

# Medienkonzept der KGS Im Emscherbruch, 45892 Gelsenkirchen

Stand: 10.02.2020

## 1. Leitbild / Vision

Die KGS Im Emscherbruch hat das Ziel, ihren Schülerinnen und Schülern in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbst bestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs- sowie des Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich. Unsere Schule möchte mit ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag dazu beitragen, den Kindern zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben.

## 2. Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Der Medienkompetenzrahmen NRW ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden. Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern.

Für die Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich. Ihre Aufgabe wird es sein, die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen.

### 3. Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung

#### Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:
  - die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
  - die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z. B. Programme zum Üben, Fördern und Fordern wie die Lernwerkstatt, ABC der Tiere, Blitzrechnen etc.)
  - zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien
- Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende, lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um

- Lernprozesse zu gestalten,
  - Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien,
  - Lernprozesse zu dokumentieren,
  - gemeinsam/kollaborativ mit anderen Schülerinnen und Schülern zu arbeiten,
  - in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten und
  - Medienprodukte zu erstellen.
- Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge (z. B. Email, Lehreraustauschordner) darüber hinaus, um
    - sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken,
    - sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren,
    - gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen,
    - die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen und
    - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen.
- Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert (fester PC, Whiteboard, Beamer, Elmo in jeder Klasse).
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden. Damit ist es möglich, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).
- Es sind mobile Schulgeräte (Netbooks) für Schülerinnen und Schüler vorhanden. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler.
- Es ist möglich für Projekte in einer Lerngruppe eine 1:1-Ausstattung nutzen zu können (Netbooks).

- Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, ist es möglich, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher verfügbar zu machen.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schülerinnen und Schüler wie für Lehrerinnen und Lehrer immer mehr zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch. Die digitalen Medien und Werkzeuge ergänzen gegenwärtig genutzte Medien.

## 4. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden.

1. **Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

4. **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
6. **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

Die Aufschlüsselung der Teilkompetenzen ist der folgenden Tabelle zu entnehmen:

<b>1. BEDIENEN UND ANWENDEN</b> 	<b>2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN</b> 	<b>3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN</b> 
<p><b>1.1 Medianausstattung (Hardware)</b></p> <p>Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p> <p><b>1.2 Digitale Werkzeuge</b></p> <p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p><b>1.3 Datenorganisation</b></p> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> <p><b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b></p> <p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p><b>2.1 Informationsrecherche</b></p> <p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p> <p><b>2.2 Informationsauswertung</b></p> <p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p> <p><b>2.3 Informationsbewertung</b></p> <p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p> <p><b>2.4 Informationskritik</b></p> <p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p><b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b></p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p> <p><b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b></p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <p><b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b></p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> <p><b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b></p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
<p><b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b></p> <p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p> <p><b>4.2 Gestaltungsmittel</b></p> <p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> <p><b>4.3 Quellendokumentation</b></p> <p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p> <p><b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b></p> <p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p><b>5.1 Medienanalyse</b></p> <p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p> <p><b>5.2 Meinungsbildung</b></p> <p>Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <p><b>5.3 Identitätsbildung</b></p> <p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <p><b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b></p> <p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p><b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b></p> <p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p> <p><b>6.2 Algorithmen erkennen</b></p> <p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p> <p><b>6.3 Modellieren und Programmieren</b></p> <p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p> <p><b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b></p> <p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der Schule vermittelt werden und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel- und langfristig weiterentwickelt wird.

## Jahrgangsstufe 1

Fach	Thema der Reihe/ des Vorhabens	Inhalte (stichpunktartig)	zu erwerbende Kompetenzen (MKR)
Deutsch	Einführung in die Arbeit mit dem PC / Lernsoftware	Analoge Aufgabenformate zum Lehrwerk Mit der Lernsoftware ABC der Tiere 1 arbeiten Tippen mit Groß- und Kleinbuchstaben	1.1 1.2 6.1 6.2
fächerübergreifend	Umgang und Regeln mit Whiteboard und Elmo	Benutzung des Interactive Pens am Whiteboard (dick/dünn, Farbe, Radierfunktion, LösCHFunktion) Regeln für Whiteboard / Elmo	1.1 1.2 4.2

## Jahrgangsstufe 2

Fach	Thema der Reihe/ des Vorhabens	Inhalte (stichpunktartig)	zu erwerbende Kompetenzen (MKR)
Deutsch	Texte schreiben	Benennung der Hardware PC Kennenlernen der Tastatur durch erste Schreibversuche (bspw. in Word, Lernwerkstatt)	1.1 1.2 1.3 4.1 4.2
Mathe/Deutsch	Einführung in die Arbeit mit der Lernsoftware „Lernwerkstatt“	Umgang und Arbeit mit der Lernsoftware „Lernwerkstatt“	1.1 1.2 6.1 6.2
Sachunterricht	Heimisches Tier: der Igel	Zielgerichtet Informationen aus Videos entnehmen	2.1

## Jahrgangsstufe 3

Fach	Thema der Reihe/ des Vorhabens	Inhalte (stichpunktartig)	zu erwerbende Kompetenzen (MKR)
Sachunterricht	Tiere	Informationen mit Hilfe von Kindersuchmaschinen über ein Tier recherchieren, Plakat zum Thema erstellen, Präsentation	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 2.3 4.1 4.2
Sachunterricht	Medien	Medien transportieren Informationen, unterschiedliche Medien, Mediennutzung (Fernsehen pro Tag pro Woche), Reflexion hierzu, Medien bedienen (Teile des Computers, Teile der Tastatur, Text schreiben und nach Vorgaben verändern, Texte speichern, Ordner anlegen), Suchmaschinen bedienen	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 2.3 4.1
Sachunterricht	Mein Körper gehört mir	Cybermobbing	1.4 2.4 3.4

## Jahrgangsstufe 4

Fach	Thema der Reihe/ des Vorhabens	Inhalte (stichpunktartig)	zu erwerbende Kompetenzen (MKR)
Deutsch	Abschlusszeitung Ende Klasse 4	Mindmap Themensammlung – Grundschulzeit Gruppenbildung Finden von Stichpunkten Texterstellung (Word) Text formatieren, speichern Veröffentlichung	1.1 1.2 1.3 1.4 2.1 2.2 3.1 4.1 4.2 4.3 4.4 5.2 5.3

## 5. Technische Ausstattung

### Ist-Zustand (Febr. 2020)

Bei den Angaben zur technischen Ausstattung beschränken wir uns auf die allgemeine Beschreibung zur Anzahl der verfügbaren, noch sinnvoll im Unterricht nutzbaren Geräte.

	Anzahl	Beschreibung
Mobile Endgeräte	39 Netbooks	Netbooks zur Nutzung im Unterricht
Rechner in Fachräumen	1	Lernoase/Förderraum
Lehrer-PCs	13	Je 1 Rechner am Lehrerpult in den Klassenräumen (8 Klassenräume), 1 Rechner im Lehrerzimmer (+ 4 Verwaltungsrechner in den Büros und im Medienraum)
Arbeitsgeräte für pädagogische MitarbeiterInnen	1	OGS
Präsentationsmöglichkeiten	9 interaktive Whiteboards	Je 1 Gerät im Klassenraum + 1 Gerät im Fachraum
	1 fest installierten Projektor	HA-Raum
	1 mobiler Tageslichtprojektor	Büro
	11 Elmos	Je 1 Elmo in den Klassenräumen und im Förderraum (+ 2 im Medienraum)
Schulserver	1	Benutzerkonto für jede/n LehrerIn zum Speichern von eigenen Daten, + Klassenzugänge für jede Klasse
WLAN	Ganze Schule	Netbooks können in allen Klassen- und Nebenräumen verbunden werden (außer Turnhalle)
Breitbandanbindung		Glasfaser, 4 Gbit/s
Homepage		Anbieter: PANSITE
First-Level-Support		Medienbeauftragte: Frau Rodemann
Second-Level-Support		GKDel
Lernplattform		mns+
Schwarz-Weiß-Drucker	13	Je 1 Drucker in den Klassenräumen, 1 Drucker im Lehrerzimmer, 1 Drucker im Förderraum, 1 Drucker im Medienraum, 1 Drucker im SL-Büro, 1 Drucker im Sekretariat
Farbdrucker	1	Lehrerzimmer
Schwarz-Weiß-Kopierer	1	Lehrerzimmer

## 5.1 Ausstattungsplanung

Um die oben aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung.

### Kurzfristige Planungen

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

- Ein möglichst breitbandiger, verlässlicher Internetzugang für das Schulgebäude, welcher
  - von den Klassenräumen,
  - den Fachräumen sowie
  - dem Lehrerzimmer

aus zugänglich ist.

Es ist mehreren Lehrkräften gleichzeitig zu ermöglichen, digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und beispielsweise Videos zu streamen (z. B. über EDMOND NRW). Es sollte einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt sein, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.

Es muss die Möglichkeit für Lehrkräfte bestehen, im gesamten Gebäude über W-LAN mit mobilen Endgeräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben. Um die Arbeit der Lehrkräfte zu vereinfachen, sollte dieses ein geschlossenes WLAN sein, welches nur für die Lehrkräfte und Schulpersonal zugänglich ist.

In den Klassenräumen sollten weiterhin die Präsentationsmöglichkeiten bestehen mit Hilfe des Beamers sowie der Dokumentenkamera, welche mit Endgeräten kompatibel und verknüpfbar sein müssen, Unterrichtsinhalte darzustellen.

In Kombination mit diesen o. gtg. Präsentationsmöglichkeiten soll es möglich sein, analoge Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten der Unterrichtsgestaltung.

Zunächst nutzen Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht, um

- mit der Nutzung vertraut zu werden und Selbstsicherheit zu gewinnen
- verschiedene Möglichkeiten auszutesten und in den eigenen Unterricht zu integrieren.

Schülerinnen und Schüler werden nach und nach in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen, zunächst über Möglichkeiten, die keinen Internetzugang voraussetzen und später auch befähigt, unter Anleitung das Internet zu nutzen.

Die Einrichtung und Freischaltung von WLAN im Klassenraum sollte durch

- Access Points, welche die Lehrkräfte in eine Netzwerkdose einstecken und
- zusätzlich fest installierte Access Points, die über einen mit Schlüssel gesicherten Schalter aktiviert und deaktiviert werden können.
- WLAN Repeater, der in eine Steckdose eingesteckt wird und im Klassenraum das vorhandene WLAN – Signal verstärkt.

Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung von iServ.

Bereitstellung von mobilen Endgeräten für die Lehrkräfte, welche die Entwicklung von Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen pilotieren wollen.

Die Schule beginnt, auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW die schulinternen Lehrpläne zu überarbeiten und entwickelt auf dieser Basis das Medienkonzept weiter. Dabei werden auch externe Partner mit einbezogen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.

## Mittelfristige Planungen

Alle Lehrkräfte sollen die Möglichkeit erhalten, auch für Schüler den Zugang zum Internet über ein "gesichertes WLAN" zuzulassen. Ausstattung durch Klassensätze mobiler Schülerendgeräte, die einen Zugang zum Internet haben.

Nach Möglichkeit sollten je Klasse Sätze mit Geräten für bis zu 30 Schülerinnen und Schüler angeschafft werden. Die Klassensätze ermöglichen es, in einzelnen Lerngruppen Geräte für jedes Kind zur Verfügung zu haben und sie wirklich im Unterricht einsetzen zu können.

Die Klassensätze sollten wie die Netbook-Koffer für alle Lehrerinnen und Lehrer zugänglich aufbewahrt werden.

Die Schule fährt fort, die schulinternen Lehrpläne anzupassen. Es werden auch externe Partner eingebunden, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können. Bei der Entwicklung berücksichtigt die Schule die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie der bis dahin stattgefundenen Fortbildungen.

## Langfristige Planungen

Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.

Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.

Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW verankert.

Weitere Klassensätze mobiler Endgeräte werden angeschafft. Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.

Die Nutzung von EDMOND NRW durch Lehrkräfte, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen, wird angebahnt. Die

Schülerinnen und Schüler greifen auf EDMOND NRW zu, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z. B. mittels EDU ID)

## Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
<b>Lehrerzimmer</b>	
Lehrerarbeitsplatz	E-Mails, Zeugnisse
Schneideplotter	Unterrichtsvorbereitung, Gestaltung
Digitalkamera mit Videofunktion	Allgemein
<b>Klassenzimmer</b>	
Apple-TV	Verknüpfung der iPads
Klassensätze Tablet PCs oder iPads mit zugehöriger Verwaltungssoftware	Allgemein
Lehrertablet PCs bzw. iPads	
30 Laptops und Koffer	Schreibtraining, Aufbau Medienkompetenz
Kopfhörer zu Laptops	Allgemein (individuelles Arbeiten)
Anybook reader	Sprachsensibler Fachunterricht Fremdsprachenunterricht
<b>gewünschte Apps</b>	
Biparcours Explain everything Book creator My simple show Blitzrechnen 1-4	Allgemein    Lehrwerk

## 6. Fortbildungsbedarfe und Konzepte

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

- Die Schule erhält Fortbildungen, u. a. durch die Medienberater des Kompetenzteams der Stadt Gelsenkirchen:
  - zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
  - zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
  - zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
  - zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen

- Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren des Kompetenzteams
- Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um gemachte Erfahrungen zu teilen.

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Umgang und Nutzungsmöglichkeiten mit dem iPad/ Tablets	kurzfristig	allgemein

## 7. Evaluation

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen.

- Dazu sollen Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen werden.
  - Das sind die Lehrkräfte, die Schülerinnen und Schüler.
- Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein:
  - Fragebögen auf Papier
- In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienkompetenzrahmen NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.

Aus den Ergebnissen der Befragungen wird dann abgeleitet, wo im schulischen Entwicklungsprozess nachgesteuert werden muss. Entsprechend ist die fachliche Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen und daraus folgend das Medienkonzept anzupassen.

## Prozessbeschreibung

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzeptes ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch den Medienbeauftragten sowie durch die Schulleitung der Schule ausgeführt. Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen

Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW zu erweitern. Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und ggf. erweitert.

## Ansprechpartner

Medienbeauftragte: Frau Rodemann  
Fortbildungskoordinator: Herr Schultewolter

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 27.02.2020 und auf der Schulkonferenz am 04.03.2020 verabschiedet.