
- Leseförderung durch das Programm ANTOLIN
- Sprachförderung im Rahmen Deutsch als Fremdsprache
- Soziales Lernen u.a. in Kleingruppen durch Bearbeitung von Aufgaben am PC oder dem iPad
- Dokumentation von Experimenten im Sachunterricht
- verschiedene digitale Werkzeuge (z.B. IMovie, Book Creator, Stop Motion) kreativ, reflektierend und zielgerichtet anwenden (z.B. Schulregeln verfilmen, Dokumentation einer Versuchsreihe, Erklärvideos)

Besonders bei der Beschulung von Flüchtlingskindern oder auch von Kindern mit geringen Deutschkenntnissen ist an der Hasselbachschule angedacht, die digitalen Medien zukünftig noch mehr einzubeziehen. Mit Tablets können Aufgabenformate für

diese Schüler und Schülerinnen sehr leicht in den Unterrichtsalltag integriert werden, da bspw. durch Übersetzungs-Apps die Sprachbarrieren vermindert werden können. Auch gibt es viele Programme, die diesen Schülern auf sehr individuelle Weise und den individuellen Anforderungen entsprechend beim Erlernen der deutschen Sprache helfen.

3. Bestandsaufnahme

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze und ein Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Unsere pädagogische Arbeit soll durch die technische Ausstattung erleichtert und/oder qualitativ verbessert werden. Unser Anspruch ist, dass jede Lehrkraft an der Schule mit der technischen Ausstattung vertraut ist und diese nutzen kann. Zusätzlich zum Einsatz im Regelunterricht, bieten wir unseren Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufen 2 bis 4 regelmäßigen PC- bzw. iPad-Unterricht an.

3.1 Ausstattung

Die Hasselbachschule verfügt über einen Computerraum mit 14 Schülerarbeitsplätzen und einem Lehrerarbeitsplatz. Der Raum ist mit einem Smartboard, einem Deckenbeamer und Apple-TV ausgestattet. Zusätzlich befindet sich ein Drucker in diesem Raum. Derzeit wird dieser Raum sehr viel genutzt. Zudem stehen in 5 Klassenräumen jeweils 2 Schüler-PCs mit Internetanschluss zur Verfügung. Perspektivisch gesehen hat sich die Schule mit dem IT-Team der Stadt Detmold darauf verständigt, dass die PCs nach Abschreibung nicht ersetzt werden, sondern durch weitere Ipad's ergänzt werden sollen.

Seit Sommer 2019 verfügt die Hasselbachschule über einen Tablet-Koffer mit 15 Schüler-IPads, einem Lehrer-IPad und Apple-TV. Dank eines mobil einzusetzenden Access-Points sind die Kolleginnen in der Lage, die IPads nun auch in ihren Klassenräumen zu nutzen. Ein gutes WLAN-Netz für die gesamte Schule soll

Medienkonzept der Hasselbachschule

möglichst zeitnah eingerichtet werden, um das Arbeiten mit den iPads im WLAN in mehreren Klassenräumen gleichzeitig zu ermöglichen. Des Weiteren sollen sukzessive 7 Klassenräume sowie 2 Mehrzweckräume mit Deckenbeamern, Lautsprechern und Apple-TV ausgestattet werden. Zusätzlich soll jeder Kollegin und jedem Kollegen der Schule ein iPad mit Apple-Pencil zur Unterrichtsvorbereitung zur Verfügung gestellt werden.

Im Lehrerzimmer stehen den Lehrkräften und der Schulleitung ein 65 Zoll -Display mit Apple-TV, sowie zwei Lehrerarbeitsplätze (VNet und PNet) mit Netzwerkdrucker zur Verfügung.

Die für die Zukunft geplante Ausstattung wurde im Medienentwicklungsgespräch (vom 12.02.2020) mit der Stadt Detmold besprochen und liegt dem Medienkonzept als Anlage bei.

3.2 Software und Lizenzen der Hasselbachschule

Derzeit arbeitet die Hasselbachschule mit folgender Software und Lizenzen:

Software	Beschreibung	Lizenz
Open Office	Office kostenfrei	Open Source
Lernprogramme		
Lernwerkstatt Mühlacker	Deutsch,Mathe,SU, etc.	Schullizenz
Antolin	Leseförderprogramm	Schullizenz
Blitzrechnen	Matheförderprogramm	Schullizenz
Hexe Trixi	Deutschförderprogramm	Schullizenz
Matheland 1/2 und 3/4	Matheförderprogramm	Schullizenz
Apps		
ANTON	Fächerübergreifendes Förderprogramm	frei, Schullizenz in Planung
Book Creator	Fächerübergreifend einsetzbar	frei, kostenpflichtige Version in Planung
Scratch jr.	Programmierprogramm	frei
Pushy	Logik-Training	frei
Kleine Waldfibel	Sachunterricht	frei
Karibu Silbenschwinger	Deutsch Erstlesen	frei
Logical	Lesetraining	frei
Stop-Motion	Fächerübergreifend	frei

	einsetzbar	
Mathefight	Matheförderprogramm	frei
Popplet	Mindmap	frei
Post It	Lehrer Ipad, Mindmap	frei
Kahoot		frei
Calliope	Programmierprogramm	frei
Pages / Numbers / Keynote	Word / Excel / Powerpoint fürs Ipad	
...		

Die Auflistung der Apps versteht sich als eine nicht abschließende Aufzählung, die in Rücksprache mit dem Lehrerkollegium ständig überarbeitet und verändert wird.

3.3 Kenntnisstand des Kollegiums

Alle KollegInnen benutzen seit mehreren Jahren privat Computer und sind mit der grundlegenden Bedienung eines Standard-PCs (Rechner mit Maus, Tastatur, CD-ROM- Laufwerk, Soundkarte und Lautsprecher, Drucker) sowie der Windows-Oberfläche vertraut. Die grundlegenden Kenntnisse im Umgang mit den Ipad und einzelnen Apps wurden auf einer kollegiumsinternen Fortbildung im Jahr 2019 erarbeitet und werden durch den Austausch innerhalb des Kollegiums ständig reflektiert und weiter vertieft.

3.4 Fortbildungsbedarf

Wünschenswert ist, dass die grundlegenden Kenntnisse der KollegInnen ständig ausgebaut und vertieft werden, damit ein sicherer Umgang mit der zur Verfügung stehenden digitalen Ausstattung gegeben ist. Besonders im Umgang mit dem Ipad, den entsprechenden Präsentationsmedien und den Anwendungen „numbers, keynotes und pages“ sind weitere Schulungen wünschenswert. Im Bereich der App-Nutzung könnte der/die Medienbeauftragte der Hasselbachschule weiterhin als Multiplikator fungieren.

In Gesprächen mit dem Schulträger wurde die Schule darauf hingewiesen, dass eine Umstellung im VNet auf Logineo unausweichlich ist, so dass hier, auch im Hinblick auf die Nutzung der Angebote von Edmond, bei Einführung Fortbildungsbedarf

besteht. Weiterhin soll das PNet auf IServ umgestellt werden, so dass sich auch in diesem Bereich ein Fortbildungsbedarf ergibt.

4. Kompetenzrahmen

Der Medienkompetenzrahmen weist sechs Kompetenzbereiche aus, die wir als Schule mit den Kindern im Unterricht mit folgenden Inhalten erarbeiten:

4.1 Bedienen und Anwenden

Bedienen und Anwenden		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Medienausstattung	<ul style="list-style-type: none"> • Lektüren • Lies mal - Hefte • Filme • Hörspiele • Bücherei • iPads mit Apps • PCs 	x	x	x	x
Basisfunktionen digitaler Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> • Lernprogramme (Antolin, Blitzrechnen,...) • PC starten / herunterfahren • Bewegung der Maus • Touchscreen bedienen • Erste Orientierung in Windows • Fotografieren • Tablets zur sprachlichen Integration • Tablets zur Dokumentation • Apps anwenden (Anton, ...) 	x	x	x	x
Datenorganisation	<ul style="list-style-type: none"> • Open Office / Word (Verfassen von Briefen, E- Mail, Einladung, Berichten,...) • Drucker bedienen und Druckfunktionen kennen • Zeichenprogramme (z.B.: Paint) • schreiben, bearbeiten und speichern eigener Texte (z.B. Open Office, Book Creator) 			x	x

Medienkonzept der Hasselbachschule

	<ul style="list-style-type: none"> • Tabellen anlegen • Bilder einfügen (z.B.: Open Office, Book Creator) 				
Datenschutz und Informationssicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • www.internet-abc.de • App-Tester • Medienpass NRW 			x	x

4.2 Informieren und Recherchieren

Informieren und Recherchieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Informationsrecherche	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Themen des Unterrichts recherchieren (Infotheken) • Homepage eigenständig erreichen • Altersgerechte Suchmaschinen kennenlernen • unterschiedliche Suchmaschinen bedienen • Altersfreigaben • Bücherei • Edmond Filme zu ausgewählten Themen (z.B. So flicke ich einen Fahrradschlauch) auf dem Beamer sehen 			x	x
Informationsauswertung	<ul style="list-style-type: none"> • Themen interessenbezogen auswählen • Informationen strukturieren, auswerten und nutzen für Präsentationen • Mit Book Creator dokumentieren • kopieren von Informationen (Texte und Bilder) aus dem Internet in eigene Texte • Nachrichtensendungen anschauen • Lexika • Zeitungstexte/ Sachtexte • Filmen Information entnehmen (Edmond) 			x	x

Medienkonzept der Hasselbachschule

Informationsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Thema Werbung in Sachunterricht und Kunst • Werbebanner im Internet (www.internet-abc.de) 			x	x
Informationskritik	<ul style="list-style-type: none"> • Altersfreigaben kennen (www.internet-abc.de) • Elternabend zum Thema „Medienkonsum von Kindern“ 			x	x

4.3 Kommunizieren und Kooperieren

Kommunizieren und Kooperieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Kommunikations- und Kooperationsprozesse	<ul style="list-style-type: none"> • Fragebögen entwickeln, beantworten und auswerten • Surfschein (www.internet-abc.de) • Erzählkreis • Klassenrat • Vorträge mit digitalen Medien 	x	x	x	x
Kommunikations- und Kooperationsregeln	<ul style="list-style-type: none"> • Klassenregeln • Netiquette • Aufbau einer E-Mail • www.internet-abc.de 	x	x	x	x
Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> • Netiquette • www.internet-abc.de 			x	x
Cybergewalt und Cyberkriminalität	<ul style="list-style-type: none"> • Präventionsveranstaltung zur Vorbeugung durch Kommissariat (Elternabend in Planung) • Unterrichtsreihe zum Thema Mobbing • www.internet-abc.de 			x	x

4.4 Produzieren und Präsentieren

Produzieren und Präsentieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Medienproduktion und -präsentation	<ul style="list-style-type: none"> • In Projektarbeit zu bestimmten Themen verschiedene Medien nutzen (Plakate, Power Point, Audio, Video, Book Creator, Stop Motion) • Checklisten zu Präsentationstechniken • Infotheken zu ausgewählten Themen, Plakate 			x	x
Gestaltungsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Textproduktion und Textgestaltung • Thema Werbung (Prospekte, Fernsehen, Radio, Internet) • Stop Motion, Book Creator, ... 			x	x
Quellendokumentation	<ul style="list-style-type: none"> • www.internet-abc.de 			x	x
Rechtliche Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Urheberrecht • Recht am eigenen Bild • Datenschutz • www.internet-abc.de 			x	x

4.5 Analysieren und Reflektieren

Analysieren und Reflektieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Medienanalyse	<ul style="list-style-type: none"> • Mediennutzung abfragen und besprechen; Statistik anlegen • Montagmorgenkreis nutzen • Risiken von Mediennutzung aufarbeiten • Alternativen zu Mediennutzung erarbeiten • Elternpflegschaftsabende / Infoabende für Elterninformation nutzen (über Risiken informieren, Alternativen aufzeigen) • Produktplatzierungen erkennen 	x	x	x	x

Medienkonzept der Hasselbachschule

Meinungsbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung mit ihren stilistischen Merkmalen als eigenes Thema • Wirkung(en) auf den Zuschauer beschreiben, analysieren (versteckte Produktplatzierungen) • Elternarbeit wichtig • Digitale Unterhaltungsmedien kommen im Unterricht selten vor; Regeln für zu Hause besprechen 	x	x	x	x
Identitätsbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Jede Mediennutzung im Unterricht als Ausgangspunkt zur Reflexion nutzen • Vorbereitung einer Präsentation: Vielfalt und Zielsetzungen der Medienangebote besprechen, darstellen und nach eigenen Bedürfnissen auswählen 			x	x
Selbstregulierte Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Handyfasten (in Planung) • Medientagebuch (in Planung) 				x

4.6 Problemlösen und Modellieren

Problemlösen und Modellieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Prinzipien der digitalen Welt	<ul style="list-style-type: none"> • Situationen aus der Umwelt bewusst wahrnehmen und analysieren (Einkaufen, Waage, Busticketautomat, Ampel) 		x	x	x
Algorithmen erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Binärsystem • Rezept schreiben • Programmieren (Scratch) 			x	x
Modellieren und Programmieren	Bearbeitung von unterschiedlichen Computerprogrammen zur Programmierung: <ul style="list-style-type: none"> • Scratch jr. / Scratch • Calliope • Code.org 		x	x	x

Bedeutung von Algorithmen	---				
---------------------------	-----	--	--	--	--

5. Resümee

Mit unserem vorliegenden Medienkonzept möchten wir bestmöglich auf die Vorerfahrungen und Kenntnisse sowohl unserer Schülerinnen und Schüler, als auch unserer Lehrkräfte eingehen und diese ständig verbessern und erweitern. Wir sehen unser Medienkonzept als dynamisch an, das sich stets Neuerungen und Änderungen anpassen kann.

6. Anlage

- Ausstattungswünsche aus dem Medienentwicklungsgespräch am 12.02.2020 mit der Stadt Detmold