

# Medienkonzept

## der KGS Marienloh



Beschluss der Lehrerkonferenz: 26.05.2020

Beschluss der Schulkonferenz: 10.09.2020

Evaluation: Ende des Schuljahres 2020/21

# Inhaltsverzeichnis

1	Leitbild .....	3
1.1	Landesseitige Vorgaben .....	3
2	Pädagogisches Konzept .....	4
2.1	Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele .....	4
2.2	Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in das schulinterne Curriculum.....	5
3	Technisches Konzept.....	13
3.1	Ist-Zustand (April 2020) .....	13
3.2	Ausstattungsplanung .....	14
3.3	Langfristige Ziele basierend auf der Ausstattungsplanung .....	14
4	Fortbildungskonzept.....	15
4.1	Fortbildungsbedarf .....	15
4.2	Kooperationspartner .....	16
4.3	Ansprechpartner .....	16

# 1 Leitbild

Kindern im Grundschulalter begegnet eine Vielfalt an Medien: Bücher, Hörspiele, Filme und Nachrichtensendungen in Fernsehen und Radio, Computerspiele, Lernprogramme, Handys, Internet, Zeitungen und Zeitschriften bieten vielfältige Anreize zur Auseinandersetzung. Eine kompetente Nutzung und reflektierte Entscheidungsfähigkeit zwischen verschiedenen Medien unterstützt Kinder in der Entwicklung ihrer Selbstbestimmung und beim Erwerb von Schlüsselqualifikationen. Digitale Medien weisen dabei eine rasantere Veränderung und Weiterentwicklung auf als gedruckte. Der Unterricht an der KGS Marienloh soll Kinder darin bestärken, diese Entwicklung für ihren individuellen Lernprozess sinnvoll zu nutzen, aber auch Gefahren und Risiken einer einseitigen Mediennutzung zu erkennen und zu vermeiden. Der Einfluss einer zunehmenden Digitalisierung betrifft die Lebenswelt der Kinder unmittelbar im privaten Bereich, in der Schule, in der Öffentlichkeit sowie im späteren Berufsleben. Das Lernen des bewussten Umgangs mit Medien stellt also eine Komponente der Entwicklung ihrer Gesamtpersönlichkeit dar. Medien, konzeptgebunden eingesetzt, sollen unterschiedlichen Lernvoraussetzungen und -bedürfnissen unserer Schülerinnen und Schüler gerecht werden, zugleich aber die Chancengleichheit fördern. Dabei geht es grundsätzlich nicht um die jeweiligen Medien selbst, sondern deren gewinnbringende Nutzung. Mit unserem Medienkonzept möchten wir die Umsetzung der im Medienkonzept des Landes NRW definierten Anforderungsbereiche gewährleisten. Das schulische Medienkonzept unterliegt bedingungsgemäß einer permanenten und teilweise kurzfristigen Weiterentwicklung in Abhängigkeit von der schulischen Ausstattung, den personellen Ressourcen, der Medienkompetenz der Lehrkräfte sowie der allgemeinen Entwicklung digitaler Medien. Daher beschreiben die im Folgenden dargestellten verbindlichen Ausstattungsanforderungen und Unterrichtsinhalte jeweils aktuelle Ist-Zustände. Die Übersichten werden sich mit zunehmender Erfahrung weiter füllen und wieder verändern.

## 1.1 Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW<sup>1</sup> ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“<sup>2</sup> verpflichten sich die Schulträger, den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

Der Medienkompetenzrahmen NRW<sup>3</sup> ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW durch eine Schulmail vom 26.06.2018 für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

<sup>1</sup> Lehrplannavigator - Schulentwicklung NRW", 20.02.2019

<sup>2</sup> Schule in der digitalen Welt" [https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/20\\_16\\_12\\_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf](https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/20_16_12_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf) Aufgerufen am 21. Februar 2020.

<sup>3</sup> Medienpass NRW." <https://www.medienpass.nrw.de/>. Aufgerufen am 21. Februar 2020.

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden zukünftig die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern.

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

## 2 Pädagogisches Konzept

### 2.1 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

Auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW wird unsere Schule die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen in den kommenden Jahren verstärkt in den Blick nehmen und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge sowie die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler verstärkt in unserem schulinternen Curriculum verankern. Langfristig haben wir uns diesbezüglich folgende Ziele gesteckt:

- Die Schülerinnen und Schüler nutzen die digitalen Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Hierbei geht es neben dem Erwerb von grundlegenden Kompetenzen um
  - o die Gestaltung der eigenen Lernprozesse und das eigenständige Arbeiten an selbstgesteuerten Lernangeboten
  - o den Erwerb von Medienkompetenz in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
  - o die Dokumentation von Lernprozessen
  - o die Zusammenarbeit mit anderen Schülern
  - o das Erstellen von Medienprodukten
- Die Lehrkräfte nutzen die digitalen Medien und Werkzeuge regelmäßig in jedem Unterrichtsfach zur
  - o Veranschaulichung (Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien wie z.B. interaktive Inhalte, Fotos, Videos, Animationen)
  - o Vermittlung von Medienkompetenz (Umgang mit Hardware und Software sowie deren Nutzen für das eigenen Lernen)
  - o Individuellen Förderung durch passgenaue Übungsangebote (z.B. auch bei der Sprachförderung)
  - o Gestaltung von Lernangeboten (verschiedene Learning Apps, kleine digitale Lernübungseinheiten, online-Suche)
- Weiterhin dienen sie den Lehrkräften bei
  - o der Erarbeitung, Teilung und gemeinsamen Nutzung von Unterrichtsmaterialien

- der Vernetzung untereinander und somit der Stärkung von Teamarbeit
  - der Kommunikation innerhalb der Schule und auch darüber hinaus
  - der Vereinfachung schulorganisatorischer Prozesse
  - der eigenen Professionalisierung im Umgang digitaler Medien
- Die Lehrkräfte sind bereits einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, die die gegenseitige Unterstützung erleichtert.
  - Für die Schülerinnen und Schüler sollen mobile Schulgeräte (Laptops und Tablets) vorhanden sein. Diese gehören mit zur Basis einer erfolgreichen Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler.
    - Die schuleigene Ausstattung sollte daher bezogen auf Tablets idealerweise 1:3 sein (ein Gerät auf drei Schüler je Klasse), um regelmäßige Arbeit in Kleingruppen von Jahrgang 1-4 zu ermöglichen.
    - Weiterhin sollte es so sein, Gerätesätze zu kombinieren, um für einzelne Unterrichtsthemen und Projekte in mindestens zwei Klassen der Jahrgänge 3 und 4 eine 1:1-Ausstattung an Laptops und Tablets zu ermöglichen.
    - 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).
    - Auf den Geräten sollen Apps und Programme, die von der Schule gekauft oder in der Lernstatt verfügbar sind, installiert sein oder nachträglich installiert werden können.
    - Um ein kontinuierliches Arbeiten mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es möglich sein, Inhalte und Arbeitsstände etc. über den Lernstatt-Zugang der Schülerinnen und Schüler jederzeit verfügbar zu machen.
    - Ein Einstieg in die digitale Ausstattung unserer Schule wurde bereits vollzogen. In jedem Klassenraum befinden sich bereits 2-3 Computerarbeitsplätze mit Anbindung an die Lernstatt und ein Whiteboard plus interaktivem Beamer. Weiterhin wurde jede Lehrkraft mit einem Tablet ausgestattet. Der nächste Schritt ist nun die Ausstattung für die Schülerinnen und Schüler, um die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge zu einem festen Bestandteil des schulischen Alltags werden zu lassen, um so deren Medienkompetenz zu entwickeln.

## 2.2 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in das schulinterne Curriculum

Es wird nun schrittweise das bestehende schulinterne Curriculum durch die Neuerungen im Medienkompetenzrahmen NRW überarbeitet. Dazu orientieren wir uns an den sechs Kompetenzbereichen:

- 2.1.1 **„Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- 2.1.2 **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- 2.1.3 **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- 2.1.4 **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- 2.1.5 **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.
- 2.1.6 **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“<sup>5</sup>

Unser langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne so zu integrieren, dass eine kontinuierliche Medienerziehung unserer Schülerinnen und Schüler erreicht wird. Die Vermittlung von Medienkompetenz ist eine wichtige Voraussetzung dafür, erfolgreich und selbstbestimmt am kulturellen und gesellschaftlichen Leben teilzunehmen und die digitalen Medien sinnvoll im eigenen Lernprozess zu integrieren. Die auf Grund eingeschränkter digitaler Ausstattung bislang eher fächerunabhängig durchgeführte Medienerziehung soll nun ergänzt werden, indem die noch fehlenden Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmen NRW sinnvoll in unsere bestehenden schulinternen Lehrpläne eingearbeitet werden. Hierbei legen wir Wert darauf, die bereits vorhandenen, durchdachten Lehrpläne zu ergänzen.

Im Folgenden findet sich eine erste Zusammenstellung bereits durchgeführter und möglicher Unterrichtsvorhaben passend zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Diese Auflistung ist nur ein Anfang und wird stetig weiterentwickelt und reflektiert.



## 1. BEDIENEN UND ANWENDEN

### 1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

**1/2**

Anmeldung an den Lernstatt-Computern  
SU: Tablet-Werkstatt

**3/4**

Anmeldung am Laptop

### 1.2 Digitale Werkzeuge

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

**1/2**

Nutzung des Mikrofons:  
Musik: Lieder aufnehmen  
Deutsch: Gedichte aufnehmen

**3/4**

Nutzung der Kamera; allgemein: Betrachtung von Arbeitsergebnissen am Whiteboard  
Deutsch: Figurentheater, Hörbuch erstellen  
SU: Dokumentation eines Experiments  
Kunst: Bearbeitung von Fotos

### 1.3 Datenorganisation

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

**2-4**

Anbahnung in Klasse 2 (einzelne Kinder), dann in

**3/4**

Texte, Bilder am Computer / auf dem Laptop schreiben; systematisch in Ordnern speichern  
Deutsch und SU

### 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

**3/4**

SU: eigenes Thema

Verknüpfung mit „Mein Körper gehört mir“



## 2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

### 2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

**1/2**

SU: Thema Wiese (ab 2. Hj. mit einzelnen Kindern)

**2-4**

freiwillige Pausenreferate

**3/4**

Expertenreferate

Musik / Kunst: Lieblingsmusiker, -künstler (Plakat oder Vortrag)

Suchmaschinen kennenlernen

### 2.2 Informationsauswertung

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

**3/4**

Vergleich Internet, Zeitung, Fernsehen, Radio

- eine Meldung aus verschiedenen Quellen erfassen; Vergleiche anstellen
- Informationen für Expertenreferate strukturieren

D, SU

### 2.3 Informationsbewertung

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

**1/2**

Thema Fernsehen / Fernsehwerbung

SU

**3/4**

Umgang mit dem Internet (Apps), kostenlose Spiele etc.

SU

### 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

S.O.

D / SU





### 3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

#### 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

**1/2**

Chatten über Antolin  
Fahrzeugbau / Versuche aufnehmen und über das Whiteboard zeigen

**3/4**

E-Mails schreiben

#### 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

**2-4**

Umgang mit WhatsApp, dem Versenden von Bildern, FaceTime (rechtliche Regelungen)

**Elternabend** zum Umgang mit WhatsApp etc.

D / SU

#### 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

**3/4**

Schreiben von Briefen /Postkarten versus E-Mails und WhatsApp-Nachrichten

D

#### 3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

**3/4**

U-Einheit „Sicherheit im Internet, Cybermobbing“

Theaterpädagogische Werkstatt „Mein Körper gehört mir“

Ansprechpartner der Polizei

Die Nummer gegen Kummer

SU



## 4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

### 4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

**2-4**

Musik Kl. 3: Lieblingsmusikstücke, -komponisten (Plakat oder Präsentation erarbeiten)

SU Kl. 2-4: freiwillige Pausenreferate, Expertenreferate (Kl. 4)

SU Kl. 4: Unser Ort Marienloh: Info-Flyer oder Wandzeitung erstellen

### 4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

**1-4**

Verschiedene Darstellungsformen kennenlernen (Plakate, Überschriften, kurze Texte, Bilder erstellen am PC)  
Power Point, Explain etc. nutzen

Visualisiertes Hörbuch: Lieblingsbuch vorlesen, Bilder dazu gestalten und digital präsentieren

Kunstwerke der Kinder mit Musik hinterlegen und präsentieren

D / SU / KU / MU

### 4.3 Quelldokumentation

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

**3/4**

Grundlagen schaffen für Quellenangaben (z.B. bei den Expertenreferaten)

SU

### 4.4 Rechtliche Grundlagen

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



## 5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

### 5.1 Medienanalyse

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

**3/4**

SU: Thema Mediennutzung

Fernseh-, Tablet- und Konsolenkonsum versus Zeit zum Lesen von Büchern, Zeitungen und Zeitschriften  
Hörbücher

SU: Thema Zeitung; Entstehung einer Zeitung

SU / D: Kommunikation (und Medien) früher und heute; Thema Freizeit

HNF Heinz Nixdorf Museumsforum

### 5.2 Meinungsbildung

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

**1-4**

Thema Werbung

### 5.3 Identitätsbildung

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

S.O.

Logo Kindernachrichten

Medientagebuch: Was habe ich wann / wie lange geguckt oder gespielt? Wie ging es mir dabei?

### 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

S.O.



## 6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

### 6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

**3/4**

Digitale Welt – was ist das?

Wie wäre das Leben ohne Digitalisierung? Vor- und Nachteile einer digitalisierten Welt

D / SU

### 6.2 Algorithmen erkennen

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

**1-4**

Mathematik: Wege auf dem Plan mit Pfeilanweisungen (analoges Programmieren)

Roboterspiel „Die Maus“: digitales Programmieren

Programmierprogramme nach Absprache und Austausch (z.B. Scratch)

Lernwerkstatt: Pushy und Pushy Level Editor

### 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

S.O.

### 6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

**3/4**

Früher und heute:

Folgen der Weiterentwicklung für den Alltag und die Umwelt

Mensch und Maschine – Mensch oder Maschine?

Grenzen der Technik

SU

## 3 Technisches Konzept

### 3.1 Ist-Zustand (April 2020)

	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	2	10 Arbeitsplätze (5+5)
Mobile Endgeräte	1 Laptop	
Rechner in Klassenräumen/ Fachräumen	20 Rechner	je 2-3 pro Klasse
I-Pads für Lehrer	13	je 1 pro Lehrkraft, LAA
Präsentationsmöglichkeiten	11	davon 10 fest installiert in Klassen- und Fachräumen, 1 mal transportabel
	1	Lehrerzimmer
Schulserver	ja	
Lernplattform	ja	Lernwerkstatt 8, Antolin
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	ja	Cloud im Aufbau
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	ja	1 Computer in der OGS
WLAN	ja	nicht in der OGS, nicht in der Turnhalle
Apple-TV	ja	
schnelle Anbindung (Lichtwelle-Glasfaser)	nein	
Homepage	ja	Verwaltung durch Frau Tewes
Ansprechpartner i.d.Schule	ja	Frau Pöppe (Medienbeauftragte) Herr Gerken (Hardware, Boards, Beamer)
Support	ja	GKD Paderborn

## 3.2 Ausstattungsplanung

Um die in Kapitel 2 aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung.

In der Zukunft sollen, finanziert aus Mitteln des „DigitalPakt Schule NRW“, durch eine erweiterte IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach über die bisherige schon umfangreiche, gute Ausstattung hinaus:

- eine schnelle Internet-Anbindung (Lichtwelle-Glasfaser)
- eine Erweiterung des WLAN-Netzwerks auf OGS und Turnhalle
- eine schnelle Inhouse-Verkabelung
- Präsentationstechnik in der Sporthalle und der OGS
- kindgerechte Robotik-Sets
- ein Klassensatz Laptops für das Erlernen von Bereichen der Textverarbeitung
- mind. 6 iPads pro Klasse ( = 48 Stück)
- ein zusätzlicher Klassensatz Ipads (25 Stück)
- 3 WLAN-Drucker (in jedem Trakt und im Lehrerzimmer)
- ausreichend digitale Stifte für die Ipads (25 Stück)
- Schaffung einer Lernplattform; z.B. AntonApp

## 3.3 Langfristige Ziele basierend auf der Ausstattungsplanung

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienkompetenzrahmes NRW.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- Die Schulen verfügen über eine Cloud zur Speicherung, zum Austausch und zum Abrufen von Daten sowohl von der Schule als auch von zu Hause aus.
- Die Lehrkräfte sind geschult, um die im Medienkompetenzrahmen NRW aufgeführten Inhalte umzusetzen.

# 4 Fortbildungskonzept

## 4.1 Fortbildungsbedarf

Um sinnvoll im Unterricht digitale Medien und Werkzeuge nutzen zu können und auch die Schülerinnen und Schüler erfolgreich beim Medieneinsatz zu unterstützen, müssen auch die Lehrkräfte über die nötigen Kompetenzen verfügen. Die Qualifizierung erfolgt in kollegiumsinternen Fortbildungen und Fortbildungen einzelner Lehrkräfte, die ihr Wissen an die anderen Kolleginnen und Kollegen weitergeben.

Die Lehrkräfte

- erhielten bereits Fortbildungen durch die Medienberater des Kompetenzteams Paderborn
  - zum ersten Umgang mit den Tablets
  - zum Umgang mit der Lernstatt-Cloud
  - zum Einsatz der Präsentations-App „Explain everything“
  
- sehen Fortbildungsbedarf
  - beim Einsatz digitaler Werkzeuge
  - beim Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
  - beim Thema Datenschutz z.B. Arbeiten mit Apps und auf digitalen Plattformen
  - zur Gestaltung von Unterrichtsvorhaben und Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen
- bilden sich gegenseitig fort, im dem sie in Konferenzen 10-15-minütige Erfahrungsaustausche bzw. Minifortbildungen durchführen.
- arbeiten zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen, z.B. an pädagogischen Tagen unterstützt durch Experten von außen.
- hospitieren untereinander im Unterricht.

<b>Fortbildungen</b>	<b>durch</b>
noch abzusprechen in der LK	

## 4.2 Kooperationspartner

- HNF, Team Lernstatt Paderborn, Ansprechpartnerin Frau Dietlinde Strop
- GKD Paderborn, Ansprechpartner u.a. Herr Bernd Höckelmann
- Medienzentrum Paderborn, Ansprechpartner Herr Arens

## 4.3 Ansprechpartner

Medienbeauftragte: Frau Pöppe

Fortbildungskoordinatorin: Frau Rönn

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 26.05.2020 und auf der Schulkonferenz am 10.09.2020 verabschiedet.

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

\_\_\_\_\_  
Unterschrift der Schulleitung