

**Medienkonzept des Gymnasium Theodorianum,
Kamp 4**

33098 Paderborn

Stand: 15.06.2020





Inhaltsverzeichnis

1 Leitbild / Vision	3
2 Landesseitige Vorgaben	3
3 Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung	4
Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele	4
4 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	6
Konzept der Medienscouts als Instrument der Erziehung zur Verantwortung	8
5 Technische Ausstattung	24
5.1 Ist-Zustand (Juni 2020)	24
5.2 Ausstattungsplanung	26
Kurzfristige Planungen	26
Mittelfristige Planungen	28
Langfristige Planungen	28
5.3 Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe	29
Kurzfristige Ausstattungsbedarfe	29
Mittelfristige Ausstattungsbedarfe	30
6 Fortbildungsbedarfe und Konzepte	31
7 Kooperationspartner	32
8 Evaluation	33
9 Prozessbeschreibung	33
10 Ansprechpartner	35

Das Medienkonzept basiert auf einer Vorlage des Teams der Medienberatung Gütersloh, die dieses auf der Internetseite zur Verfügung gestellt und mit anderen Medienberatungen in NRW abgestimmt haben.



“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, 12/2016¹

1 Leitbild / Vision

Das Gymnasium Theodorianum hat das Ziel, seine Schülerinnen und Schüler in einer positiven und wertschätzenden Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische und berufliche Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder und Jugendlichen 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 und Jugendlichen 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.

2 Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW² ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten, sodass die Bildung und

¹ "Bildung in der digitalen Welt - KMK." 8 Dez.. 2016, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 19. März 2018.

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



Ausbildung aktiv von uns gestaltet werden. 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 26.06.2018 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.

Die weiterführenden Schulen werden ebenfalls den Medienkompetenzrahmen NRW einführen und ihre Lehrpläne demgemäß anpassen. Entsprechend werden sie erwarten, dass die Grundschulen ihrerseits den Medienkompetenzrahmen NRW eingeführt haben, um auf den geschaffenen Grundlagen im Bereich Medienkompetenz aufbauen zu können.

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 intensiv fortentwickeln 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:

³ „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 Aufgerufen am 19. Juli 2018

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



- 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. Das Medium als solches wird nicht zum Selbstzweck eingesetzt. 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 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 (iPads) 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).

- Je nach Unterrichtsvorhaben ist es möglich, dass Schülerinnen und Schüler auch eigene Endgeräte (Tablets, Smartphones, Notebooks, ...) mitbringen, um damit im Unterricht, auch mit Zugriff auf das Internet, zu arbeiten (BYOD). So wird es ermöglicht, dass möglichst viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn dieses pädagogisch sinnvoll ist.
- Es sind Schulgeräte, in diesem Fall 48 iPads für Schülerinnen und Schüler vorhanden. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler und werden je nach Unterrichtsvorhaben durch eigene Geräte der Schüler ergänzt.
 - Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:2 (ein Gerät auf zwei Schüler je Klasse sein), um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen.
 - Je nach Szenario sollte es möglich werden, 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.

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. 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.“⁵

Durch die schulinternen Lehrpläne und Besonderheiten des Schulprofils (GeoMint mit einem Schwerpunkt der Medienerziehung, Medienscouts) werden die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abgebildet. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor

⁵ 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



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 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.

Konzept der Medienscouts als Instrument der Erziehung zur Verantwortung

Das Konzept der Medienscouts zielt darauf ab, einen verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien zu fördern. Die Schülerinnen und Schüler lernen

- Regeln für digitale Kommunikation kennen, formulieren und einhalten
- die Nutzung von Medien selbstverantwortlich zu regulieren
- Auswirkungen von Cybermobbing zu erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten zu kennen und zu nutzen

Die Eltern werden in diesen Prozess einbezogen

- durch Hinweise bei den Elternpflegschaftsabenden
- indem sie einen Mediennutzungsvertrag mit ihren Kindern abschließen
- durch Informationsabende zu aktuellen Medienthemen



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Hardwareausstattung der Schule kennen lernen, Regeln im Computerraum (5, Informatik)

lernen ein chemieraumeigenes WLAN mittels Teacher's Helper mit eigenen oder schuleigenen mobilen Endgeräten kennen und buchen sich in dieses ein (7, Chemie)

wählen bei Existenz eines Internetanschlusses, z.B. via LAN über den Teacher's Helper, das Internet über WLAN aus, indem der Lehrer nach Bedarf dieses als Master zur Verfügung stellt (8-10, Chemie)

Nutzung von Feedbackbögen zur Bewegungsanalyse und -reflektion (Vielseitiges Springen, Schwimmtechniken, Basketball, Fußball etc.) (5, Sport)

Whiteboard und Beamer als Unterstützungsmedium für Referate im Sportunterricht (5-10, Sport)

Nutzung von Bildmaterial (z.B. Reihenbilder, Schaubilder) hinsichtlich detaillierter Bewegungsanalyse zum Erlernen bzw. Verbessern von Techniken (z.B. Kraulschwimmen, Weitsprung, Korbleger, turnerische Elemente, etc.) (6, Sport)

Nutzung von akustischen und visuellen Signalen für zeitlich-räumliche Bewegungsausführungen (z.B. Pylonen, Musik, Markierungen, etc.) (6, Sport)

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Häufigkeiten mit Hilfe einer Tabellenkalkulation in Tabellen und Diagrammen darstellen (5, 6, Mathematik)

Mit Hilfe einer Geometriesoftware Figuren im Koordinatensystem zeichnen und spiegeln (5, Mathematik)

Einen Decodier-/Codier-Algorithmus für die Dualdarstellung mit einer Tabellenkalkulation implementieren (5, Informatik)

nutzen digitale Mathematikwerkzeuge (Taschenrechner, Geometriesoftware, Tabellenkalkulation und Funktionenplotter) (5-10, Mathematik)

ermitteln Exponenten im Rahmen der Zinsrechnung durch systematisches Probieren auch unter Verwendung von Tabellenkalkulationen (7/8, Mathematik)

lösen innermathematische und alltagsnahe Probleme mithilfe von Zuordnungen und Funktionen auch mit digitalen Hilfsmitteln (Taschenrechner, Tabellenkalkulation und Funktionenplotter) (7/8, Mathematik)

wenden Prozent- und Zinsrechnung auf allgemeine Konsumsituationen an und erstellen dazu anwendungsbezogene Tabellenkalkulationen mit relativen und absoluten Zellbezügen (7/8, Mathematik)

erkunden geometrische Zusammenhänge (Ortslinien von Schnittpunkten, Abhängigkeit des Flächeninhalts von Seitenlängen) mithilfe dynamischer Geometriesoftware (7/8, Mathematik)

entscheiden situationsangemessen über den Einsatz mathematischer Hilfsmittel und digitaler Mathematikwerkzeuge und wählen diese begründet aus (7-10, Mathematik)

lösen Exponentialgleichungen $bx = c$ näherungsweise durch Probieren, durch Logarithmieren sowie mit digitalen Hilfsmitteln (9/10, Mathematik)

Kennen Lernen und Einsatz von VR-Touren zu London, englischen Schulen (6, Englisch)

Chatnachrichten, Telefongespräche und Sprachnachrichten kennen lernen und zu diversen Themen verfassen (6-7, Englisch)

Einsatz von Vokabellern Apps wie quizlet (5-10, Englisch)

Lernfortschritt auch anhand digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen, Anregungen aufnehmen sowie an eigenen

Fehlerschwerpunkten gezielt arbeiten, wie z.B. Schulbuch-/Arbeitsheftlernsoftware oder quizlet (5-10, Englisch)

Steckbriefe und kurze Erzähltexte verfassen, Märchen gestalten und umschreiben: grundlegende Funktionen der Textverarbeitung unterscheiden und entsprechende Programme einsetzen sowie digitale Möglichkeiten für die individuelle und kooperative Textproduktion einsetzen (5, Deutsch)



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.2 Digitale Werkzeuge

Rechtschreibprogramme: Möglichkeiten und Grenzen digitaler Unterstützungsmöglichkeiten bei der Textproduktion beurteilen (5-6, Deutsch)

Orientieren sich anhand ihres Schulweges in Paderborn und Umgebung mit Hilfe von Karten sowie Google Earth (5, Erdkunde), Erfassen von analogen Daten in Form von Passantenbefragungen zum Pendleraufkommen in Paderborn (5, Erdkunde),

Erfassen von analogen Daten in Form einer Funktionskartierung der Innenstadt z.B. des Kamps (5, Erdkunde),

Erfassen von analogen und digitalen raumbezogenen Daten zur Bevölkerungsentwicklung sowie ausgewählten Parametern zur Erfassung des Entwicklungsstandes mithilfe von Calc (9, Erdkunde)

Erfassen von analogen und digitalen raumbezogenen Daten zu wirtschaftlichen Parametern in Form eines Kartogramms (9, Erdkunde)

deuten Reaktionen zwischen Metallatomen und Metallionen als Elektronenübertragungsreaktionen und erläutern diese auch mithilfe digitaler Animationen über die Software AK MiniLabor – Bindungen/Chemie-Baukasten und Teilgleichungen (9, Chemie)

veranschaulichen räumliche Strukturen von Kohlenwasserstoffmolekülen auch mithilfe von digitalen Modellen (AK MiniLabor - JS-Mol) (10, Chemie)

Mittels in digitalen Alltagsgeräten verfügbarer Sensoren Schallpegelmessungen durchführen und diese interpretieren (6, Physik)

Schallschwingungen und deren Darstellungen auf digitalen Geräten in Grundzügen analysieren. (6, Physik)

Unter Verwendung eines Lichtstrahlmodells die Bildentstehung bei Sammellinsen sowie den Einfluss der Veränderung von Parametern mittels digitaler Werkzeuge erläutern (Geometrie-Software, Simulationen) (8, Physik)

Digitale Farbmodelle (RGB, CMYK) mit Hilfe der Farbmischung von Licht erläutern und diese zur Erzeugung von digitalen Produkten verwenden (8, Physik)

Messdaten zu Bewegungen oder Kraftwirkungen in einer Tabellenkalkulation mit einer angemessenen Stellenzahl aufzeichnen, mithilfe von Formeln und Berechnungen auswerten sowie gewonnene Daten in sinnvollen, digital erstellten Diagrammformen darstellen (9-10, Physik)

Nutzung eines mobilen Endgerätes zur Meinungsabfrage über das Programm „Menti.com“ (8-10, Wirtschaft/Politik)

produzieren und bearbeiten Musik mit digitalen Werkzeugen (z.B. Music Maker, Audacity) (7-10, Musik)

im Rahmen des Sprachenlernens digitale Lernangebote zielgerichtet einsetzen, Formenlehre (5-7, Latein)

Syntax: Erlernen des AcI (5, Latein)

Videogestützte Feedbackmöglichkeiten nutzen (z.B. Akrobatik, turnerische Elemente) (5-6, Sport)

Visualisierung bzw. Dokumentieren des Pulses vor, während und nach der Belastung mithilfe von Pulsdiagrammen (7, Sport)

kriteriengestützte Rückmeldung zum Kugelstoßen mithilfe von digitalen Medien (iPad) zur Unterstützung des motorischen Lernprozesses (bei entsprechendem Einverständnis durch die Eltern) (7, Sport)

Rotatorische Bewegungen beim Kunstspringen zur Unterstützung des motorischen Lernprozesses mithilfe von digitalen Medien (iPad) erfassen (bei entsprechendem Einverständnis durch die Eltern) (7, Sport)

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Dokumente benennen, im Gruppenordner speichern und von der Schule oder zu Hause aus abrufen (5, Informatik)

Steckbriefe schreiben und somit digitale und nicht-digitale Medien zur Dokumentation und Organisation von Lernprozessen und Arbeitsergebnissen einsetzen (5, Deutsch)

speichern und laden wieder Bilder und Daten auf schülereigenen mobilen Geräten oder auf dem Teacher's Helper (7, Chemie)

Arbeitsprozesse und Ergebnisse in strukturierter Form mit Hilfe analoger und digitaler Medien, vornehmlich Tabellenkalkulation, nachvollziehbar dokumentieren und dabei Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypische Darstellungsformen verwenden (8-10, Physik)



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.3 Datenorganisation

Messdaten zu Bewegungen oder Kraftwirkungen in einer Tabellenkalkulation mit einer angemessenen Stellenzahl aufzeichnen, mithilfe von Formeln und Berechnungen auswerten sowie gewonnene Daten in sinnvollen, digital erstellten Diagrammformen darstellen (9-10, Physik)

Austauschordner zum digitalen Austausch, Vor- und Nachbereitung vom Unterricht (5-10, Sport)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Anhand von Kriterien sichere Passwörter erstellen und im UserTool ändern (5, Informatik)

Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation identifizieren und grundlegende Konsequenzen für sich und andere einschätzen (5, Deutsch)

Mit persönlichen und fremden Daten in sozialen Netzwerken verantwortungsvoll umgehen (5, Medienscouts)

Aufklärung und Sensibilisierung zur Nutzung von persönlich erstelltem Bildmaterial (5-6, Sport)

kriteriengestützte Rückmeldung zum Kugelstoßen mithilfe von digitalen Medien (iPad) zur Unterstützung des motorischen Lernprozesses (bei entsprechendem Einverständnis durch die Eltern) (7, Sport)

Rotatorische Bewegungen beim Kunstspringen zur Unterstützung des motorischen Lernprozesses mithilfe von digitalen Medien (iPad) erfassen (bei entsprechendem Einverständnis durch die Eltern) (7, Sport)

in Sachtexten zur Mediennutzung rechtliche Möglichkeiten und Grenzen erkennen und dazu Stellung nehmen (9, Deutsch)



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

nutzen Bücher, das Internet und eine Formelsammlung zur Informationsbeschaffung (5-10, Mathematik)

einfache Informationsrecherche zum Thema englische Schulen durchführen (5, Englisch)

Recherche zu Sehenswürdigkeiten Londons (6, Englisch)

Internetrecherche zu Cornwall, Fahrkartenpreisen (7, Englisch)

Lektürearbeit: dem Leseziel und dem Medium angepasste einfache Lesestrategien des orientierenden, selektiven, vergleichenden, intensiven Lesens einsetzen und die Lektüreergebnisse darstellen (5-6, Deutsch)

Sachthemen und Argumentationsvorbereitung: grundlegende Recherchestrategien in Printmedien und digitalen Medien (u.a.

Suchmaschinen für Kinder) funktional einsetzen (5-6, Deutsch)

Wortbedeutungen aus dem Kontext erschließen und unter Zuhilfenahme von digitalen sowie analogen Wörterbüchern klären (5-6, Deutsch)

nutzen Bücher, das Internet und Realobjekte zur Informationsbeschaffung (5-10, Biologie)

wenden Bestimmungsschlüssel (auch digital) für Pflanzen an (Biologie Jg. 5/6), ebenso für die Bestimmung von Wassertieren im Fließgewässer (Jg. 7)

Recherchieren Positionen zum Thema Impfung unter Berücksichtigung der Empfehlungen der Ständigen Impfkommission und reflektieren diese kritisch (Biologie, Jg. 7)

Recherchieren mittels vorgegebener Suchstrategien im Internet zur Vorbereitung für eine Exkursion nach Schloss Hamborn, einer anthroposophischen Siedlung in der Nähe von Paderborn zur nachhaltigen Landwirtschaft (5, Erdkunde),

Recherchieren mittels vorgegebener Suchstrategien im Internet zur Vorbereitung für eine Exkursion ins Klimahaus Bremerhaven entlang des 8. östlichen Längengrades hinsichtlich des Klimas in den unterschiedlichen Klimazonen (7, Erdkunde),

Entwicklungsstandes, wirtschaftlichen Parametern (9, Erdkunde),

Recherchieren zu Global Playern im Internet zur Vorbereitung eines Portfolios (9, Erdkunde)

entnehmen nach Anleitung chemische Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata, AK MiniLabor - ElementeWissen/Periodensystem/Chemie Lexikon) über die Eigenschaften von Elementen des Periodensystems und geben deren Kernaussagen wieder und notieren die Quelle (8, Chemie)

führen im Internet angeleitet Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen und bereiten sie adressatengerecht auf (7-10, kath. Religion)

Nach Anleitung physikalisch-technische Informationen aus analogen und digitalen Medien (altersgemäße Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren (6, Physik)

Internetrecherche, Daten abspeichern und wiederfinden (5/6, Musik)

Sportbegriffe im Internet z.B. in englischer Sprache anhand der Sportart Basketball selbstständig zuhause recherchieren (5, Sport)

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

themenrelevante Informationen und Daten zu Themen wie Schule, Haustiere, Greenwich oder Großbritannien filtern und strukturieren (5, Englisch)

Informationen für einen Vortrag filtern (5-6, Deutsch)

PowerPoint Präsentation zu Trendsportarten (7, Deutsch)

bei der Internetrecherche Ergebnisse zu Londoner Sehenswürdigkeiten filtern, strukturieren und aufarbeiten (6, Englisch)

Recherchieren zu Krankheiten im Internet und bereiten eine Präsentation vor (Biologie Jg. 9)

Werten Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme und Abbildungen sowie Schemata aus und notieren die Quellen (Biologie Jg. 5-10)

Informationen zum Portfolio zu Global Playern recherchieren, diese dann strukturiert in einer Präsentation mithilfe des Programms Präsentationen aufbereiten (9, Erdkunde),



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.2 Informationsauswertung

entnehmen nach Anleitung chemische Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata, AK MiniLabor - ElementeWissen/Periodensystem/Chemie Lexikon) über die Eigenschaften von Elementen des Periodensystems und geben deren Kernaussagen wieder und notieren die Quelle (8, Chemie)
beschaffen Informationen für ein technisches Verfahren zur Industrierohstoffgewinnung aus Gasen mithilfe digitaler Medien und legen Bewertungskriterien auch unter Berücksichtigung der Energiespeicherung fest (10, Chemie)

nutzen digitale Medien zur Erschließung religiös relevanter Themen (5/6, kath. Religion)

Nach Anleitung physikalisch-technische Informationen aus analogen und digitalen Medien (altersgemäße Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren (6, Physik)

Informationen verschiedener Interessengruppen zur Kernenergienutzung aus digitalen und gedruckten Quellen beurteilen und eine eigene Position dazu vertreten (10, Physik)

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten (7-10, Musik)

historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien themenbezogen recherchieren, strukturieren und präsentieren, z.B. Gladiatorenspiele (6/7, Latein)

Kriterien für das Schwimmbadzeichen Bronze, Silber und Gold selbstständig recherchieren und ausgedruckt mitbringen (5-7, Sport)

Partner- bzw. Synchron-Turnkuren mithilfe des iPads kriteriengeleitet beurteilen (bei entsprechendem Einverständnis der Eltern) (7, Sport)

Rope Skipping- oder Modetanz-Kuren mithilfe des iPads kriteriengeleitet beurteilen (bei entsprechendem Einverständnis der Eltern) (7, Sport)

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Sprachvarietäten unterscheiden sowie Funktionen und Wirkung erläutern (Alltagssprache, Standardsprache, Bildungssprache, Jugendsprache, Sprache in Medien (5-10, Deutsch)

an einfach formulierten Kriterien die Qualität von Informationen aus verschiedenen altersgemäßen Quellen prüfen und bewerten (Informationsgehalt, Zuverlässigkeit von Zeitungs- und Onlineartikeln) (5-10, Deutsch)

an einfach formulierten Kriterien die Qualität von Informationen aus verschiedenen altersgemäßen Quellen prüfen und bewerten (Informationsgehalt, Zuverlässigkeit von Zeitungs- und Onlineartikeln) (7-10, Englisch)

hinterfragen kritisch Aussagen zu sauren, alkalischen und neutralen Lösungen in analogen und digitalen Medien (9, Chemie)

analysieren und reflektieren die Darstellung von Weihnachten in den Medien und bewerten diese Darstellungen kritisch (5, kath. Religion)

bewerten an Beispielen die Rezeption des Lebens und Wirkens Jesu in der analogen und digitalen Medienkultur (7-10, kath. Religion)

bewerten an Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur (7-10, kath. Religion)

führen im Internet angeleitet Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen und bereiten sie adressatengerecht auf (7-10, kath. Religion)

Informationen verschiedener Interessengruppen zur Kernenergienutzung aus digitalen und gedruckten Quellen beurteilen und eine eigene Position dazu vertreten (10, Physik)

Im Internet verfügbare Informationen und Daten zur Energieversorgung sowie ihre Quellen und dahinterliegende mögliche Strategien kritisch bewerten (10, Physik)

Kritische (methodische) Analyse von Karikaturen, Graphiken und Wahlprogrammen (6-10, Wirtschaft/Politik)

2.4 Informationskritik



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

Konsequenzen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns reflektieren, Hinweise zum Jugend- und Verbraucherschutz im Zusammenhang mit der Diskussion von eigener Mediennutzung (9, Deutsch)

Konsequenzen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns reflektieren, z.B. soziale Netzwerke, Smartphones (7, Englisch)
nehmen zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien Stellung (6, kath. Religion)

Vermittlung und kritische Auseinandersetzung mit Rechten und Pflichten Minderjähriger - FSK, Erwerb und Besitz von Medien (8-10, Wirtschaft/Politik)



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Austausch von Lernvideos oder Präsentationen über die Lernstattplattform, z.B. Vorbereitung auf Klassenarbeit (7-10, Deutsch)
senden Zeichnungen oder Bilder von Versuchsaufbauten via Teacher's Helper auf mobile Endgeräte der Schüler oder Schule,
bearbeiten und schicken diese zurück (7, Chemie)

teilen Dateien aller Art via Apple TV per AirDrop, via Teacher's Helper teilen (7-10, Chemie)

Austauschordner zum digitalen Austausch, Vor- und Nachbereitung vom Unterricht (5-10, Sport)

ihre erstellten Produkte (z. B. Präsentationen und Handouts) auf der gemeinsamen Lernplattform austauschen (7-10, Englisch)

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Regeln für einen (möglichen) Klassenchat entwickeln (5, Medienscouts, SoL)

die Wirkung ihres kommunikativen Handelns – auch in digital – abschätzen und Konsequenzen reflektieren (5, Deutsch)

Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen (5, Deutsch)

beim Verfassen von Briefen und E-Mails sowie kurzen Nachrichten die Elemente von digitaler Kommunikation sowie deren Wirkungen
vergleichen und in eignen Produkten adressatenangemessen verwenden (5, Deutsch)

In den Umkleidekabinen ist die Smartphone-Nutzung tabu (5-10, Sport)

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**

Normen der Sprache für gelingende Kommunikation beachten, Kommunikationsprozesse reflektieren, z.B. in Diskussionen (5-10,
Deutsch)

Normen der Sprache für gelingende Kommunikation beachten, Kommunikationsprozesse reflektieren (7-10, Englisch)

Sport als Spiegelbild der politischen und kulturellen Gesellschaft verstehen (5-10, Sport)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

**Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen
sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen**



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Medientag Cybermobbing (6, Medienscouts)

Verschiedenen Risiken von Medien erkennen und Unterstützungssysteme kennen lernen (5-10, Deutsch)

Verschiedenen Risiken von Medien erkennen und Unterstützungssysteme kennen lernen (7-10, Englisch)

Gefahren im Internet: Cybermobbing, Hacker, Trojaner, Viren, Chatrooms, Internet-Sucht bei Jugendlichen, Rechtsextremismus (8-10, Wirtschaft/Politik)

Unsachgemäße Nutzung sozialer Medien im Kontext des Sportunterrichts sofort den Ansprechpartnern melden (5-10, Sport)



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

- eine Kurzvorstellung auf Englisch filmen und als Video präsentieren (5, Englisch)
- Verfassen einer E-Mail an Klassenlehrer, Verwandte oder Mitschüler (5, Deutsch)
- Verfassen von E-Mails zu situativen Kontexten des Lehrwerks (5-10, Englisch)
- Filmen einer kurzen Videobotschaft, z.B. Reisebericht (7, Englisch)
- Arbeitsergebnisse mit Hilfe von digitalen Medien adressatengerecht gestalten und präsentieren (7-10, Englisch)
- unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze digitale Texte erstellen, z.B. Geschichten oder Berichte oder Medienprodukte erstellen, z.B. kurze Filme zu Buchgeschichten oder anderen Lektüren/explanatory video clips zu Grammatik oder Sachthemen (7-10, Englisch)
- Erstellen einer Präsentation zu verschiedenen thematischen Schwerpunkten der Ökologie (Fließgewässer Pader) bzw. der Evolution (Biologie Jg. 7 oder 10)
- Präsentation von Mental Maps zum Schulweg anhand analog angefertigter Skizzen mit anschließender Reflexion nach vorgegebenen Strukturen (5, Erdkunde),
- Präsentation der Internetrecherche zu ausgewählten Bereichen der ökologischen Landwirtschaft in einer anthroposophischen Siedlung während einer Exkursion nach Schloss Hamborn (analog) (5, Erdkunde),
- Präsentation der Klimadaten zum 8. östlichen Längengrad in den unterschiedlichen Klimazonen (digital in der Schule sowie analog im Klimahaus) (7, Erdkunde),
- Präsentieren von Portfolios zu Global Playern mithilfe des Programms Präsentationen (9, Erdkunde),
- Physikalische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren und dafür digitale Medien reflektiert und sinnvoll verwenden (8-10, Physik)
- Erprobung und Beurteilung unterschiedlicher digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen - Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegtbildern (z. B. Erstellung eines Stop-Motion-Films (App „Stop Motion“); Erstellung einer Fotostory (Testversion des Programms „Comic Life“) (7-10, Kunst)
- Medienproduktion und -präsentation (z.B. Videoclip-Produktion mit Magix Video Deluxe) (7-10, Musik)
- präsentieren Analyseergebnisse auch mit digitalen Medien und unter Verwendung der Fachsprache (z.B. Libre Office) (7-10, Musik)
- historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien themenbezogen recherchieren, strukturieren und präsentieren, z.B. Gladiatorenspiele und/oder Mythen (6/7, Latein)

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität,

Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

- Gestaltungsmittel von Blogbeiträgen kennen lernen und reflektieren (6, Englisch)
- Texte medial umformen, z.B. Gedichte oder Geschichten, Sequenzen aus Romanen (Vertonung, Verfilmung, szenisches Spiel) (5-10, Deutsch)
- Texte medial umformen, z.B. Gedichte oder Geschichten, Sequenzen aus Romanen (Vertonung, Verfilmung, szenisches Spiel) (6-10, Englisch)
- in Texten und Medien vermittelte Absichten untersuchen und kritisch bewerten (7-10, Englisch)
- grundlegende Gestaltungsmittel von Texten und Medien beschreiben, analysieren sowie hinsichtlich ihrer Wirkung beurteilen (6-10, Englisch)
- Untersuchung und Erstellen von Lernvideos (z. B. in der Genetik, Proteinbiosynthese oder Klasse 6 Zusammenhang Ernährung und Atmung) (Biologie Jg. 6, 9, 10).



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.2 Gestaltungsmittel

präsentieren chemische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen und verwenden reflektiert und sinnvoll dafür digitale Medien (9, Chemie)
gestalten eine ausgewählte Neutralisationsreaktion auf Teilchenebene als digitale Präsentation gestalten (9, Chemie)
stellen unterschiedliche Darstellungen von Modellen kleiner Moleküle auch mithilfe einer Software (AK MiniLabor, JS-Mol) vergleichend gegenüber (10, Chemie)

Physikalische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren und dafür digitale Medien reflektiert und sinnvoll verwenden (8-10, Physik)

Bewertung digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen im Hinblick auf gestalterische Fragestellungen und Absichten (z. B. Themenbereich Werbung, Untersuchung ausgewählter Musikvideos im Kontext „Malen nach Musik“) (7-10, Kunst)

Erprobung und Beurteilung unterschiedlicher digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegtbildern) (7-10, Kunst)

Erläuterung und Erprobung von Mitteln zur Flächenorganisation in Bildern (Komposition als gestalterisches Mittel), z. B. digitales Einzeichnen von Kompositionslinien, Untersuchung einzelner Bildteile, Herauslassen von Bildelementen) (7-10, Kunst)

„Vom Analogen zum Digitalen“: Veränderung eigener Produkte mithilfe eines Bildbearbeitungsprogramms und kritische Reflexion (z. B. Veränderung der Farbwirkung) (7-10, Kunst)

entwerfen und realisieren Bearbeitungen von Musik mit Instrumenten und digitalen Werkzeugen als kommentierende Deutung des Originals (z.B. muse score, Audacity, Music maker) (7-10, Musik)

4.3 Quelldokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Kurzvorträge und PPT-Präsentationen (6-10, Deutsch)

Kurzvorträge und PPT-Präsentationen (6-10, Englisch)

Erstellen von Lernplakaten und Präsentationen mit Dokumentation der Quellen (6, 7, 9, 10, Biologie)

filtern selbstständig Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten filtern, analysieren sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention, bereiten sie auf und belegen deren Quellen korrekt (9, Chemie)

Selbstständig physikalisch-technische Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten filtern, sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention analysieren, sie aufbereiten und deren Quellen korrekt belegen. (8-10, Physik)

Im Internet verfügbare Informationen und Daten zur Energieversorgung sowie ihre Quellen und dahinterliegende mögliche Strategien kritisch bewerten (10, Physik)

Quellenbasierte Ausarbeitung (6-10, Wirtschaft/Politik)

historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien themenbezogen recherchieren, adressatengerecht strukturieren und entsprechend den Standards für Quellenangaben präsentieren, Rom und das Christentum – Quellenvergleich (8, Latein)

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Das Recht am eigenen Bild kennen und beachten (5, Medienscouts)

Urheberrecht im Internet: Filme, Serien, Fotos und Rechte am eigenen Bild und Urheberrecht im Unterricht (8-10, Wirtschaft/Politik)



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.4 Rechtliche Grundlagen

Medienproduktion und -präsentation (z.B. Videoclip-Produktion mit Magix Video Deluxe) (7-10, Musik)

In den Umkleidekabinen sind keine Fotos oder Videos erlaubt (5-10, Sport)

Im Sportunterricht ist nur mit Rücksprache der Sportlehrkraft ein Fotografieren oder Filmen erlaubt, wenn alle rechtlichen Voraussetzungen geschaffen wurden (5-10, Sport)



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Medien bezüglich ihrer Präsentationsform (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Websites) und ihrer Funktion beschreiben (5-10, Deutsch)

Informationen verschiedener Interessengruppen zur Kernenergienutzung aus digitalen und gedruckten Quellen beurteilen und eine eigene Position dazu vertreten (10, Physik)

Analyse der Mediennutzung von Jugendlichen (6-10, Wirtschaft/Politik)

5.2 Meinungsbildung

Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Sachtextanalyse (7-10, Deutsch)

Analyse von Videoclips, Nachrichten etc. (7-10, Deutsch)

Informationen verschiedener Interessengruppen zur Kernenergienutzung aus digitalen und gedruckten Quellen beurteilen und eine eigene Position dazu vertreten (10, Physik)

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

Zum Thema „Finding your way“ mögliche Vorbilder und Medien zur Identifikationsbildung analysieren (7, Englisch)

beschreiben mögliche Auswirkungen der Nutzung von (digitalen) Medien für die Gestaltung des eigenen Lebens und für die Beziehung zu anderen - auch in Bezug auf Geschlechterrollen (7-10, kath. Religion)

erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft (7-10, kath. Religion).

Informationen verschiedener Interessengruppen zur Kernenergienutzung aus digitalen und gedruckten Quellen beurteilen und eine eigene Position dazu vertreten (10, Physik)

Thema: „Das bin ich“: Experimentelle Erprobung der Möglichkeiten digitaler Techniken: Mit fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte erproben (z. B.: Selbstporträt: einfache digitale Fotografie (u.a. Motivgestaltung, Bildausschnitt)) (5, Kunst)

Gefahr von „Fake News“ und Filterblasen erkennen (8-10, Wirtschaft/Politik)

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medientag Handynutzung, die eigenen Handynutzung reflektieren und einen Mediennutzungsvertrag mit den Eltern erstellen (5, Medienscouts)

Reflektieren der Smartphonennutzung und der Nutzung von Sozialen Netzwerken (7, Englisch)

Ausbildung zum Medienscout (8-10, Medienscouts)

Reflektion von Hörgewohnheiten und Medienkonsum (5, Musik)



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Codieren und Decodieren Zahlen im Binärsystem (5, Mathematik, Informatik)

Grundprinzipien des maschinellen Lernens kennen und verstehen mit Hilfe des Spiels „Mensch, Maschine!“ (6, Informatik)

Digitale Farbmodelle (RGB, CMYK) mit Hilfe der Farbmischung von Licht erläutern und diese zur Erzeugung von digitalen Produkten verwenden (8, Physik)

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

Teilnahme am Informatik-Biber (5, Informatik)

Einen Decodier-/Codier-Algorithmus für die Binärdarstellung anwenden und mit einer Tabellenkalkulation implementieren (5, Informatik)

wenden Prozent- und Zinsrechnung auf allgemeine Konsumsituationen an und erstellen dazu anwendungsbezogene Tabellenkalkulationen mit relativen und absoluten Zellbezügen (7/8, Mathematik)

nutzen und beschreiben ein algorithmisches Verfahren, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen (9/10, Mathematik)

Messdaten zu Bewegungen oder Kraftwirkungen in einer Tabellenkalkulation mit einer angemessenen Stellenzahl aufzeichnen, mithilfe von Formeln und Berechnungen auswerten sowie gewonnene Daten in sinnvollen, digital erstellten Diagrammformen darstellen (9-10, Physik)

Reflexion der algorithmischen Struktur von analogen und digitalen Bestimmungsschlüsseln (5, Biologie)

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

Einen Decodier-/Codier-Algorithmus für die Binärdarstellung anwenden und mit einer Tabellenkalkulation implementieren (5, Informatik)

Ein Problem (z.B. die Entwicklung eines Spiels) formalisiert beschreiben, einen Problemlösestrategie entwickeln und dazu eine algorithmische Sequenz; programmieren in Scratch und beurteilen von Lösungen (6, Informatik)

nutzen und beschreiben ein algorithmisches Verfahren, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen (9/10, Mathematik)

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Anwendungen von künstlicher Intelligenz im Alltag beschreiben (6, Informatik)



5 Technische Ausstattung

5.1 Ist-Zustand (Juni 2020)

Im Schuljahr 2017/18 wurde das Kollegium mit Tablets der Firma Apple ausgestattet. Die einheitliche Ausstattung aller Lehrkräfte bildet eine Basis für die gemeinsame Arbeit. Seitdem erfolgen regelmäßige Fortbildungen zum Einsatz des Gerätes bei der Unterrichtsvorbereitung und -durchführung und zum unmittelbaren Zugang der digitalen Medien im Lernprozess. Ein schulübergreifendes WLAN ist für alle Lernstatt-Nutzer aufgebaut worden. Zurzeit befindet sich das Theodorianum in der zweiten Ausbaustufe, in der die Lehrer*innen neben dem Lehrerzimmer auch in den Unterrichtsräumen in allen Gebäuden das WLAN und die Präsentationstechniken nutzen können. Das Hauptgebäude (Altbau) ist nun auch in den Klassenräumen mit WLAN und Nahdistanzbeamern ausgestattet, einzelne Fachräume blieben noch unberücksichtigt. Damit ist der Einsatz digitaler Medien in den meisten Räumen flexibel (nicht an feste Räume gebunden oder mit hohem Aufwand verbunden) und kann zu Hause am eigenen Gerät vorbereitet werden. Zum gemeinsamen Arbeiten wird in der letzten Stufe der Zugang für die Schüler*innen einer Lerngruppe in das Schulnetz ermöglicht. Damit werden Voraussetzungen für Tablet-Klassen bzw. -Jahrgänge geschaffen.

Die digitale Arbeit wird ermöglicht durch eine schuleigene Cloud, Email (Schüler*innen sowie Lehrer*innen verfügen über eine Schulmailadresse), einen synchronisierten Kalender und die Benutzerverwaltung der Lernstatt Paderborn. Der Zugriff auf die Daten ist für alle Beteiligten auch von außen möglich. Ein Gruppenmanagement stellt sicher, dass Materialien zielgerichtet zugeteilt werden können. Die technische Wartung von Hard- und Software wird von der Lernstatt Paderborn (OWL-It) übernommen. Bei Fragen zum Datenschutz steht der Datenschutzbeauftragte der Stadt Paderborn zur Verfügung.

Übersichtlich dargestellt verfügt das Gymnasium Theodorianum über die folgende Infrastruktur:

	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	3	Pro Computerraum existieren 16-17 PCs oder ThinClients und ein Lehrer-PC (S1.03, S2.03, 3.01)



Mobile Endgeräte	4 Laptops 3x16 iPads	Zur Ausleihe an Lehrer (Standort LZ) Zur Ausleihe an Lehrer für Unterrichtseinheiten 1:2 (Standort LZ und 1x Schöningh)
Rechner in Fachräumen	39	15 Schülerrechner im Musikraum, 15 ThinClients im Erdkunderaum, jeweils 1 Lehrerrechner in 2x PH-, 2x BI-, 2x CH- , 2x Mu-, 1x EK-Räumen
Rechner in Klassenräumen	6	Am Lehrerpult zur Präsentation, die auch noch zurückgebaut werden.
Schülerarbeitsplätze	5	ThinClients – zukünftiges Selbstlernzentrum (zur Zeit 0.09, 0.14)
Präsentations- möglichkeiten	16 interaktive Whiteboards	
	31 fest installierte Projektoren	23 Nahdistanzbeamer, 8 Deckenbeamer (3.14, 3.02, 3.01, 2.19, 2.16, 2.09, 2.02, M0.04 [Mensa])
	4 mobile Projektoren	Mit Apple TV zum Ausleihen (Standort LZ)
	49 Apple TV	
Schulserver	1	Benutzerkonto für jede Schülerin/ jeden Schüler zum Speichern von eigenen Daten.
Lernplattform	1	THEO: net
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	2	bid-owl Schulserver



Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	3 PCs, 2 ThinClients 1PC, 3 ThinClient	Arbeitsgeräte für Lehrkräfte in Lehrerzimmer und Bibliothek, Beratung, Übermittag, Berufsberatung, TheoGo
WLAN	41 Räume	Unterrichtsräume + Lehrerzimmer + Verwaltung + Mensa
Breitbandanbindung	1	Glasfaser
Homepage	1	www.theodorianum.de RLS Jakobsmeier GmbH
First-Level-Support		Medienbeauftragte der Schule
Second-Level-Support		Lernstatt Paderborn (OWL-IT), Herr Aselmann

5.2 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 alle Schulgebäude, welcher
 - von den Klassenräumen, den Fachräumen (auch Sporthallen!) sowie dem Lehrerzimmer aus zugänglich ist.



- mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen.
- einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.
- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im gesamten Gebäude über WLAN 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 Mitarbeiter zugänglich ist.
- 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.
- Pilotierung von offenem W-LAN für Schüler in einer Klassenstufe zur Nutzung mit Schülergeräten, die einer MDM-Verwaltung unterliegen.
- Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung von einem Lernmanagementsystem, welches interaktive Möglichkeiten bietet für die Lehrkräfte der Schule.
- Bereitstellung von mobilen Endgeräten mit einem digitalen Stift und Tastatur für die Lehrkräfte durch die Lernstatt Paderborn.
- Je nach Unterrichtsvorhaben sollen Schülerinnen und Schüler Geräte von zu Hause mitbringen können und mit diesen Zugang zum Internet zu erhalten (BYOD) [als Übergangslösung insbesondere in der Oberstufe].
- Schaffung von Präsentationsmöglichkeiten in Verwaltungsräumen, die insbesondere zu Besprechungen genutzt werden, da diese in der Regel digital untermauert werden. Eine Ausstattung mit einem großen Display inklusive eines Apple TV soll
 - im Schulleitungsbüro, da hier externe und interne Besprechungen stattfinden,
 - im Besprechungsraum [zur Zeit 1.11], da hier kleine bis mittlere Konferenzen stattfinden und



- im Büro der Erprobungs- und Mittelstufenkoordination, da hier interne Besprechungen vorgenommen werden,
- im Oberstufenbüro, da hier die Übersichten für die SuS deutlich besser erkennbar sind und die Absprachen zwischen dem Stufenleiter und dem Oberstufenkoordinator deutlich effizienter gestaltet werden können,
- in der Bibliothek, die häufig zu Konferenzen genutzt wird, installiert werden.
- Der Informatikunterricht der Jahrgangsstufen 5 und 6 wird u.a. mit Tablets gestaltet, sodass
 - die SuS auf die Arbeit mit einem eigenen Tablet ab der Klasse 7 vorbereitet werden.
 - der Informatikunterricht dezentral erteilt werden kann.

Mittelfristige Planungen

- Alle Lehrkräfte sollen die Möglichkeit erhalten, auch für Schüler den Zugang zum Internet über ein "offenes WLAN" zuzulassen.
- Ausstattung der 7. Klassen und der EF mit mobilen Schülergeräten (1:1), die einen Zugang zum Internet haben.
- 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 und weitere mit aufgenommen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können. Bei der Entwicklung berücksichtigt die Schule die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie den 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 Medienkompetenzrahmens NRW wird abgeschlossen.



- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW.
- Weitere Klassenstufen werden mit schuleigenen mobilen Schülergeräten ausgestattet (hochwachsend ab Jg. 7).
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren (iPad-Rucksäcke).
- Das Lernmanagementsystem, das interaktive Möglichkeiten bietet, 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.
- 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).
- Microsoft 365 wird genutzt, um strukturiert und zielorientiert
 - Lernszenarien zu entwerfen.
 - Video- und Audiokonferenzen zu initiieren.

5.3 Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe

Kurzfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
16 iPads	für die Naturwissenschaften
Sensoren	Messgeräte Naturwissenschaften (vor allem Physik, Chemie)



70 Apple Pencil	Korrekturanforderungen und Schreibprogramme führen zu einer Notwendigkeit der Nutzung eines Stiftes
flächendeckende W-LAN-Ausstattung	Allgemein
WLAN in allen Fachräumen des Hautgebäudes	Zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens
Erneuerung Präsentationstechnik Aula (Beamer, Apple TV, Leinwand)	Zeitgemäße Veranstaltungstechnik, Öffentlichkeitsarbeit
60 Mikrokontroller (BOB3, Calliope, Raspberry Pi, Arduino, o.ä.)	Informatik 5/6 und Roboter-AG
32 iPads mit Apple Pencil	Informatikunterricht für die Einführungsphase; Prinzipien der Programmierung in den Jahrgangsstufen 5/6

Mittelfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
200 Elternfinanzierte iPads (ab Sj 2021/22)	1:1-Ausstattung Jg. 7 (für die Mittelstufe und die EF hochwachsend)
Digitale Schulbücher	Aufnahme in die Schulbuchbeschaffung/ den Lehrmittetat
3-D-Drucker	Objektarbeit in Kunst, NAWI etc., Facharbeiten in der Oberstufe
Wandbildschirme für Besprechungen	in Büros (SL, Koordination, Oberstufe)



Wandbildschirme	im Besprechungsraum und im Lehrerarbeitsraum (nach Umbau)
Weitere ThinClients	Selbstlernzentrum (nach Umbau)

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 des Kreis Paderborn
 - 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 der Kompetenzteams.
- Das Kollegium vernetzt sich über die Lernstatt mit den Grundschulen der Stadt PB 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 holen.

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Umgang mit dem iPad für alle Kollegen	kurzfristig	allgemein
Einführung und Nutzung von Microsoft 365 und Teams	kurzfristig	Einführung eines Lernmanagementsystems zur interaktiven Nutzung, sodass kollaborative Arbeitsformen realistisch umgesetzt werden.
Messen mit dem Tablet im Physikunterricht mit Phyphox	mittelfristig	2.2, Phy Jg. 8
Fachspezifische Fortbildungen	kurz- und mittelfristig	

7 Kooperationspartner

- Lernstatt-Paderborn
- Zusammenarbeit mit der Mediengestaltung Jakobsmeier GmbH
- Universität Paderborn und Bereiche Informatik und Physik
- Paritätischer Wohlfahrtsverband Paderborn: Elternabende zum Thema Mediennutzung
- Initiative „Datenschutz geht zur Schule“ des Berufsverbands der Datenschutzbeauftragten Deutschlands (BvD) e.V.



8 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 und digital in der Lernstatt Paderborn
 - Grafstat⁶ und ähnlich
- 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.

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.

9 Prozessbeschreibung

In die Entwicklung des Medienkonzeptes sind alle schulischen Instanzen eingebunden. Das vorliegende fixierte Ergebnis stellt den aktuellen Stand eines Prozesses dar, der seit 2012 angestoßen wurde und konsequent weitergeführt wird. Ausgehend von der Entwicklung einer Mediendidaktik und einer Medienpädagogik, die auf das Theo abgestimmt wurde,

⁶ "Fragebogensoftware GrafStat - Das Fragebogenprogramm" <http://www.grafstat.de/>. Aufgerufen am 15. Mai. 2017.



stellte sich die Frage, wie aus einem Nutzer, im Sinne eines Anwenders von vorgegebenen Aufgaben, ein kompetenter und selbstbestimmter User wird, der durch die interaktiven und kollaborativen Möglichkeiten digitaler Medien selbstständig arbeiten kann.

In der Aufteilung der Medienbeauftragung in drei Bereiche (Didaktik, Pädagogik und Technik) wurden Voraussetzungen geschaffen, Fragestellungen aktiv aus unterschiedlichen Perspektiven betrachten zu können. Die Koordination der Digitalisierung wird in der Zusammenarbeit mit der Schulleitung gestaltet.

Die Perspektive der aktuellen Arbeit bezieht sich auf die Schaffung von weitgehend frei bestimmbar Arbeitsumgebungen.

Der Prozess der Digitalisierung, der aus der Medienbildung und der -erziehung in den letzten acht Jahren erwuchs, wird als eine systemische Frage verstanden, die durch alle Mitglieder der Schulgemeinde gesteuert wird. Ausgehend von der Koordination digitaler Zusammenhänge wird die Gremienarbeit insbesondere in der Schulentwicklung als Prozess angestoßen.

Dieser Grundlage führt dazu, dass ein Mediencafé entstehen soll, in dem Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung abgewogen werden. Digitalisierung wird damit als ein Element der Demokratisierung von Schule verstanden und aktiv in diese Richtung entwickelt.

Ab dem Schuljahr 2021/22 wird mit der Umsetzung der jahrgangsbezogenen Ausstattung mit Tablets das Credo der Kollaboration aktiv umgesetzt werden.

Die vorbereitenden Arbeiten werden insbesondere in den Fachbereichen ausgeführt, indem z.B. die Curricula erneuert, Nutzungsmöglichkeiten und Perspektiven ausgelotet und schlussendlich die Möglichkeiten der Zusammenarbeit auch innerkollegial umgesetzt werden.

Neben den konkreten Herausforderungen arbeiten die Fachkonferenzen selbstverständlich daran, die Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW zu erweitern. Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen im Arbeitskreis zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung. Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.



10 Ansprechpartner

Medienbeauftragte

- Koordination: Hr. Aselmann
 - Pädagogische Konzeption: Fr. Löhr
 - Technische Unterstützung: Hr. Wolf
 - Technische Unterstützung: Hr. Gloede

Dieses Medienkonzept wurde auf der Schulkonferenz am 15. Juni 2020 verabschiedet.

gez. OStD` N. Michaelis, Schulleiterin