

Medienkonzept

der Parkschule Rheda

Parkstraße 17

33378 Rheda-Wiedenbrück



“Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.”

KMK Strategiepapier, 09/2018¹

¹ KMK - Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (27.09.2018). – S. 6
https://www.bundestag.de/resource/blob/573130/dc077848746f559f19b7735856e158a0/Vorlage_A_Drs-19-18-34-data.pdf - aufgerufen am 26. Oktober 2021.

Inhaltsverzeichnis

1. Leitbild / Vision	3
2. Rahmenbedingungen	3
3. Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung	4
3.1. Aussagen zur Unterrichtsentwicklung.....	4
3.1.1. Lernen mit Medien.....	4
3.1.2. Leben mit Medien	5
3.2. Unterricht konkret.....	6
3.3. Kooperationspartner.....	20
4. Ausstattung – Organisationsentwicklung I	20
4.1. Ist-Zustand	20
4.2. Leitgedanken zur IT-Ausstattung.....	22
4.3. Ausstattungsplanung.....	22
4.3.1. Kurzfristige Planung.....	22
4.3.2. Mittelfristige Planung	23
4.3.3. Langfristige Planung.....	24
4.4. Wartungskonzept	25
5. Personalentwicklung	25
5.1. Qualifizierung / Fortbildungsplanung	25
5.2. Ausbildung in der Schule.....	26
5.3. Kooperationspartner.....	27
6. Evaluation / Fortschreibung	27
7. Prozessplanung – Organisationsentwicklung II	28
8. Ansprechpartner	28

1. Leitbild / Vision

Die Parkschule hat das Ziel, ihre Schülerinnen und Schüler in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot möchte unsere Schule daher auch dazu beitragen, dass die Kinder die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen erwerben können.

2. Rahmenbedingungen

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW² ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“³ verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW⁴ 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 durch eine Schulmail vom 26.06.2018⁵ für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

² QUA-LiS NRW - Lehrplannavigator. <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

³ „Schule in der digitalen Welt“ – Gemeinsame Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW zur Umsetzung des Programms „Gute Schule 2020“. https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016_12_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

⁴ Medienkompetenzrahmen NRW. <https://www.medienpass.nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

⁵ Schulmail: Medienkompetenzrahmen NRW (26.06.2018). <https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Schulverwaltung/Schulmail/Archiv-2018/180626/index.html>. Aufgerufen am 26. Sep. 2018

3. Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung

3.1. AUSSAGEN ZUR UNTERRICHTSENTWICKLUNG

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.

3.1.1. Lernen mit Medien

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 Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge, um

- Lernprozesse zu gestalten und zu dokumentieren
- Medienkompetenz zu erwerben
- gemeinsam mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge 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
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.

Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).

Es sind mobile Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler vorhanden. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler.

Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:3 (ein Gerät auf drei Schüler je Klasse) sein, um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen. Für Jahrgang 4 wäre eine Ausstattung 1:1 auf lange Sicht wünschenswert.

Je nach Szenario ist es möglich, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung nutzen zu können.

In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt.

Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, ist es möglich, Inhalte, Arbeitsstände etc. über diverse Speicher verfügbar zu machen.

Die digitalen Medien und Werkzeuge werden gegenwärtig genutzte Medien ergänzen.

3.1.2. Leben mit Medien

Wir möchten unsere Schülerinnen und Schüler auf die digitalisierte Lebenswelt vorbereiten. Daher nutzen wir digitale Medien in zahlreichen Kontexten ab Klasse 1 und thematisieren innerhalb des Unterrichts entwicklungsbegleitend Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen.

- Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen

- Themengebiete: Medienfunktionen, Medienbedienung, Medientechnik, Mediennutzung Information und Manipulation, Mail, Videokonferenzen und Chats, soziale Netzwerke, Unterhaltung und Spiel, Werbung und Konsum, Steuerung und Automatisierung, Informatik, Gesundheit und Sicherheit
 - Internetsicherheit (Datenschutz / Recht am eigenen Bild / Urheberrecht, ...)
 - Cybermobbing

3.2. UNTERRICHT KONKRET

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. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen.

- 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.“⁶

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die folgende

⁶ Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

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. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind und werden in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt.

1. Bedienen und Anwenden				
1.1 Medienausstattung (Hardware)				
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.	1	Sachunterricht	iPad – Kennenlernen der schulischen iPads; Thematisierung der Nutzungsregeln; erste Beschäftigung mit Apps	Klassenlehrer
	1 – 2	Medienstunde	Anton – App => Benutzung und Lagerung der Kopfhörer	Klassenlehrer
	1 – 4	Deutsch / Mathe	Anton – App => „gepinnte“ Aufgaben finden und bearbeiten	Fachlehrer
	1 – 4	Sachunterricht	Verhalten im Computerraum; Benennung der Einzelteile der dortigen Ausstattung; Nutzungsregeln für Computer	Fachlehrer

1.2 Digitale Werkzeuge				
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
	1	Sachunterricht	Kennenlernen der Anton-App	Klassenlehrer

Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.	1 – 4	Mathe; Deutsch; Musik; Sach- unterricht	Nutzung der Anton-App in den jeweiligen Fächern der jeweiligen Klasse z. B. zur Differenzierung, zur Übung und zur Wiederholung („gepinnte Aufgaben“)	Fachlehrer
	2 – 4	Deutsch	Einführung und Arbeit mit dem Programm und den Apps zu Antolin zur Leseförderung	Fachlehrer
	3 – 4	Deutsch; Englisch	Einführung und Arbeit mit dem Programm „ Book Creator “	Fachlehrer
	1 – 4	Mathe	Einführung und Nutzung der Blitzrechnen-App für die jeweilige Klassenstufe	Fachlehrer
	1 – 4	Sach- unterricht	Einführung und Nutzung verschiedener Apps z. B. aus dem Haus der kleinen Forscher	Fachlehrer
	4	Sach- unterricht	Einführung und Nutzung der Be- gleit-App zur Fahrradausbil- dung	Fachlehrer

1.3 Datenorganisation				
	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.	3 – 4	Medien- stunde	Aufgaben bei IServ finden und speichern	Fachlehrer
	3 – 4	Medien- stunde	Ordner am PC anlegen und speichern; Speicherorte kennen lernen	

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit				
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
<p>Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.</p>	1	Sachunterricht	Benutzerdaten von Anton, Antolin und IServ sicher aufbewahren	Klassenlehrer
	2 – 4	Medienstunde	Durchführung des Internet-ABC Surfscheins bzw. ausgewählter Module zum Datenschutz	Fachlehrer

2. Informieren und Recherchieren				
2.1 Informationsrecherche				
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.	2	Sachunterricht	Erstes Suchen und Finden im Internet – Kennenlernen und Nutzen von Suchmaschinen wie „Blinde Kuh“; „Frag Finn“	Fachlehrer
	3 – 4	nach Wahl	gezieltes Suchen und Finden im Internet zu Recherchezwecken	jeweiliger Fachlehrer

2.2 Informationsauswertung				
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	2	Sachunterricht	gezielte Recherche z. B. zum Thema „Haustiere“	Fachlehrer
	3 – 4	Deutsch / Sachunterricht	Erstellen eines Plakates z. B. zu einem historischen Thema wie „Ritter“	Fachlehrer

2.3 Informationsbewertung				
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	4	Sachunterricht	Werbung – Auseinandersetzung mit dem Thema; Kennenlernen von Werbestrategien	Fachlehrer
	3 – 4	Deutsch	Altersfreigaben bewusst im Blick haben; Nutzung kind- und altersgerechter Seiten, Apps, Filme etc.	Klassenlehrer

2.4 Informationskritik				
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn	1 - 2	Sachunterricht	Altersfreigabe – bevorzugte Nutzung kind- und altersgerechter Internetseiten	Fachlehrer
	3 – 4	Medienstunde	Internetgefahren verdeutlichen (Bsp. www.sheep-live.eu)	Fachlehrer; Schulsozialarbeit

mir etwas im Internet Angst macht.				
------------------------------------	--	--	--	--

3. Kommunizieren und Kooperieren				
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse				
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.	4	Deutsch	Erstellen einer Präsentation mit der App Book-Creator	Fachlehrer
	2 – 4	Medienstunde	Videokonferenzen bei IServ üben; Austausch per Mail innerhalb der Klasse und zu Lehrern über IServ	Fachlehrer; Klassenlehrer

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln				
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.	3 – 4	Medienstunde	Festhalten von Regeln zum Umgang mit Tablet, Internet, PC sowie in Chats und bei Mailkontakt => Chattiquette	Fachlehrer

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft				
Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.	3 – 4	Medienstunde; nach Wahl	Nutzung von (Schnell-) Umfragen über IServ	Fachlehrer
	3 – 4	Medienstunde	Besprechung Datenmissbrauch & Vertraulichkeit	Fachlehrer

3.4 Cybergewalt und -kriminalität				
Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.	3 – 4	Projekt	Theaterstück „Mein Körper gehört mir“ mit der Theaterpädagogischen Werkstatt	Klassenlehrer

4. Produzieren und Präsentieren				
4.1 Medienproduktion und -präsentation				
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet.	3 – 4	nach Wahl	Nutzen der App Book-Creator zur Gestaltung von E-Books	jeweilige Fachlehrer
	4	nach Wahl	Herstellen eines eigenen Quiz bei Kahoot	jeweilige Fachlehrer

4.2 Gestaltungsmittel				
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	4	nach Wahl	Gestaltung eines Films mit iMovie oder Clips z. B. Erstellung eines Erklärvideos	jeweilige Fachlehrer
	4	nach Wahl	Texte in Word z. B. für Plakate gestalten	jeweilige Fachlehrer

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.	3 – 4	Medienstunde	Quellenangaben beachten, z. B. beim Erstellen einer Präsentation	Fachlehrer

4.4 Rechtliche Grundlagen				
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.	3 – 4	Medienstunde	Kennenlernen der Seite „pixabay“ für die Nutzung von Bildern	Fachlehrer
	3 – 4	Medienstunde	Thematisierung des Moduls aus dem Internet - ABC	Fachlehrer

5. Analysieren und Reflektieren				
5.1 Medienanalyse				
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
		3 – 4	Medienstunde	„Medienzeitreise“ – Kennenlernen alter und neuer Medien; Unterschied zwischen analogen & digitalen Medien

5.2 Meinungsbildung				
Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
		3 – 4	Medienstunde	Soziale Medien wie WhatsApp, Facebook, Twitter, TikTok und deren Einflüsse und Gefahren thematisieren

5.3 Identitätsbildung				
	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <p>Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und soziale Medien auf mich wirken können.</p>	4	Medienstunde	„Medien-Fasten“; Medientagebuch führen	Fachlehrer

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung				
	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p> <p>Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.</p>	4	Medienstunde	eigene Mediennutzung reflektieren z. B. mit Medientagebuch; Stress-Alarm; Mediensucht thematisieren	Fachlehrer

6. Problemlösen und Modellieren				
6.1 Prinzipien der digitalen Welt				
	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.				

6.2 Algorithmen erkennen				
	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.	1 – 2	Mathe	Haus der kleinen Forscher: Kennenlernen der App „Ronjas Roboter“	Fachlehrer

--	--	--	--	--

6.3 Modellieren und Programmieren				
	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen Ich habe ein Programm selbst programmiert.	3 – 4	Mathe	Haus der kleinen Forscher: App „Ronjas Roboter“ zum Programmieren nutzen	Fachlehrer

6.4 Bedeutung von Algorithmen				
	Jg.	Fach	Thema	Verantwortung
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.	4	Mathe	Umgang mit dem Taschenrechner	Fachlehrer

3.3. KOOPERATIONSPARTNER

- Medienzentrum Gütersloh – Elternabend zur Mediennutzung (nach Bedarf)
- OGGS (VHS Reckenberg-Ems)
- Caritas (Schulsozialarbeit mit Vorträgen)
- (Grund-) Schulen der Stadt Rheda-Wiedenbrück – Absprachen zu Apps etc.

4. Ausstattung – Organisationsentwicklung I

4.1. IST-ZUSTAND

	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	1	aktuell sieben PC mit Windows 10 für SuS
Mobile Endgeräte	jeweils 6 Ipad in jedem Klassenraum im Ipad-Wagen = 48; weitere 21 Ipad im Tabletschrank in der Verwaltung	insgesamt 69 Ipad zur Nutzung für den Unterricht
Rechner in Fachräumen	1	aktuell sechs PC mit Windows 10 – aber noch nicht in Nutzung, evtl. noch Verteilung in Klassenräume
Rechner in Klassenräumen	0	
Präsentationsmöglichkeiten	0 interaktive Whiteboards	

	8 fest installierte Beamer inkl. Apple-TV; Soundboxen sind vorgesehen, aber noch nicht geliefert	jeder Klassenraum
	1 Beamerwagen mit Visualizer	aktuell im Raum 0.11
	2 tragbare Beamer; durch Umstrukturierungen noch 6 weitere Beamer übergangsweise	Standort Technikraum Verwaltung, teilweise in den IPad-Wagen in den einzelnen Klassen
Schulserver	1	IServ – mit Benutzerkonto für jeden Schüler*in, für jede Lehrkraft und weitere Personen des Schulsystems zum Speichern von eigenen Daten
Lernplattform	0	
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	1	Schulserver; Logineo ist angelegt, aber noch nicht in Nutzung
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	1 Lehrerlaptop mit Drucker	Arbeitsgerät für Lehrkräfte im Besprechungsraum in der Verwaltung
WLAN	komplette Schule
Breitbandanbindung	Telekom	100 Mbit?!
Homepage	im Aufbau	Manitu
First-Level-Support		Medienbeauftragte Frau Buschmann und Frau Bümmerstede

Second-Level-Support		Regio IT Gütersloh, Ansprechpartner z. Zt. Hr. Boeck; Firma Stey in Rheda-Wiedenbrück
----------------------	--	---

4.2. LEITGEDANKEN ZUR IT-AUSSTATTUNG

Die IT-Ausstattung der Schule bedingt sich durch die pädagogischen Überlegungen, die in Teil 3 – Unterrichtsentwicklung ausführlich eruiert wurden. Durch die im Folgenden dargestellte schrittweise Umsetzung wird eine Synchronisation zwischen den sich bedingenden Faktoren organisatorische Entwicklung, unterrichtliche Entwicklung, Personalentwicklung und IT-Ausstattung ermöglicht.

4.3. 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.

4.3.1. Kurzfristige Planung

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.
 - mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über Bildungsmediathek NRW⁷)

⁷ Bildungsmediathek NRW." <http://www.Bildungsmediathek-nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

- **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 für die Schülerinnen und Schülern voraussetzen
 - später auch über die Möglichkeiten, welche vorhandene Geräte zulassen oder über von Schülern mitgebrachte eigene Geräte.

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Anschluss ans Breitbandnetz	allgemein
flächendeckende W-LAN-Ausstattung	allgemein
ipads, Apple-Pencils, Hüllen	allgemein
Taschen/Koffer zur Lagerung der iPads	allgemein
Projektionsflächen (Kurzdistanzbeamer/Fernseher (70“+))	allgemein
Apple-TV	allgemein
2 iPad Halterungen als Dokumentenkamera	allgemein
MDM-Administration der iPads	allgemein

4.3.2. Mittelfristige Planung

- **Ausstattung der Klassen mit mehr mobilen Schülergeräten,** die einen Zugang zum Internet haben.
 - Nach Möglichkeit sollten je Klasse Sätze mit Geräten für eine 1:3 Ausstattung angeschafft werden. Klassensätze ermöglichen es im Gegensatz zu Sätzen für eine Klassenstufe, in den Klassen jederzeit Geräte zur Verfügung zu haben und sie wirklich in jedem Unterricht einsetzen zu können.
- Ausstattung der Schule mit mindestens 1 Klassensatz Apple Pencils.
- Weitere Lehrkräfte steigen in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein.

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
iPads + Hüllen	allgemein
Taschen/Koffer zur Lagerung von mehr als 6 iPads in den Klassen	allgemein
25-30 Apple Pencils	allgemein

4.3.3. Langfristige Planung

- 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 verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- IServ wird auch im Unterricht genutzt,
 - von Lehrkräften, um Inhalte für Schülerinnen und Schüler bereitzustellen, auszuteilen und einzusammeln, um mit Schülerinnen und Schülern zu kommunizieren, um einen gemeinsamen Terminkalender zu pflegen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Inhalte abzuspeichern, wieder aufzurufen, auszutauschen und bereitzustellen, um mit Mitschülern gemeinsam zu arbeiten an Unterrichtsvorhaben, um ein digitales Portfolio anzulegen
- Bildungsmediathek NRW wird genutzt,
 - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID)

4.4. WARTUNGSKONZEPT

Den First-Level-Support übernehmen die Medienbeauftragten Frau Buschmann und Frau Bümmerstede. Der Second-Level-Support wird aktuell durch die Firmen Regio IT und Stey übernommen, mit denen der Schulträger einen Wartungsvertrag abgeschlossen hat.

5. Personalentwicklung

5.1. QUALIFIZIERUNG / FORTBILDUNGSPLANUNG

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
 - zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
 - zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
 - zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
 - zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
 - zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
 - zur Nutzung von Logineo NRW und iServ zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse
 - zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen
- Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams

- Das Kollegium ist vernetzt sich mit den Schulen in der Stadt Rheda-Wiedenbrück im pädagogischen Beirat und einem „runden Tisch“ mit allen Schulleitungen, institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen größere Entwicklungsschritte angestoßen werden. So ist im Schuljahr 2021/22 ein pädagogischer Tag geplant mit zusätzlichem Input von außen.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium individuelle Fortbildungen und auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.
- In jeder Lehrerkonferenz gibt es einen Tagesordnungspunkt „Medien / Digitalisierung“.

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Umgang mit dem iPad für alle Kollegen	06.10.2021	allgemein

5.2. AUSBILDUNG IN DER SCHULE

Die an der Schule tätigen Lehramtsanwärterinnen und Lehramtsanwärter (LAA) erhalten eine Einweisung in die an der Schule vorhandenen technischen Möglichkeiten durch den Medienbeauftragten / den Ausbildungskoordinator.

In Hospitationsstunden erfahren die LAA praktisch, wie ein zeitgemäßer Unterricht u. a. mit digitalen Medien umgesetzt werden kann. Die LAA erhalten Einsicht in die schulinternen Lehrpläne, die verbindliche Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht aufzeigen.

Eigene Erfahrungen mit und neue Anregungen zu digitalen Medien können die LAA durch die aktive Mitarbeit in Fachkonferenzen und durch praktische Unterrichtsvorhaben oder bei der Gestaltung des Schullebens einbringen.

Der Unterricht der LAA wird mit den zuständigen Mentoren u. a. auch unter dem Aspekt der Medienkompetenz und des lernfördernden Einsatzes von modernen Informations- und Kommunikationstechniken reflektiert.

5.3. KOOPERATIONSPARTNER

Das Kollegium nutzt die Angebote der Medienberatung des Kreis Gütersloh für schulinterne und individuelle Fortbildungsveranstaltungen. Zudem war die Schule Projektpartner des Zentrums für digitale Bildung (ZdB) und nahm die dort angebotenen Leistungen in Anspruch (Schulleiterqualifizierung).

6. Evaluation / Fortschreibung

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung im Bereich der digitalen Bildung zu sichern, wird in schulischen Gremien in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüber gestellt.

Dazu kann einmal im Schuljahr eine Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen werden (Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern).

Zur Befragung wird zum gegebenen Zeitpunkt ein geeignetes Instrument ausgewählt (z. B. IServ Umfrage Edkimo, Fragebögen auf Papier).

In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.

Zusätzlich können Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche unsere Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben. Darüber hinaus können von Schülerinnen und Schüler angelegte digitale Portfolios zur Überprüfung des Erfolges genutzt werden.

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

7. Prozessplanung – Organisationsentwicklung II

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe.

Die Gesamtkoordination wird durch die Medienbeauftragten sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Phasenweise werden Mitglieder der Fachkonferenzen sowie der Fortbildungskoordinator hinzugezogen.

Das Gesamtkollegium wird regelmäßig über die Entwicklungen des Medienkonzeptes informiert und kann sich durch Rückmeldungen und Abstimmungen am Prozess beteiligen.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, die auf dem aktuellen Masterplan basieren, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW zu erweitern.

Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

8. Ansprechpartner

Medienbeauftragte: Frau Buschmann, Frau Bümmerstede

Fortbildungskoordinator*in:

Dieses Medienkonzept wurde am 27.10.2021 in der Lehrerkonferenz verabschiedet.

Datum: 28.10.2021

Unterschrift der Konrektorin: gez. B. Buschmann