

GGG Schönblick Heimbach

Medienkonzept

„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 Reflexion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“ KMK Strategiepapier, 12/2016

Inhaltsverzeichnis

- 1 Allgemeine pädagogische Überlegungen**
 - 1.1 Aktueller Stand
 - 1.2 Vorgaben
 - 1.3 Zielsetzung in der schulischen Entwicklung
- 2 Pädagogisches Konzept**
 - 2.1 Lernen mit Medien
 - 2.1.1 Schuleingangsphase
 - 2.1.2 Jahrgangsstufen 3-4
 - 2.1.3 Jahrgangsübergreifende Projekte (z.B. AG)
 - 2.1.4 Unterrichtliche Verankerung
 - 2.2 Leben mit Medien
 - 2.2.1 Elternabend "Medien"
- 3 Technisches Konzept**
 - 3.1 Hardware und Software
 - 3.2 First- und Second-Level-Support
- 4 Organisationskonzept**
 - 4.1 Aktionsplan zur Umsetzung
 - 4.2 Fortbildungsplanung
 - 4.3 Finanzierung
- 5 Evaluation**

1. Allgemeine pädagogische Überlegungen

1.1 Aktueller Stand

- Die bislang in den Klassenräumen vorhandenen Rechner waren aufgrund ihres Alters nicht mehr nutzbar. Aktuelle Betriebssysteme (Windows 10) ließen sich auf diesen Rechnern nicht mehr installieren. Daher wurden die Rechner mit Beginn des Schuljahres 2018-2019 aus den Klassenräumen entfernt.

- Die Rechner (7 Stück) im PC-Raum (Erdgeschoss) werden nur noch für die „Lernwerkstatt“ (Mühlacker) eingesetzt, da auch hier ein aktuelles Betriebssystem nicht möglich ist.

- Die Kinderschutzsoftware (Schulfilter plus) ist mit dem Windows XP Betriebssystem nicht mehr kompatibel.

Damit sind Online-Anwendungen ohne sicheren Schülerschutz nicht mehr möglich.

- In der Vergangenheit wurden die Rechner lediglich für die online Nutzung von „Antolin“ (Schroedel) im Rahmen der Leseförderung und die „Lernwerkstatt“ (Mühlacker) genutzt.
- Digitale Medien und Werkzeuge werden ansonsten nicht in den Unterricht eingebunden, da sie nicht verfügbar sind.
- Die Internetverbindungen sind für eine umfangreichere Nutzung zu schwach.
- Ende Schuljahr 2017/2018 /Beginn Schuljahr 2018/2019 wurden die Klassenräume der Jahrgangsstufen 3 und 4 mit digitalen Displays ausgestattet. Dies ermöglicht zeitgemäße digitale Präsentationen vielfältiger Medien (Videos, Kartenmaterial, Fotos, Online-Inhalte etc.). Die Boards werden auch als digitale Tafel eingesetzt.
- Eine Internetrecherche ist nun exemplarisch an den Boards durchführbar und für die Lerngruppe nachvollziehbar.
- Darüber hinaus wurden zwei mobile Boards angeschafft. Ein Board steht im Fachraum Musik. Dieser Raum wird regelmäßig für Schulfeste und diverse Veranstaltungen zur Aula umgestaltet. Daher wurde ein mobiles Board angeschafft.
- Im Kommunikationsraum wird ebenfalls ein mobiles Board eingesetzt. Es steht für Konferenzen, Unterrichtsvorbereitungen und schulinterne Fortbildungen zur Verfügung.
- Abgesehen von der Turnhalle wurden alle Räumlichkeiten der Schule zu Beginn des Schuljahres 2018-2019 mit WLAN versorgt. Der Accesspoint der Turnhalle wurde noch nicht angebracht, da der nötige Ballschutz noch fehlt.
- Die in den Schulen verfügbaren Rechner haben einen Internetzugang, der gelegentlich für Recherchen genutzt wird. Es können jedoch immer nur einzelne Kinder oder Kleingruppen davon Gebrauch machen.
- Die vorhandenen Desktopcomputer sind für die angedachte Nutzung zu unflexibel. Für die Unterrichtsgestaltung durch Lehrkräfte mit digitalen Medien sind nur wenige Möglichkeiten vorhanden.

1.2 Vorgaben

Medienkompetenzrahmen NRW

- Der Medienkompetenzrahmen NRW sieht für Schülerinnen und Schüler den Erwerb von folgenden Kompetenzbereichen vor:

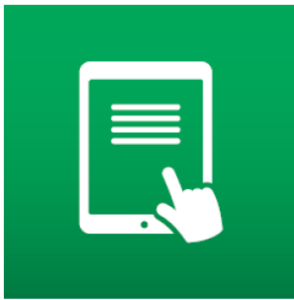
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	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	4.3 Quellendokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	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
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Eine detaillierte Beschreibung des Medienkompetenzrahmens NRW hat die Bezirksregierung Münster unter „digital@kompetent“ am 24.09.2018 vorgelegt. Hier ein Auszug aus der Handreichung.

„Das Kompetenzmodell »Kompetenzen in der digitalen Welt« der Kultusministerkonferenz hat neue Anforderungen an schulisches Lernen formuliert. Mit dem im Dezember 2016 verabschiedeten Papier haben sich alle Bundesländer verpflichtet, im Bereich der Bildung in einer mediatisierten Welt einen Schwerpunkt ihrer Arbeit zu setzen. Mit diesem Verständnis von erforderlichen Kompetenzen für das Lernen in der digitalen Welt ist die Grundlage für aktuelle und zukünftige Entwicklungen in den Bundesländern gelegt. Sie bilden auch den Ausgangspunkt für die Neufassung des Medienkompetenzrahmens NRW.“ (Medienberatung NRW 2018a: 4)

„Die mit diesem Prozess einhergehenden Anforderungen, die an Lehrpersonen, Eltern und pädagogische Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit im Bildungsbereich gestellt werden, entwickeln sich im Zeitalter des digitalen Wandels stetig weiter. Mit der Neufassung des Medienkompetenzrahmens NRW hat Nordrhein-Westfalen sein bewährtes Instrument der systematischen Vermittlung von Medienkompetenz nun konsequent auf nationale und internationale Entwicklungen abgestimmt. Die sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 24 Teilkompetenzen zielen dabei in ihrer Gesamtheit nicht nur auf eine systematische Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette. Sie beziehen schulische wie außerschulische Lernorte ein und bilden die Leitlinie für die anstehende schrittweise Überarbeitung aller Kernlehrpläne für die Unterrichtsfächer.“

„Der Kompetenzrahmen weist sechs Kompetenzbereiche aus:



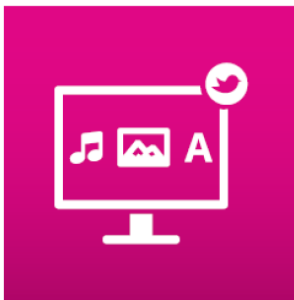
Bedienen
und Anwenden



Informieren
und Recherchieren



Kommunizieren
und Kooperieren



Produzieren
und Präsentieren



Analysieren
und Reflektieren



Problemlösen
und Modellieren

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.“

„Somit ist der Medienkompetenzrahmen NRW das zentrale Instrument für eine systematische Medienkompetenzvermittlung und enthält Elemente informatischer Grundbildung. Damit bildet er den verbindlichen Orientierungsrahmen für die (Weiter-) Entwicklung des schulischen Medienkonzepts, das alle Schulen in NRW bis spätestens 2021 erstellen sollen. Dabei werden die Schulen durch die örtlichen Medienberaterinnen und Medienberater unterstützt. Die so entstehenden Medienkonzepte sind Bestandteil des Schulprogramms und liefern die pädagogische Begründung für die Antragstellungen bei den Schulträgern für IT-Investitionen.“

Aufgabe der Schulen ist es, auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW ihre schulinternen Lehrpläne in den Unterrichtsfächern weiterzuentwickeln und die Teilkompetenzen in den Lehrplänen abzubilden.

Weitere Vorgaben

- In den aktuellen Kernlehrplänen des Landes NRW für die Grundschulen ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern vorgesehen.
- Der Medienkompetenzrahmen NRW (Medienpass NRW) ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der überarbeiteten Version wird der Medienkompetenzrahmen NRW für alle Schulen verpflichtend eingeführt werden.
- Auf der Basis des Medienkompetenzrahmen NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern.
- In VERA werden in Folge auch digitale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler abgefragt werden.
- Die weiterführenden Schulen werden ebenfalls den Medienkompetenzrahmen NRW einführen und ihre Arbeit darauf ausrichten. Entsprechend werden sie erwarten, dass die Grundschulen ihrerseits den Medienkompetenzrahmen NRW einführen und die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler schaffen, worauf sie dann aufbauen können.

1.3 Zielsetzung in der schulischen Entwicklung

- Die Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienpass NRW in den kommenden Jahren, beginnend ab 2018, vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern.
- Die Lehrkräfte der 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 Video Clips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
 - die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
 - die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate
 - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate wie Plickers oder Kahoot
 - zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlich)
 - zur Vermittlung von Medienkompetenz
- Die Schülerinnen und Schüler der Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre Nutzung, um Probleme damit zu lösen. Schülerinnen und Schüler sollen so lernen 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 (z.B. Logineo NRW) darüber hinaus, um
 - sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken, Vernetzung innerhalb der Kollegien und zwischen den Teilstandorten
 - sich in ihrer Nutzung weiter zu professionalisieren
 - gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten und zu nutzen
 - die Kommunikation innerhalb der Schule zwischen den Teilstandorten und darüber hinaus effizienter zu machen
 - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

Medienkonzept GGS Schönblick Heimbach

- 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 möglich und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen, ob dieses individuelles Arbeiten ist, im Team oder in Gruppen.
- Je nach Unterrichtsvorhaben soll es möglich sein, dass Schülerinnen und Schüler auch eigene Endgeräte (Tablets, Smartphones, Notebooks, ...) mitbringen, um damit im Unterricht, auch mit Zugriff auf das Internet, zu arbeiten. So soll es ermöglicht werden, dass möglichst viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn dieses pädagogisch sinnvoll ist.
- 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 und werden je nach Unterrichtsvorhaben durch eigene Geräte der Schüler ergänzt.
 - Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:3 (ein Gerät auf drei Schüler je Klasse sein), um Arbeit in Kleingruppen zu erlauben.
 - Je nach Szenario sollte es möglich sein, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen 1:1 Ausstattungen 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 und ähnlich 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.

Quellennachweise

- "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 15 Mai. 2017.
- "Lehrplannavigator Grundschule - Schulentwicklung NRW." 8 Mai. 2017, <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/>. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.
- "Medienpass NRW." <https://www.medienpass.nrw.de/>. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.
- "Schulentwicklung NRW - Evaluation - Vergleichsarbeiten 3 " <https://www.schulentwicklung.nrw.de/vera3/>. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.
- "LOGINEO NRW – Das Gemeinschaftsprojekt von Land und..." <http://www.logineo.nrw.de/>. Aufgerufen am 15. Mai 2017

2. Pädagogisches Konzept

Unser Pädagogisches Konzept teilt sich in die Themenfelder „Lernen mit Medien“ und „Leben mit Medien“.

2.1 Lernen mit Medien

Im Bereich „Lernen mit Medien“ werden digitale Medien als Werkzeuge zur Förderung eines schüleraktivierenden Unterrichts genutzt. Sie werden im Rahmen der sechs Kompetenzbereiche "Bedienen/Anwenden", "Informieren/Recherchieren", "Kommunizieren/Kooperieren", "Produzieren/Präsentieren", "Analysieren/Reflektieren" und „Problemlösen und Modellieren“ eingesetzt. Dabei werden sowohl Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen erworben.

2.1.1 Schuleingangsphase

Die Computerbasiskompetenz sollen die Kinder in den ersten beiden Schuljahren mit Hilfe des Konzeptes „*Mit Moni zum Muschel-Pass*“ (Stiftung Partner für Schulen NRW) erwerben. Die Kinder werden ab dem 2. Halbjahr der Klasse 1 in kleinen Gruppen während der freien Arbeit an die Minimalanforderungen im Umgang mit dem Computer herangeführt. Dabei lernen sie erste Lernprogramme z.B. die Lernwerkstatt kennen und werden in das Arbeiten mit dem Schreibprogramm Libre Office eingeführt. Die Arbeit mit der online-Plattform „Antolin“ beginnt ebenfalls in der ersten/zweiten Klasse. Ihrem Tempo entsprechend können die Kinder individuell arbeiten. Zudem erhalten sie begleitend ein Computerheft zum selbstständigen Arbeiten (dieses wurde zusammengestellt aus: Mein Computerheft 1/2, Herdt Verlag und Unterlagen des Muschel-Passes).

Ziele Klasse 1/2:

- Regeln am Computerarbeitsplatz bzw. in den Medienecken kennen
- Bestandteile eines Computers benennen können
- An- und Ausschalten der Geräte und mit Fenstern arbeiten
- Erste Orientierung auf der Tastatur (z.B. Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leertaste, Entfernen-, Entertaste...)
- Einführung in den Umgang mit der Maus (Navigieren auf dem Desktop, Klick, Doppelklick)
- mit einem Schreibprogramm erste Wörter, Sätze und Texte schreiben
- Dateien und Ordner organisieren
- Dokumente unter dem eigenen Namen speichern
- Drucken (über Druckericon)
- mit einem Mal-/Zeichenprogramm Bilder malen
- Schulspezifische Lernprogramme selbstständig bedienen (Lernwerkstatt, schlaue-kids, Antolin.....)
- erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung: Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten kennen lernen

Im Laufe der Schuleingangsphase sollen die Grundkenntnisse im Umgang mit dem PC gesichert und erweitert werden, sodass die Schülerinnen und Schüler zunehmend selbstständiger werden im Umgang mit dem PC. Bei Schwierigkeiten werden die Kinder zunächst dazu angehalten, sich untereinander zu unterstützen, bevor sie die Lehrkraft um Hilfe bitten.

2.1.2 Jahrgangsstufen 3-4

In den Klassen 3 und 4 steht die Arbeit mit dem Schreibprogramm und dem Internet als Informationsquelle und Kommunikationsinstrument im Vordergrund. Die Kinder arbeiten während der Wochenplan- und Freiarbeit in Kleingruppen an den Computern.

Ziele Klasse 3-4

- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Computerbedienung
- Vertiefung der Kenntnisse in der Textverarbeitung: Texte schreiben, Schrift/ Zeichen formatieren (Schriftgröße und Schriftart /Schriftfarbe auswählen, Blocksatz, Absatz, etc.)
- Programme aufrufen, Texte erstellen, speichern und ausdrucken
- Dateien speichern und öffnen (Umgang mit CD-Rom und USB-Stick)
- Möglichkeiten und Sicherheitsregeln der Internetnutzung
- Gefahren im Internet benennen können
- Internetseiten aufrufen
- Kinderseiten im Internet kennen lernen und Suchmaschinen für Kinder nutzen (blinde-kuh, schlaues-köpfchen, frag-finn, kindernetz etc.)
- Recherche im Internet für Unterrichtszwecke (Leitfäden)
- Bilder und Texte aus dem Internet bearbeiten (Markieren, Kopieren, Einfügen)
- Arbeit mit der Internetplattform „Antolin“ zur vertiefenden Leseförderung nutzen
- Nutzung der schulinternen Lernplattform „our-school-net.de“:
 - - Profile anlegen
 - - E-Mails schreiben, verschicken und abrufen können
 - - Blog- und Wiki-Artikel schreiben

Am Ende der Klasse 4 erhalten die Kinder dann zukünftig einen Nachweis über die absolvierten Module in Form eines Medienpasses.

2.1.3 Jahrgangsübergreifende Projekte (z.B. AG)

Die Internet-AG

Die Internet-AG ist fester Bestandteil unserer Angebote zur Medienerziehung. Diese findet einmal wöchentlich für Dritt- und Viertklässler statt. Die Kinder erwerben zunächst ein gewisses Basiswissen zum Internet und lernen danach, sich sicher im Netz zu bewegen, auf Kinderseiten zu recherchieren und miteinander online zu kommunizieren.

Ziel der AG ist es, dass die Kinder wissen, wie sie im Internet an Informationen herankommen, wie sie die Informationsflut strukturieren und aus dieser gute Angebote auswählen. Dabei lernen sie Kinderseiten wie blinde-kuh, frag-finn, kindernetz, geolino etc. kennen und diese Seiten für ihre Recherchearbeit zu nutzen. Das Bewerten von Informationen wird geübt, zudem machen sich die Kinder mit dem Datenschutz vertraut und erlangen Einsichten über Urheberrechte. Indem sie selber Informationen für andere Kinder der Schule verfügbar machen, in Schreibkonferenzen ihre Texte überarbeiten und sich über die Plattform miteinander austauschen, erfahren sie die Bedeutung des kollaborativen Arbeitens und damit eine neue Form des interaktiven Lernens.

2.1.4 Unterrichtliche Verankerung

1. Bedienen und Anwenden	Bezug zum Lehrplan	Thema Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
1.1 Medienausstattung (Hardware)	<p>Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung</p> <p>SuS schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien.</p>	<p>Thema: Tablet-Werkstatt Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 1-2	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz iPads 	Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)
		<p>Thema: Computer-Werkstatt oder Moni-Muschel-Pass Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner (AB) • Freiarbeitsmaterialien 	Stufe 2	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz Laptops 	
1.2 Digitale Werkzeuge	<p>Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung</p> <p>SuS arbeiten am PC mit Textverarbeitungs-, Lern- und Übungsprogrammen.</p>	<p>Thema: Wir erstellen unsere iBooks mit Book Creator Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 2	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz iPads 	nein
		<p>Thema: Wir arbeiten in der LWS Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner (AB) 	Stufen 1-4	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz iPads 	nein
		<p>Moni-Muschel-Pass Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner (AB) • Freiarbeitsmaterialien • http://bit.ly/2ziMBMm 	Stufe 2	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz Laptops/iPads 	nein

1.3 Datenorganisation	<p>Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung</p> <p>SuS schreiben und gestalten eigene Geschichten unter Nutzung vorhandener Medien.</p>	<p>Thema: Tablet-Werkstatt Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 1-2	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz iPads 	Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)
		<p>Moni-Muschel-Pass Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner (AB) • Freiarbeitsmaterialien 	Stufe 2	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz Laptops/iPads 	nein
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	<p>Sachunterricht 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>Thema: Alles sicher? – Passwörter Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elli-online Filme • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 4	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz Laptops/iPads • Kopfhörer 	nein
		<p>Thema: Das bleibt privat: Internet ABC-Modul Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.internet-abc.de/lm/datenschutz-das-bleibt-privat.html • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufen 3- 4	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz Laptops/iPads • Kopfhörer 	nein
		<p>Thema: Sicher im Internet: Sheeplive-Filme Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://at.sheeplive.eu • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufen 2-4	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationseinheit (digitales Board) • WLAN • Klassensatz Laptops/iPads • Kopfhörer 	nein

Informieren und Recherchieren	Bezug zum Lehrplan	Thema Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
2.1 Informationsrecherche	Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel SuS recherchieren mit/in Medien (z. B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation.	Thema: Wir erstellen unsere digitale Präsentation zum Thema... Material: • Leitfaden „Recherchieren“	Stufe 2	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads	nein
2.1 Informationsauswertung	Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel SuS recherchieren mit/in Medien (z. B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation.	Thema: Wir erstellen unsere digitale Präsentation zum Thema... Material: • PPT-Materialpaket	Stufe 2	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads	nein
2.3 Informationsbewertung	Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen Kunst: Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten SuS hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.	Thema: Werbung Material: • Lernmodul „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“ www.internet-abc.de	Stufe 4	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads Moodle Instanz	Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)

Kommunizieren und Kooperieren	Bezug zum Lehrplan	Thema Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
2.4 Informationskritik	<p>Sachunterricht: 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>Kunst: Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten SuS hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.</p>	<p>Thema: Sicher im Internet: Sheeplive-Filme</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://at.sheeplive.eu • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 4	<p>Präsentationseinheit (digitales Board)</p> <p>WLAN Klassensatz iPads</p> <p>Moodle Instanz</p>	
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	<p>Deutsch Bereich: Sprechen und Zuhören Schwerpunkt: Gespräche führen</p> <p>SuS beachten gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln.</p>	<p>Thema: Lernmodul E-Mail und Newsletter – Post für dich</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet ABC-Materialien 	Stufe 3	<p>Präsentationseinheit (digitales Board)</p> <p>WLAN Klassensatz iPads Kopfhörer</p>	nein
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	<p>Deutsch Bereich: Sprechen und Zuhören Schwerpunkt: Gespräche führen</p> <p>SuS beachten gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln.</p>	<p>Thema: Lernmodul Chatten und Texten – WhatsApp und mehr</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet ABC-Materialien 	Stufe 3	<p>Präsentationseinheit (digitales Board)</p> <p>WLAN Klassensatz iPads Kopfhörer</p>	nein

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Deutsch Bereich: Sprechen und Zuhören Schwerpunkt: Gespräche führen SuS beachten gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln.	Thema: Lernmodul Chatten und Texten – WhatsApp und mehr Material: <ul style="list-style-type: none"> Internet ABC-Materialien 	Stufe 3	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads Kopfhörer	nein
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	Deutsch Bereich: Sprechen und Zuhören Schwerpunkt: Gespräche führen SuS diskutieren gemeinsam Anliegen und Konflikte und suchen nach Lösungen	Thema: Cyber-Mobbing Material: <ul style="list-style-type: none"> Sicherheit macht Schule-Projekt Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 3	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads Kopfhörer	nein

Produzieren und Präsentieren	Bezug zum Lehrplan	Thema Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
4.1 Medienproduktion und -präsentation	Deutsch Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Mit Medien umgehen SuS nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge.	Thema: Wir vertonen ein Film neu Material: <ul style="list-style-type: none"> EDMOND-Filme 	Stufe 4	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN 8 iPads Kopfhörer Mikrofone	Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)
4.2 Gestaltungsmittel	Deutsch Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Mit Medien umgehen SuS nutzen Medien zum Gestalten eigener Medienbeiträge.	Thema: Wir vertonen ein Film neu Material: <ul style="list-style-type: none"> EDMOND-Filme 	Stufe 3	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN 8 iPads Kopfhörer Mikrofone	Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)

Medienkonzept GGS Schönblick Heimbach

4.3 Quellendokumentation	Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel SuS recherchieren mit/in Medien (z. B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation.	Thema: Wir erstellen eine PPT Material: • Materialien im Ordner • Tipp-Blätter	Stufe 4	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN 15 iPads App PPT	nein
4.4 Rechtliche Grundlagen	Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel SuS recherchieren mit/in Medien (z. B. Internet, Bibliothek) und nutzen die Informationen für eine Präsentation.	Thema: Wir erstellen eine PPT Material: • Materialien im Ordner • Tipp-Blätter	Stufe 4	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN 15 iPads App PPT	nein

Analysieren und Reflektieren	Bezug zum Lehrplan	Thema Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
5.1 Medienanalyse	Sachunterricht: Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung SuS vergleichen alte und neue Medien miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z. B. Herstellung, Konsum, Wirkungen)	Thema: Wir führen ein Medientagebuch Material: • Medientagebuch	Stufe 3	Präsentationseinheit (digitales Board)	nein
5.2 Meinungsbildung	Sachunterricht: Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen Kunst: Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten	Thema: Moodle-Kurs „Werbung und soziale Netzwerke“ Material: • Moodle-Kurs	Stufe 4	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads Kopfhörer Moodle-Instanz	Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)

	<p>SuS hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.</p>				
5.3 Identitätsbildung	<p>Sachunterricht: 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>Kunst: Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten</p> <p>SuS hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.</p>	<p>Thema: Moodle-Kurs „Werbung und soziale Netzwerke“</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Moodle-Kurs 	Stufe 4	<p>Präsentationseinheit (digitales Board)</p> <p>WLAN Klassensatz iPads Kopfhörer Moodle-Instanz</p>	<p>Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)</p>
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	<p>Sachunterricht: 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>Kunst: Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten</p> <p>SuS hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.</p>	<p>Thema: Moodle-Kurs „Werbung und soziale Netzwerke“</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Moodle-Kurs 	Stufe 4	<p>Präsentationseinheit (digitales Board)</p> <p>WLAN Klassensatz iPads Kopfhörer Moodle-Instanz</p>	<p>Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)</p>

Problemlösen und Modellieren	Bezug zum Lehrplan	Thema Material	Stufe	Medien	Fortbildungsbedarf
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Sachunterricht Bereich: Technik und Arbeitswelt Schwerpunkt: Werkzeuge und Materialien SuS dokumentieren und beschreiben technische Erfindungen und bewerten die Folgen ihrer Weiterentwicklung für den Alltag und die Umwelt.	Thema: Was bedeutet verschlüsselt? Material: <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 3	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads	nein
6.2 Algorithmen erkennen	Mathematik Prozessbezogene Kompetenzen Problemlösen/ kreativ sein SuS wählen bei der Bearbeitung von Problemen geeignete mathematische Regeln, Algorithmen und Werkzeuge aus und nutzen sie der Situation angemessen.	Thema: Stationenlauf „Alles Informatik, oder was?“ Material: <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 3	Präsentationseinheit (digitales Board)	nein
6.3 Modellieren und Programmieren	Sachunterricht Bereich: Technik und Arbeitswelt Schwerpunkt: Werkzeuge und Materialien SuS erproben unterschiedliche Lösungen für technische Problemstellungen.	Thema: Calliope-Geschichten: Calle, Lotte und Calliope Material: <ul style="list-style-type: none"> • Calliope-Geschichten • Tipp-Blätter 	Stufe 4	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads Calliope mini (Klassensatz)	Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Sachunterricht Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung SuS untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.	Thema: Was ist Big Data? Material: <ul style="list-style-type: none"> • Kahoot „Digitale Geheimnisse“ • Unterrichtsmaterialien im Ordner 	Stufe 4	Präsentationseinheit (digitales Board) WLAN Klassensatz iPads	Schulinterne Fortbildung durch Frau E. Mück (MB KT Düren)

2.2 Leben mit Medien

Im Bereich „Leben mit Medien“ werden Fragen zum alltäglichen Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien und ihre Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt thematisiert. Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen werden erworben. Manche Inhalte aus diesem Themenfeld werden in unterschiedlichen Jahrgangsstufen aufgegriffen und auf einem jeweils altersangemessenen Niveau behandelt.

2.2.1 Elternabend "Medien"

Im Rahmen der Elternarbeit bietet die Grundschule sowohl den Schülerinnen und Schülern als auch den Eltern eine Informationsveranstaltung der Polizei Düren, Abteilung Prävention an.

3. Technisches Konzept

3.1 Hardware und Software

	Ist-Zustand	Soll-Zustand	Anschaffungsbedarf
Software	Auf den Digital Boards ist die Heutink Lernsoftware installiert Ein Contentfilter „Schulfilter plus“ ist in der Schule installiert		
Hardware	Die Klassen 3 und 4 sind mit digitalen Displays ausgestattet. Zwei mobile digitale Displays befinden sich im Kommunikationsraum und Musikfachraum Der PC für das Kollegium ist veraltet	Die Klassen 1 und 2 sollen mit digitalen Displays ausgestattet werden. 1 Klassensatz iPads mit Tastatur, iPads für das Kollegium, je 2 PC Arbeitsplätze pro Klassenraum, Ein Satz PC Ausstattung für den geplanten Mehrzweckraum 4 PC Arbeitsplätze für das Kollegium um den Datenschutzrichtlinien gerecht zu werden; eine Dokumentenkamera pro Jahrgangsstufe, eine Digitalkamera für die Schule, 10 Apple-TV zur Präsentation der Tablet- bzw. iPad- Inhalte	4 digitale Displays, 30 iPads mit Tastatur (Klassensatz), 10 iPads mit Tastatur (Kollegium), 16 PC Arbeitsplätze (in den Klassen), 16 PC Arbeitsplätze (Mehrzweckraum), 4 PC Arbeitsplätze (Kollegium), 4 Dokumentenkameras, 1 Digitalkamera, 10 Apple TV
Internet	16.000 Mbit Anbindung	Gigabit Glasfaseranbindung	
Apps		Verschiedene unterrichtsbezogene Apps	

3.2 First- und Second-Level-Support

Aufgabenbereiche des Landes im Bereich des First-Level-Supports

- Beteiligung an der Medienkonzeptentwicklung in der Schule
- Zusammenarbeit mit der Kommune
- Fortbildung für die praktische Handhabung der Medientechnik
- Aufgaben im Rahmen des Systemmanagements
- Aufgaben im Rahmen der Gewährleistung der Systemverfügbarkeit
- Aufgaben im Rahmen einer verantwortlichen Nutzung von Computern und Internet
- Qualifikationsprofil der Medienbeauftragten

Aufgabenbereiche der Kommunen im Bereich des Second-Level-Supports

- Beteiligung der Medienbeauftragten
- Aufgaben im Rahmen des Systemmanagements
- Einweisung der Medienbeauftragten in Technik und Supportwerkzeuge

Quelle: http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung-NRW/Publikationen/it_support.pdf

4. Organisationskonzept

4.1 Aktionsplan zur Umsetzung

Die Entwicklung Unterrichtsgestaltung und der Gestaltung organisatorischer Prozesse in der Schule ist ein langfristiger Prozess, der in Entwicklungszyklen abläuft. Für einen Entwicklungszyklus sind nach Richard Heinen (Uni Duisburg, Learning Lab) etwa 5 - 7 Jahre anzusetzen.

Das Medienkonzept ist als ein Prozess zu sehen und wird auf der Grundlage der Vorgaben des Landes, der sich entwickelnden Kompetenzen der Lehrkräfte und den gemachten Erfahrungen weiterentwickelt, evaluiert und fortgeschrieben.

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. Diese Basis IT Ausstattung orientiert sich an den Empfehlungen des Schulministeriums NRW, wie sie in "Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen"6 detailliert sind. Aus fachlichen Gründen bietet sich eine Reihenfolge der Maßnahmen »von außen nach innen« an: Breitbandzugang (möglichst über Glasfaser) ist Voraussetzung für eine sinnvolle Nutzung von LAN und WLAN und ist deshalb immer zuerst zu betrachten."

- Ein breitbandiger, verlässlicher Internetzugang für das Schulgebäude, welcher mehreren
 - Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. EDMOND NRW8)
 - 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 Schulpersonal zugänglich ist.
- In allen Klassenräumen sollte es Präsentationsmöglichkeiten geben in Form eines interaktiven Displays, welches mit den Endgeräten der Lehrkräfte und Schüler über WLAN verbunden werden kann.
- In Klassensatzstärke sollen iPads angeschafft werden, die mit entsprechenden Apps ausgestattet, in den einzelnen Unterrichtsfächern genutzt werden.
- Alle Klassenräume (einschließlich des Lernstudios) erhalten eine Medienecke mit je zwei PC Arbeitsplätzen um einen differenzierten Unterricht unter Einbeziehung digitaler Medien zu ermöglichen.
- 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.
- Bereitstellung von mobilen Endgeräten für die Lehrkräfte, welche die Entwicklung von Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen pilotieren wollen.

5 "Medientage Essen Richard Heinen - SlideShare." 9 Nov.. 2015,
https://www.slideshare.net/richard_he/medientage-essen. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

6 "Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen - Medienberatung NRW."
http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung-NRW/Publikationen/Orientierungshilfe_es_neu.pdf. Aufgerufen am 15 Mai. 2017.

7 "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 15 Mai. 2017.

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

Mittelfristige Planungen

- Alle Lehrkräfte sollen die Möglichkeit erhalten, auch für Schüler den Zugang zum Internet über ein „offenes WLAN“ zuzulassen. Ausstattung der Klassen mit mobilen Schülergeräten, die einen Zugang zum Internet haben.
- Die Ausstattung von Lehrkräften mit mobilen Endgeräten soll nun auf die nächste Gruppe ausgeweitet werden.
- Die Schule beginnt, auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW (Medienpass NRW) die schulinternen Lehrpläne zu überarbeiten und setzt auf dieser Basis die Arbeit am schulinternen Medienkonzept fort. Dabei werden auch externe Partner mit einbezogen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.
- 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 ID9)

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.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.

4.2 Fortbildungsplanung

Die Schule nimmt regelmäßig an Fachtagungen und Fortbildungen des Schulamtes und der Bezirksregierung zum Thema „Medienkonzept/Medienpass“ teil. Darüber hinaus bildet sich das Kollegium regelmäßig schulintern an den neuen Medien weiter. Die Medienbeauftragte des KT für den Kreis Düren unterstützt die Schule mit praktischen Anwendungsbeispielen. Eine Steuergruppe begleitet die Einführung und Umsetzung des Medienkonzeptes an der Schule.

4.3 Finanzierung

Der Schulträger ist für die Finanzierung der gewünschten Anschaffungen verantwortlich. Hierbei sollen alle zur Verfügung stehenden Förderquellen genutzt werden.

5. 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 (Lehrkräfte, die SuS und Eltern) vorgenommen werden.
- 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.

Anlagen

- Protokoll des Schulkonferenzbeschlusses vom 10.10.2018
- Ergebnisprotokoll der Gesamtkonferenz vom 10.09.2018
- PowerPoint Präsentation der Bildungskonferenz 2017