

# Medienkonzept

der

KGS Ellen

Unter dem Regenbogen

Verfasserinnen:	Anne Lorreck
Beschluss der Lehrerkonferenz:	06.06.2019
Beschluss der Schulkonferenz:	13.06.2019

Evaluation: Ende Schuljahr 2019/20

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Leitbild / Vision</b>	3
1.1 Landesseitige Vorhaben	3
<b>2. Pädagogisches Konzept</b>	4
2.1 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele	4
2.2 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in das schulinterne Curriculum	5
<b>3. Technisches Konzept</b>	18
3.1 Ist-Zustand (Mai 2019)	18
3.2 Ausstattungsplanung	19
Kurzfristige Planungen	19
Mittelfristige Planungen	20
Langfristige Planungen	20
3.3 Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe	21
Kurzfristige Ausstattungsbedarfe	21
Mittelfristigen Ausstattungsbedarfe	21
<b>4. Fortbildungskonzept</b>	22
4.1 Fortbildungsbedarf	22
4.2 Kooperationspartner	23
<b>5. Prozessbeschreibung</b>	23
5.1 Evaluation	23
5.2 Planungsschritte	24
5.3 Verantwortliche	24

*“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, 12/2016<sup>1</sup>

# 1 Leitbild / Vision

Die KGS Ellen 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. 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 durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Kindern zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern bei den Schulübergängen und bildet im Sinne der Chancengleichheit Netzwerke mit anderen Schulen in der Region. Unsere Schule bemüht sich um die Schaffung schulübergreifender Standards im Bereich des Arbeitens mit digitalen Medien.

## 1.1 Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW<sup>2</sup> 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“<sup>3</sup> verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW<sup>4</sup> 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 26.06.2018 für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

---

<sup>1</sup> "Bildung in der digitalen Welt - KMK." 8 Dez.. 2016, [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung\\_digitale\\_Welt\\_Webversion.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf). Aufgerufen am 19. März 2018.

<sup>2</sup> "Lehrplannavigator - Schulentwicklung NRW." 8 Mai. 2017, <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 19. März 2018.

<sup>3</sup> „Schule in der digitalen Welt“ [https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016\\_12\\_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf](https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016_12_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf) Aufgerufen am 19. Juli 2018

<sup>4</sup> "Medienpass NRW." <https://www.medienpass.nrw.de/>. Aufgerufen am 19. März 2018.

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.

## 2 Pädagogisches Konzept

### 2.1 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 dem schulinternen Curriculum 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 Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
  - die Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate
  - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate
  - 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 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, in der begleiteten Nutzung digitaler Medien, zu erwerben
  - Lernprozesse zu dokumentieren
  - gemeinsam / kollaborativ 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 sollen mobile Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler vorhanden sein. 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.
  - Je nach Szenario sollte es möglich sein, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung nutzen zu können.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.
- Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher verfügbar zu machen.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler wie Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD-Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

## 2.2 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in das schulinterne Curriculum

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.“<sup>5</sup>

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert. 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. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt. Überfachliche Projekte werden verantwortlichen Personen zugeordnet.

---

<sup>5</sup> Quelle: Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. Online unter:  
[https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Broschuere\\_Final\\_1.pdf](https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf)

Bedienen und Anwenden	Bezug zum Lehrplan (in Auswahl)	Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
1.1 Medienausstattung (Hardware)	<p><b>Sachunterricht:</b> Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung</p> <p>SuS schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien.</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tablet-Werkstatt</li> <li>➤ Wir gestalten unsere „Ich-Bücher“</li> <li>➤ Wir gestalten ein Buch über „Unsere Schule“</li> <li>➤ SU-Themen</li> </ul> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• App BookCreator</li> <li>• Power-Point</li> </ul>	Stufe 1-4	Präsentationseinheit  iPads (mind. 100 St)  Internet	nein
1.2 Digitale Werkzeuge	<p><b>Sachunterricht:</b> Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung</p> <p>SuS arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen. SuS schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien.</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tablet-Werkstatt</li> <li>➤ Moni-Muschel-Pass</li> <li>➤ Antolin</li> </ul> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• Freiarbeitsmaterialien</li> </ul>	Stufe 2	Präsentationseinheit  Laptops (Klassensatz)  Internet	nein
1.3 Datenorganisation		<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wir erstellen unsere digitale Präsentation zum Thema...</li> <li>➤ Speichern am PC</li> <li>➤ Texte schreiben für die Klassen-/ Abschlusszeitung</li> </ul> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• App Keynote</li> <li>• Power-Point</li> <li>• Schreibprogramm</li> </ul>	Stufe 3/4		





2. Informieren und Recherchieren	Bezug zum Lehrplan (in Auswahl)	Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
2.1 Informationsrecherche		<b>Thema:</b> ➤ <b>Wir lernen Suchmaschinen kennen</b>	Stufe 2		
2.2 Informationsauswertung	<b>Sachunterricht:</b> Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung  SuS vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z. B. Herstellung, Konsum, Wirkungen)	<b>Material:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• www.internet-abc.de</li> <li>Modul: „Suchen und Finden im Internet“</li> </ul> <b>Thema:</b> ➤ <b>Wir erstellen unsere digitale Präsentation zum Thema...</b>	Stufe 3/4	Präsentationseinheit  Laptops (Klassensatz)  iPads (mind. 10 St)	nein
2.3 Informationsbewertung	<b>Sachunterricht:</b> Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung  SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen  <b>Kunst:</b> Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	<b>Thema:</b> ➤ <b>Werbung</b>	Stufe 4	Präsentationseinheit  Laptops (Klassensatz)  iPads (mind. 10 St)  Internet	nein
2.4 Informationskritik	SuS hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch	<b>Material:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• www.internet-abc.de</li> <li>Modul: „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“</li> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• „Klasse 2000“ – Material</li> <li>• App Movie Maker</li> </ul>			

3. Kommunizieren und Kooperieren	Bezug zum Lehrplan (in Auswahl)	Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>	<p><b>Englisch:</b> Bereich: Interkulturelles Lernen Schwerpunkt: Handeln in Begegnungssituationen</p> <p>SuS nehmen mit Hilfe des Englischen Kontakt zu Kindern außerhalb des eigenen Landes auf (z. B. E-Mail, SMS, Postkarten, kurze Briefe). (S. 80)</p> <p><b>Deutsch:</b> Bereich: Schreiben Schwerpunkt: Texte situations- und adressatengerecht verfassen</p> <p>SuS verfassen Texte verschiedener Textsorten funktionsangemessen.</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Emails from Barney</b></li> <li>➤ <b>Lernwerkstatt 8</b></li> <li>➤ <b>Antolin</b></li> </ul> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TwinSpaces</li> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• App Movie Maker</li> <li>• App Skype</li> <li>• Lernwerkstatt 8</li> </ul>	Stufe 4	Präsentationseinheit  Laptops (Klassensatz)  iPads (mind. 10 St)  Internet	nein
<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>	<p><b>Sachunterricht:</b> Bereich: Mensch und Gemeinschaft Schwerpunkt: Freundschaft und Sexualität</p> <p>SuS kennen Verhaltensempfehlungen in Konfliktsituationen (z.B. sexuelle Belästigung). (S. 48)</p> <p><b>Deutsch:</b> Bereich: Schreiben Schwerpunkt: Texte situations- und adressatengerecht verfassen</p> <p>SuS verfassen Texte verschiedener Textsorten funktionsangemessen.</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Sicherheit im Internet</b></li> <li>➤ <b>Lernwerkstatt 8</b></li> <li>➤ <b>Antolin</b></li> </ul> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elli-online Film „Immer cool bleiben“</li> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• EDMOND-Zugang</li> <li>• Lernwerkstatt 8</li> </ul>	Stufe 3/4	Präsentationseinheit  Laptops (Klassensatz)  iPads (mind. 10 St)  Internet	nein

<p><b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b></p>	<p><b>Deutsch:</b>          Bereich: Schreiben          Schwerpunkt: Texte situations- und adressatengerecht verfassen</p> <p>SuS verfassen Texte verschiedener Textsorten funktionsangemessen.</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Kinderrechte</b></li> <li>➤ <b>Indianer</b></li> </ul> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• www.fuer-kinderrechte.de</li> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• App Movie Maker</li> <li>• „hanisauland“</li> </ul>	<p>Stufe 3/4</p>	<p>Präsentationseinheit</p> <p>Laptops (Klassensatz)</p> <p>iPads (mind. 10 St)</p> <p>Internet</p>	<p>nein</p>
<p><b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b></p>	<p><b>Sachunterricht:</b>          Bereich: Zeit und Kultur          Schwerpunkt: Mediennutzung          SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen. (S. 50)</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Sicherheit im Internet</b></li> <li>➤ <b>What's-App</b></li> </ul> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elli-online Film „Voll daneben Cybermobbing“</li> <li>• Unterrichtsmaterialien im Ordner</li> <li>• EDMOND-Zugang</li> </ul> <p><b>Kooperationspartner:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Haus Overbach</li> <li>• Polizei</li> </ul>	<p>Stufe 3/4</p>	<p>Präsentationseinheit</p> <p>Internet</p>	<p>nein</p>



		<b>Thema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Wir erstellen unsere digitale Präsentation zum Thema...</b></li> <li>➤ <b>visualisiertes Hörbuch</b></li> <li>➤ <b>Werbefilm gestalten</b></li> <li>➤ <b>Zeitraffer-Video erstellen</b></li> </ul> <b>Material:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsmaterialien (NaWit AS)</li> <li>• App Keynote</li> <li>• App Movie-Maker</li> <li>• Power-Point</li> </ul>	Stufe 3/4		
<b>4.3 Quellendokumentation</b>		<b>Thema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Wir erstellen unsere digitale Präsentation zum Thema...</b></li> <li>➤ <b>Standarts der Quellenangabe</b></li> <li>➤ <b>„Surfschein“</b></li> </ul> <b>Material:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• <a href="http://www.herr-kalt.de">www.herr-kalt.de</a></li> <li>• <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a></li> <li>• Lesen-Hören-Sehen</li> <li>• App Keynote</li> <li>• Power-Point</li> </ul>	Stufe 3/4	Präsentationseinheit	nein
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>	<b>Sachunterricht:</b> Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung SuS schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien.				

Analysieren und Reflektieren	Bezug zum Lehrplan (in Auswahl)	Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
5.1 Medienanalyse	<p><b>Sachunterricht:</b> Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung</p> <p>SuS vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z. B. Herstellung, Konsum, Wirkungen)</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Früher und heute</li> <li>➤ Mein Medientagebuch</li> <li>➤ Fernsehkonsum</li> </ul> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medientagebücher</li> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• „Klasse 2000“</li> </ul>	Stufe 3/4	Präsentationseinheit  Internet	nein
5.2 Meinungsbildung	<p><b>Sachunterricht:</b> Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung</p>				
5.3 Identitätsbildung	<p>SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen</p> <p><b>Kunst:</b> Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Werbung</li> </ul> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• www.internet-abc.de</li> <li>Modul: „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“</li> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• „Klasse 2000“</li> <li>• App Movie Maker</li> </ul>	Stufe 4	Präsentationseinheit  Laptops (Klassensatz)  iPads (mind. 10 St)  Internet	nein
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	<p>SuS hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch</p>				



		<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt 8</li> <li>• <a href="http://www.code.org">www.code.org</a></li> <li>• lightbot</li> </ul> <p>Besuch der RWTH Aachen Anmeldung unter <a href="https://t1p.de/rwth-aachen">https://t1p.de/rwth-aachen</a></p>			
<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b>	<p><b>Sachunterricht:</b> Bereich: Technik und Arbeitswelt Schwerpunkt: Werkzeuge und Materialien</p> <p>SuS erproben unterschiedliche Lösungen für technische Problemstellungen.</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hol den Schatz!</li> <li>➤ analog Programmieren</li> <li>➤ Clementoni – Roboter</li> <li>➤ Orientierung im Raum – Wege gehen und erkennen</li> <li>➤ Lernwerkstatt – Pushy classic/castle</li> </ul> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsmaterialien(NaWi As)</li> <li>• Lernwerkstatt 8</li> <li>• App codecards</li> </ul> <p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lernwerkstatt – Pushy level editor</li> <li>➤ Wege programmieren</li> </ul> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• Lernwerkstatt 8</li> <li>• <a href="http://www.code.org">www.code.org</a></li> <li>• Lightbot</li> </ul>	<p>Stufe 1/2</p> <p>Stufe 3/4</p>	<p>Präsentationseinheit</p> <p>Laptops (Klassensatz)</p> <p>iPads (mind. 10 St.)</p> <p>Internet</p> <p>Clementoni – Roboter</p>	<p>nein</p>



<p><b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b></p>	<p><b>Sachunterricht:</b>          Bereich: Zeit und Kultur          Schwerpunkt: Mediennutzung</p> <p>SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.</p>	<p><b>Thema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Werbung – Analyse unseres Kaufverhaltens</b></li> </ul> <p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtsmaterialien</li> <li>• „Klasse 2000“</li> </ul>	<p>Stufe 4</p>	<p>Präsentationseinheit          iPads (mind. 10 St.)</p>	<p>nein</p>
---	--	--	----------------	---	-------------

## 3 Technisches Konzept

### 3.1 Ist-Zustand (Mai 2019)

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
Computerräume	1	10 Arbeitsplätze (9 Schülerplätze + 1 Lehrerplatz)
Mobile Endgeräte	1 Laptop	
Rechner in Klassenräumen/ Fachräumen	17 Rechner	Je 2 pro Klasse und 1 Computer im Förderraum
Präsentationsmöglichkeiten	2 Beamer	fest installiert im Computerraum 1x transportabel
Schulserver	Ja	
Lernplattform	Ja	Lernwerkstatt 8, Antolin, Zahlenzorro, Rosetta Stone, Budenberg
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	Nein	
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	nein	
WLAN	Ja	nicht flächendeckend
Breitbandanbindung	nein	
Homepage	Ja	All-inkl.com Verwaltung durch Frau Eßer und Herr von Gagern
First-Level-Support	Ja	Frau Lorreck Frau Wirtz-Winter
Second-Level-Support	Ja	Schulsupport Jülich

## 3.2 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.
  - mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über EDMOND NRW<sup>6</sup>)
  - einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.
- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im gesamten Gebäude über W-LAN mit mobilen Geräten 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 sollte es Präsentationsmöglichkeiten geben in Form eines Touchboards (Multimedia Tafel), welches mit den Endgeräten der Lehrkräfte über Kabel oder WLAN verbunden werden kann.
- In Kombination mit dem Touchboard soll es möglich sein, analoge Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten eines OHP deutlich für die Unterrichtsgestaltung. Je nach technischer Umsetzbarkeit soll dies erfolgen
  - über eine Dokumentenkamera, welche mit dem Endgerät der Lehrkraft gekoppelt werden kann.
  - über eine Nutzung des Lehrergerätes (Tablet) in Kombination mit einer Halterung und einer App als Dokumentenkamera (angebunden über Kabel oder W-LAN).
- 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

---

<sup>6</sup> "EDMOND NRW." <http://www.edmond-nrw.de/>. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

- später auch über die Möglichkeiten, welche vorhandene Geräte zulassen
- Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung von Logineo NRW für die Lehrkräfte der Schulen.
- 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 wie Bibliotheken, die Polizei, die Jugendhilfe etc. mit einbezogen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.

## Mittelfristige Planungen

- Ausstattung aller Klassen mit mobilen Schülergeräten, die einen Zugang zum Internet haben.
  - Nach Möglichkeit sollten 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.
- Die Ausstattung von Lehrkräften mit mobilen Endgeräten soll nun auf alle Kolleginnen und Kollegen ausgeweitet werden.
- Weitere Lehrkräfte steigen in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein, und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der Pilotgruppe.
- Die Schule fährt fort, die schulinternen Lehrpläne anzupassen. Es werden auch externe Partner wie Bibliotheken, die Polizei, die Jugendhilfe etc. mit aufgenommen, 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.
- Es sollen Sätze mit Geräten für eine 1:1 Ausstattung der Schüler angeschafft werden.
- 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 Medienkompetenzrahmes NRW.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- EDMOND 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<sup>7</sup>)
- Die Schulen verfügen über einen Back-up-Internetzugang, der zumindest einen Zugang für Lehrkräfte erlaubt, so dass sie mit ihren Unterrichtsplanungen und -vorbereitungen nicht in der Luft hängen.

### 3.3 Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe

#### Kurzfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
50 iPads	allgemein
flächendeckende W-LAN-Ausstattung	allgemein
Tastaturen	
2 Touchboard	
4 Dokumentenkameras	
6 iPads für die Lehrer	
2 Apple -TV	
7 Clementoni- Roboter	

#### Mittelfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
6 Touchboards	allgemein
100 iPads	allgemein
3 Drucker	allgemein
6 iPads für die Lehrer	allgemein
3 Clementoni - Roboter	allgemein

<sup>7</sup> "EDMOND NRW | EDU IDs Beschreibung | EDMOND NRW - Medien ...." [http://www.edmond-nrw.de/wp/323-EDU\\_IDS\\_Beschreibung](http://www.edmond-nrw.de/wp/323-EDU_IDS_Beschreibung). Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

# 4 Fortbildungskonzept

## 4.1 Fortbildungsbedarf

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 KT des Kreis**
  - > 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 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 des KT
- Das Kollegium vernetzt sich mit den Grundschulen der **Gemeinde Niederzier** und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Im Kollegium wird das Format der Mikrofortbildung genutzt, um in Pausen im Zeitrahmen von 15 Minuten, Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.
- In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.
- Einzelne Lehrkräfte werden darüber hinaus über entsprechende Foren und Kanäle (z.B. Twitter, EDU Camps, ...) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule zu holen.

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
	kurzfristig/ mittelfristig	allgemein/ fachbezogen
Lehrerfortbildung der RWTH Aachen	kurzfristig	Kompetenzbereich 6 des MKR NRW
Lehrerfortbildung zum Umgang mit Touchboard	kurzfristig	allgemein

## 4.2 Kooperationspartner

- AJS: Durchführung von Elternabenden zur Handynutzung in der Jahrgangsstufe 4.
- RWTH Aachen: Modul „Alles Informatik, oder was?“
- Stadtbibliothek **Düren**: Erstellen von Booktrailern, Kennenlernen der Stadtbücherei mit BIPARCOURS.
- Offener Ganzttag (SKF)
- Klasse 2000

# 5 Evaluation und Prozessbeschreibung

## 5.1 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 und die Eltern
- Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein:
  - > Edkimo (für Lehrkräfte in NRW kostenlos)
  - > Fragebögen auf Papier
  - > Google Forms<sup>8</sup> (anonym genutzt)
  - > Homepage der Schule
- In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.
- Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche 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.

---

<sup>8</sup> "Google Formulare: Kostenlos Umfragen erstellen und analysieren."  
<https://www.google.com/intl/de/forms/about/>. Aufgerufen am 12 Mai. 2019.

## 5.2 Planungsschritte

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch den Medienbeauftragten sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß dem Medienkompetenzrahmen NRW zu erweitern.

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen in der Lehrerkonferenz zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung. Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

## 5.3 Ansprechpartner

Medienbeauftragte\*r: Frau Lorreck, Frau Wirtz-Winter

Fortbildungskoordinator\*in: Frau Lorreck

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 06.06.2019 und auf der Schulkonferenz am 13.06.2019 verabschiedet.

---

Ort, Datum

---

Unterschrift der Schulleitung