

Bolandschule

Gemeinschaftsgrundschule
Wiesenstr. 3
33442 Herzebrock-Clarholz
Tel.: 05245 2464
Fax : 05245 833462
bolandschule@gt-net.de
www.bolandschule.de

Stand: Juni 2020

Medienkonzept der Bolandschule

Inhaltsverzeichnis

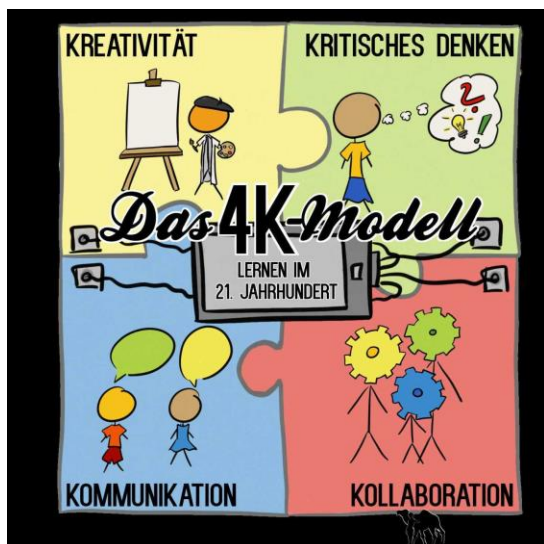
- 1. Leitbild / Vision**
- 2. Rahmebedingungen**
- 3. Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung**
 - 3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung
 - 3.1.1 Lernen mit Medien
 - 3.1.2 Leben mit Medien
 - 3.2 Unterricht konkret
 - 3.3 Kooperationspartner
- 4. Ausstattung – Organisationentwicklung I**
 - 4.1 Ist-Zustand
 - 4.2 Leitgesanken zur IT-Ausstattung
 - 4.3 Ausstattungsplanung
 - 4.3.1 Kurzfristige Planung
 - 4.3.2 Mittelfristige Planung
 - 4.3.3 Langfristige Planung
- 5. Personalentwicklung**
 - 5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung
 - 5.2 Ausbildung in der Schule
 - 5.3 Kooperationspartner
- 6. Evaluation / Fortschreibung**
- 7. Prozessplanung – Organisationentwicklung II**
- 8. Ansprechpartner**

„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

„Ein leitbildabhängiges Medienkonzept stellt grundlegende und umfassende Überlegungen zum Lernen im 21. Jahrhundert an. Schon jetzt werden digitale Medien an vielen Schulen genutzt, um Lerninhalte anschaulicher zu vermitteln und Übungen, adaptiv angelegt, motivierender und mit Feedback ausgestattet anzubieten. Wenn man das "Was" und das "Wie" des Lernens in den Blick nimmt, ist wieder das Leitbild gefragt. Im Kern geht es um die Dimensionen **Wissen, Fähigkeiten, Charaktereigenschaften und Meta-Lernen**. Fähigkeiten (vor allem diejenigen des sog. 4K-Modells) sind immer untrennbar mit Inhalten verbunden. (Als Fußnote: Katja Möhring: <https://www.friedrich-verlag.de/bildungsplus/schulleben/leitbilder-im-21-jahrhundert/> einfügen)



Fußnote: zum Bild

Die Bolandschule hat das Ziel, ihre Schülerinnen und Schüler in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs- sowie des Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich.

Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Kindern zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern bei den Schulübergängen und bildet im Sinne der

¹ KMK - Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (8.12.2016).

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

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. Rahmenbedingungen

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

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

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 ⁵für 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.

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.

3. Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung

3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern.

3.1.1 Lernen mit Medien

Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- 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)

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

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

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

- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um

- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz 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 NRW⁶ oder IServ) 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

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

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

Es sind mobile Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler vorhanden (16 pro Klasse und 7 für die Kinder im „Gemeinsamen Lernen“). Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler.

Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:2 (ein Gerät auf zwei Schüler je Klasse sein), um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen. Langfristig sollte es eine 1:1-Ausstattung geben.

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

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

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

⁶ LOGINEO NRW - Die digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform. <http://www.logineo.nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler wie Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags.

3.1.2 Leben mit Medien

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

- Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen
- Themengebiete: Medienfunktionen, Medienbedienung, Medientechnik, Mediennutzung Information und Manipulation, Mail, Internettelefonie, soziale Netzwerke, Unterhaltung und Spiel, Werbung und Konsum, Steuerung und Automatisierung, Informatik, Gesundheit und Sicherheit
 - Internetsicherheit (Datenschutz / Recht am eigenen Bild / Urheberrecht, ...)
 - Cybermobbing

3.2 Unterricht konkret

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. **Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen**, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen.

- 1) **„Bedienen und Anwenden“** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- 2) **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- 3) **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- 4) **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- 5) **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
- 6) **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie

die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“⁷

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

Die schulinternen Lehrpläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert. Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der Schule vermittelt werden und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel- und langfristig weiterentwickelt wird. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt. Überfachliche Projekte werden verantwortlichen Personen zugeordnet.

Die Teilkompetenzen, die in Zukunft umgesetzt werden sollen, sind in der Tabelle kursiv dargestellt.

1. Bedienen und Anwenden				
1.1 Medienausstattung (Hardware)				
	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	1	alle	Kennenlernen und Nutzen der Grundausstattung	
Medienpass:	1-4	alle	Sicherheitsmaßnahmen im Umgang mit der Hardware (z.B. keine Getränke / kein Essen am Arbeitsplatz, ordnungsgemäßes Bedienen und	

⁷ Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.			Lagern der Hardware)	
	1-4	D / SU	Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Über Leseerfahrung verfügen Die Schüler suchen selbstständig Bücher aus der Schulbücherei aus und lesen diese zur Unterhaltung und Information.	
	1-4	D / KU / SU	Fotorätzel: Fotos von Dingen und Orten machen. Dabei so fotografieren, dass sie nicht so leicht zu erkennen sind (auch 1.2)	
	1-4	E	CD-Spieler, DVD zum Lehrwerk/DVD Spieler, App zum Lehrwerk laden	
	4	SU	Der Browser – Aufbau und Bedienung (Internet ABC – Onlineübung)	

1.2 Digitale Werkzeuge				
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Medienpass: Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	2	D	Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Über Lesefähigkeit verfügen Die Schüler lesen Texte und beantworten Fragen am Computer oder iPad (Internetseite www.antolin.de).	
	1-4	D	Texte schreiben, speichern, gestalten	
	1-4	M	Bereich: Arithmetik Schwerpunkt: Übungen Die Schüler üben mathematische Inhalte mit dem iPad (z.B. App „Rechenkönig“ oder „Anton“) oder mit dem Computer (z.B. „Lernwerkstatt“).	
	4	D	Zeitungsartikel schreiben: Schwerpunkt: iPads für Fotos und Texte nutzen.	
	3/4	Ku	Tayasui Sketches: kostenlose App, digitaler Kunstunterricht; Zeichenwerkzeuge bedienen, Konzentration auf das Umsetzen der Ideen (Technik rückt in den Hintergrund); Fotobibliothek speichern oder drucken	
	3/4	KU	Zeichen-/Malprogramme am PC kennen und nutzen	
	1-4	E	Übungsprogramme der Verlage (im Internet) nutzen	

1.3 Datenorganisation				
Medienausstattung (Hardware) kennen,	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Medienpass: Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.	2	FU / D / SU / M	Bereich: Textverarbeitung Schwerpunkt: Basisfunktionen einführen Die Schüler lernen den Umgang mit der Tastatur durch das Schreiben einfacher Sätze. Mit dem Programm „Word“ formatieren sie kurze Texte, fügen Bilder aus dem Internet ein und lernen das Speichern, Öffnen und Drucken.	
	3	D	Bereich: Schreiben Schwerpunkt: Über Schreibfähigkeit verfügen Die Schüler nutzen Gestaltungs- und Überarbeitungsmöglichkeiten herkömmlicher (z.B. Schmuckblätter) und neuer Medien (z.B. Texte mit dem Programm „Word“ am Computer gestalten).	
	3/4	E	Eigene Textproduktionen speichern	

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten Medienpass: Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingabe.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	3/4	D	Texte für die Homepage: Datenschutz beachten	
	2-4	SU	Bereich: Umgang mit dem Internet Schwerpunkt: Suchmaschine anwenden / Recherchieren im Internet Die Schüler nutzen die Suchmaschinen „Blinde Kuh“, „Frag Finn“ und/oder „Google“, um ein passendes Bild zu finden. Die Schüler wenden während des Recherchierens zu ihrem Thema bzw. Artikels Basisfunktionen des Internets an (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	
	4	SU	Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel Die Schüler recherchieren mit/ in Medien (Internet, Sachbücher) und nutzen die Informationen für eine Präsentation auf einem Plakat, einen Text („Word“ auf dem Computer) oder ein iBook (App „Book Creator“).	
	3/4	Su	Projekt „Mein Körper gehört mir“ – Datenschutz beim Chatten, Gefahren der Anonymität des Chatpartners)	
	3/4	SU	Internet-ABC: Datenspuren im Internet – Daten in Gefahr	
	3/4	E	Umgang mit Emails (Partner-, Klassen-, Brieffreundschaften)	

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p> <p>Medienpass: Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.</p>	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1	SU	Bereich: Natur und Leben Schwerpunkt: Tiere, Pflanzen, Lebens-räume Die Schüler wählen Tiere aus, zu denen sie einfache Informationen (Kindersuchmaschinen im Internet) in Form von Wörtern oder ersten kleinen Sätzen aufschreiben. Dies erledigen sie auf Zetteln, auf dem Computer (Programm „Word“) oder auf dem iPad (App „Book creator“).	
	1-4	D / SU	Lexika und Wörterbücher auch online nutzen	
	3/4	SU / D	Die kleinen Reporter: Interviews mit Fachleuten, mit Tablet aufnehmen (Feuerwehr, Förster); vorher Interviewfragen vorher überlegen	
	1	D	Interaktives Anlautbuch mit dem Book Creator (auch 2.2 und 2.3 und 2.4))	
	3/4	RU	Internetrecherche: Weltreligionen (youtube-Filme), CD's mit arabischer Musik/Gesang (auch 2.2 und 3.3)	
	3/4	Su	Altersfreigaben kennenlernen und anwenden: USK (für Software), FSK (für Filme) thematisieren und an eigenen Beispielen untersuchen	
	3/4	Ku	Künstlerbiografien und Epochen: Recherche und Präsentationen	
	3/4	Mu	Komponisten und Epochen: Recherche und Präsentationen	
	3/4	E	Recherche zu englischsprachigen Ländern, spezifischen Festen und Städten und Sehenswürdigkeiten	
	3/4	M	Recherche zu Sachaufgaben (Zusatzinformationen); Informationen zu Fermi-Aufgaben	

2.2 Informationsauswertung				
<p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p> <p>Medienpass: Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.</p>	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	2	D	Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Mit Büchern umgehen Die Schüler recherchieren in Büchern zu Themen und Aufgaben.	
	2	SU	Bereich: Natur und Leben Schwerpunkt: Tiere, Pflanzen, Lebensräume Die Schüler recherchieren in Büchern und/ oder im Internet. Sie erstellen eine Präsentation auf einem Plakat oder als iBook (z.B. mit der App „Book Creator“).	

	2	E	Bereich: Kommunikation – sprachliches Handeln Schwerpunkt: Sprechen Die Schüler nutzen Hilfsmittel zunehmend selbständig (Bildkarten, Wortfelder, Hör-CD, Spiele, englische Bilderbücher).	
	4	E	Bereich: Interkulturelles Lernen Schwerpunkt: Lebenswelten erschließen und vergleichen Die Schüler erkunden, in welchen Teilen der Welt Englisch die Sprache ist, die den Alltag bestimmt, und stellen fest, dass man sich auch in anderen Ländern in Englisch verständigen kann (Arbeitsheft/Schülerbuch, Weltkarte, OHP).	
	4	D	Kindernachrichten kennenlernen (z.B. Logo oder NW Kinderzeitung) (auch 2.3)	
	1-4	Ku	Bildbetrachtungen	
	3	M	Fahrpläne lesen (Sachaufgaben) z.B. aus dem eigenen Ort	

2.3 Informationsbewertung				
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten Medienpass: Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	3	D	Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen Schwerpunkt: Über Lesefähigkeiten verfügen Die Schüler finden in Texten in gedruckter und digitaler Form gezielt Informationen und können sie wiedergeben.	
	4	D	Zeitungsprojekt NW: Artikel bewerten, Fake News erkennen	
	3	M	Bereich: Sachrechnen Schwerpunkt: Zeit – Informationen aus Tabelle entnehmen Die Schüler lernen Fahrpläne kennen, lesen Zeitpunkte ab und berechnen Zeitspannen.	
	3	KU / D	Werbespot drehen / Werbeplakat erstellen unter Berücksichtigung medienwirksamer Aspekte	
	4	Ku / D	Werbung betrachten	

2.4 Informationskritik				
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

<p>und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p> <p>Medienpass: Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.</p>	4	D	<p>Bereich: Lesen- mit Texten und Medien umgehen</p> <p>Schwerpunkt: Mit Medien umgehen Die Schüler bewerten Medienbeiträge in Papierform (z.B. Prospekte, Zeitungen)</p>	
	4	Su	<p>Bereich: Zeit und Kultur</p> <p>Schwerpunkt: Mediennutzung Die Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und entwickeln Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.</p>	

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p> <p>Medienpass: Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.</p>	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
		3	Ku	Werbespot drehen
	3/4	alle	Videotagebuch: Dokumentation von Projekten; vorstellen von Ergebnissen	
	1	D	Interaktives Anlautbuch mit Book Creator	
	4	alle	Eigenes Wiki anlegen (wiki.dot)	
	4	E	Englischsprachige Partnerklassen	
	3/4	M	Rechenkonferenzen	
	3	Ku	Wimmelbild: in Kleingruppen Fotos und Geräusche aufnehmen (z.B. Wald, Kreuzung, Markt)	
	3/4	D/SU	Kennen und Nutzen von verschiedenen Möglichkeiten zur digitalen Kommunikation (E-Mail, Chat); Nutzen von digitalen Medien zum Teilen von Inhalten (z.B. Senden eines Fotos oder Erstellen eines Textes für die Schulhomepage)	

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <p>Medienpass: Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt</p>	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
		2	Fu	<p>Bereich: Texte schreiben</p> <p>Schwerpunkt: Kommunizieren Die Schüler wenden im Lernprogramm „Lernwerkstatt“ altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation in Form von E-Mail und Chat an.</p>

werden will.	1/3	alle	Netiquette: Regeln für einen guten Umgang miteinander im Internet (chats, Foren), aber auch im realen Umgang miteinander (Coolness-Training) (KV Medienkatalog Soest)	
	1-4	M	Lösungswege vergleichen	

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Medienpass: Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.	2	RU	Fotos von Gesichtsausdrücken machen (Emotionen), Gefühls-ABC erstellen; Seelenvogel	
	1/3	alle	Coolness-Training	

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Medienpass: Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.	3/4	SU	Internet-ABC – Datenspuren im Internet – Daten in Gefahr	
	3/4	SU	Gefahren im Internet filtern z.B. Kettenbriefe, MOMO etc.	

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1	M	Bereich: Zahlen und Operationen Schwerpunkt: Zahlvorstellung Die Schüler fertigen zu den Zahlen von 1-10 Zahlenplakate mit verschiedenen Darstellungsformen an und präsentieren	

Medienpass: Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet.			ihre Collage.	
	2-4	D	Bereich: Schreiben Schwerpunkt: Texte situations- und adressatengerecht verfassen Die Schüler lernen verschiedene Textsorten kennen, schreiben einen Brief, Einladungen, Plakate, eine Bildergeschichte oder ein Rezept und stellen ihre Ergebnisse der Klasse vor.	
	3/4	KU	Greenscreen-App: Fotocollage erstellen	
	1/2	Ku / D	Wimmelbild-Kino	
	3/4	D / SU	Werbespot drehen	
	1	D	Interaktives Anlautbuch mit dem Book Creator	
	2-4	Ku	Verwendung von Cliparts/Bildern aus dem Internet für eigene Bilder/Kunstwerke nutzen	
	4	E	Schulhomepage: Präsentationen von englischsprachiger Spielszenen: Reimen (eigene Produktionen)	

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Medienpass: Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	3	D / SU	Bereich: Zeit und Kultur Schwerpunkt: Mediennutzung Die Schüler vergleichen alte und neue Medien (z.B. Buch, Computer, Laptop, iPad) miteinander und dokumentieren ihre Ergebnisse (z.B. Herstellung, Konsum, Wirkungen) auf Lernplakaten und/oder mit Hilfe eines neuen Mediums.	
	3/4	RU	Todesanzeigen untersuchen	
		KU	App „Stopp-Motion-Studio“: fächerübergreifende Projekte, Geschichten schreiben, Kulissen und Figuren bauen; unterschiedliche Kameraperspektiven	
	2-4	D	Leserolle, digitale Buchpräsentation (mit dem Book-Creator), Geschichtenbücher und Gedichtbücher erstellen	
	4	Ku	Grafikprogramm nutzen (z.B. Paint)	

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

<p>Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p> <p>Medienpass: Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.</p>	2	D	<p>Bereich: Textverarbeitung</p> <p>Schwerpunkt: Texte formatieren</p> <p>Die Schüler formatieren auf dem Computer einen vorgegebenen Text (Programm „Word“), fügen Bilder aus dem Internet ein und präsentieren ihn ihren Mitschülern.</p>	
	3	Su	<p>Bereich: Zeit und Kultur</p> <p>Schwerpunkt: Medien als Informationsmittel</p> <p>Die Schüler recherchieren im Internet und nutzen die Informationen für eine Präsentation als iBook (z.B. mit der App „Book Creator“).</p>	
	3	E	<p>Bereich: Kommunikation – sprachliches Handeln</p> <p>Schwerpunkt: Schreiben</p> <p>Die Schüler verfassen kurze Texte durch das Zusammenfügen bzw. Ergänzen von vorgegebenen Satzelementen (z.B. diverse Postkarten, Dialoge, Steckbriefe, mini stories, Länder- und Städtesteckbriefe; Informationen sammeln).</p>	
	3/4	alle	<p>Bereich: Texte schreiben</p> <p>Schwerpunkt: Medienprodukte erstellen</p> <p>Die Schüler erstellen unter Anleitung z.B. ein Plakat oder eine Expertenarbeit.</p>	
	3/4	D	<p>Angabe des Autors/Verlages bei Textproduktionen</p>	

4.4 Rechtliche Grundlagen				
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
<p>Medienpass: Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.</p>	1-4	alle	Kleine Reporter	
	1-4	alle	Videotagebuch	

5. Analysieren und Reflektieren				
5.1 Medienanalyse				
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
<p>Medienpass: Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer</p>	1	D	<p>Bereich: Sprechen und Zuhören</p> <p>Schwerpunkt: Zu anderen sprechen</p> <p>Die Schüler stellen der Klasse ihr Lieblingsbuch vor und begründen ihre Wahl.</p>	

Gesellschaft und deren Entwicklung.	2	Fu	Bereich: Reflexion der Arbeit am Computer Schwerpunkt: Erlernte Techniken nutzen Die Schüler berichten von ihrem bisherigen Umgang mit elektronischen Medien und dem Internet. Sie vergleichen Nutzen und Gefahren.	
	3/4	D / SU	Unterrichtseinheit „Schule früher – Schule heute“	
	3/4	Su	Medienzeitreise: Gegenstände aus unterschiedlichen Epochen der Mediengeschichte besprechen	
	3/4	alle	Reflexion über den Medienkonsum	
	Ab 1	Ru	Bildbetrachtung: Folien, Beamer, Bücher, AB	
	1-4	M	Rechenmaterialien (Zahlenstrahl, Rechenrahmen, 20er-Feld...) gezielt einsetzen	
	2-4	M	Umgang mit verschiedenen Messwerkzeugen	

5.2 Meinungsbildung				
	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen Medienpass: Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.	4	D	Zeitungsprojekt: Kindernachrichten vergleichen	
	1-4	Ru	Bibel als Medium	
	3/4	D / SU	Unterrichtseinheit „Werbung“: Besprechen von Fehlinformationen (Fake-News) und deren Folgen; Werbung untersuchen: Zielgruppen, versteckte Werbung insbesondere im Internet	

5.3 Identitätsbildung				
	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen Medienpass: Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und soziale Medien auf mich wirken können.	3/4	M	Medientagebuch: Bewusstsein schaffen, 1 Woche Dokumentation über Medienkonsum (Diagramme/Tabellen/Zeit) (KV Medienkatalog Soest)	
	3/4	Ru	Im Anschluss an das Medientagebuch: „Medienfasten“ – Verzicht über einen festgelegten Zeitraum auf die Tablets (evtl. die Eltern mit ins Boot holen)	
	3/4	Ru	Maus-Film „Tod“	

	4	D / SU	Zeitungsprojekt, Informationsbeschaffung	
--	---	--------	--	--

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung				
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen Medienpass: Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	3/4	alle	Internet-ABC: Achtung, Stress-Alarm; altersgerechte Zeitspannen der Nutzung besprechen	
	3/4	alle	Internet-ABC: Immer und überall spielen	
	1	D	Kleine Hörspielkritiker: Hörspiel vorspielen, Kinder reflektieren, was das Hörspiel interessant macht (Figuren, Erzähler, Musik, Geräusche, Geschichte, Länge) (KV Medienkatalog Soest)	

6. Problemlösen und Modellieren				
6.1 Prinzipien der digitalen Welt				
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen Medienpass: Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1-4	alle	App: Scratch Junior-Labyrinth	
	1	M/Sp	Sortiernetzwerke csunplugged.org	
	1-4	alle	Die Minibiber (z.B. Gummitwist, Duplo-Roboter)	
	1-4	alle	Online Lernspiele; Kinder-Internetseiten kennen und nutzen	

6.2 Algorithmen erkennen				
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren Medienpass: Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1	Sp	Roboterspiel: PA (vorderes Kind Roboter, hinteres Kind Programmierer): Antippen auf Schulter	
	2	M	Wege auf der Hundertertafel laufen	
	1-4	alle	App Scratch Junior: Labyrinth	

	1-4	Sp/Mu	Eigene Tanzformen entwickeln	
	1-4	alle	Ozobot: Roboter fährt eine schwarze Linie ab; Kinder steuern Fahrtrichtung und Geschwindigkeit (KV Medienkatalog Soest)	
	3/4	Sp/Mu	Haus der kleinen Forscher: einen eigenen Tanz programmieren; wie funktionieren Choreographien	
	1-4	Ku	Muster erkennen und eigene Muster erfinden bzw. Muster übernehmen und eigene Bilder gestalten	
	1-4	M	Muster legen/fortsetzen; eigene Muster erfinden Starke Päckchen	
	2	M	Wege auf der 100er Tafel gehen	

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 Medienpass: Ich habe ein Programm selbst programmiert.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1-4	alle	Ozobot	
	1-4	alle	App Scratch Junior Labyrinth	
	1-4	alle	Haus der kleinen Forscher: Ronjas Roboter	
	3/4	M	Sachsituationen in ein mathematisches Modell übertragen (Gleichung, Tabelle, Zeichnung)	

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren Medienpass: Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	4	Su/D	Werbung analysieren	

3.3 Kooperationspartner

- Medienzentrum Kreis Gütersloh: Durchführung von Elternabenden zur Mediennutzung
- Stadtbibliothek Gütersloh und Gemeindebücherei St. Christina

- Offener Ganzttag (Freie Träger, Vereine)

4. Ausstattung – Organisationsentwicklung I

4.1 Ist-Zustand

	Anzahl	Beschreibung
Mobile Endgeräte	135 iPads	iPads zur Nutzung im Unterricht
Präsentationsmöglichkeiten	1 mobiler Beamer	
	9 interaktive Tafeln	Legamaster
Schulserver	1	Für die Verwaltung
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	30	Verschlüsselte Sticks
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	1 PC	Arbeitsgerät für Lehrkräfte im Lehrerzimmer
WLAN	Im ganzen Schulgebäude	Steht allen Nutzern zur Verfügung
Homepage	1	www.bolandschule.de
First-Level-Support		Medienbeauftragte Frau Haske, Frau Hunke, Frau Feldewert, Frau Tegelkampp
Second-Level-Support		Gemeinde Herzebrock-Clarholz Herr Schlepphorst, Herr Nenachow

4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung

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

4.3 Ausstattungsplanung

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

- **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**,

4.3.2 Mittelfristige Planung

- Alle Lehrkräfte sollen die Möglichkeit erhalten, auch für Schüler den Zugang zum Internet über ein "offenes WLAN" zuzulassen.
- **Ausstattung weiterer Klassen mit mobilen Schülergeräten**, die einen Zugang zum Internet haben.
 - Nach Möglichkeit sollten je Klasse Sätze mit Geräten für eine 1:2 Ausstattung angeschafft werden. Klassensätze ermöglichen es im Gegensatz zu Sätzen für eine Klassenstufe, in den Klassen jederzeit Geräte zur Verfügung zu haben und sie wirklich in jedem Unterricht einsetzen zu können.
- Weitere Lehrkräfte steigen in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein, und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der Pilotgruppe.

4.3.3 Langfristige Planung

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW.
- Weitere mobile Schülergeräte ausgestattet. (1:1 Ausstattung)
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.

4.4 Wartungskonzept

Den First-Level-Support übernimmt der IT-Beauftragte der Gemeinde Herzebrock-Clarholz Herr Nenachow. Unterstützt wird der Medienbeauftragte der Gemeinde durch Frau Haske, Frau Hunke, Frau Feldewert und Frau Tegelkamp. Der Second-Level-Support wird durch den Schulträger organisiert.

5. Personalentwicklung

5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

- Die Schule erhält Fortbildungen
 - zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
 - zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
 - zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
 - zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
 - zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
 - zur 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 mit den Schulen in der Gemeinde Herzebrock-Clarholz und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Im Kollegium wird das Format der Mikrofortbildung genutzt, um zu Beginn der Konferenzen 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 neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule zu holen.

Fortbildungen	Umsetzung
Umgang mit Apps für alle Kollegen	Schuljahr 2018/2019 – 2. Halbjahr

App: Explain Everything (2 Kolleginnen)	Schuljahr 2019/2020 – 1. Halbjahr
Forum Tablets (2 Kolleginnen)	Seit Schuljahr 2019/2020 – jedes Quartal
Digital Learning Leadership (Schulleitung)	Seit Schuljahr 2018/2019
Auf dem Weg eines zeitgemäßen Medienkonzepts (2 Kolleginnen)	Seit Schuljahr 2019/2020

5.2 Ausbildung in der Schule

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

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

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

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

5.3 Kooperationspartner

Das Kollegium nutzt die Angebote der Medienberatung des Kreises Gütersloh für schulinterne und individuelle Fortbildungsveranstaltungen. Zudem ist die Schule Projektpartner des Zentrums für digitale Bildung (ZdB) und nimmt die dort angebotenen Leistungen in Anspruch (Schulleiterqualifizierung, Steuerungsgruppenqualifizierung, etc.).

6. Evaluation / Fortschreibung

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

Dazu werden Befragungen der verschiedenen am Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen (Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern).

Zur Befragung wird zum gegebenen Zeitpunkt ein geeignetes Instrument ausgewählt.

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 unsere Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von

digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben. Darüber hinaus können von Schülerinnen und Schülern angelegte digitale Portfolios zur Überprüfung des Erfolges genutzt werden.

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

7. Prozessplanung – Organisationsentwicklung II

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe.

Die Gesamtkoordination wurde durch den Medienbeauftragten sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Diese beriefen für die schulweite Koordination des Prozesses einen Arbeitskreis ein, der aus zwei interessierten Lehrkräften, der Schulleitung sowie dem Medienbeauftragten besteht. Phasenweise wurden die Leiter der Fachkonferenzen sowie der Fortbildungskoordinator hinzugezogen.

Das Gesamtkollegium wurde regelmäßig über die Entwicklungen des Arbeitskreises informiert und konnte sich durch Rückmeldungen und Abstimmungen am Prozess beteiligen.

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

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen im Arbeitskreis Medien zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung.

Das Medienkonzept wird durch den Arbeitskreis Medien regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

8. Ansprechpartner

Medienbeauftragte*r: Andrea Haske, Svenja Hunke

Fortbildungskoordinator*in: Julia Willeke, Nadine Wallmeyer

Mitglieder der Arbeitsgruppe Medien: Andrea Haske, Svenja Hunke, Sandra Feldewert, Johanna Tegelkamp

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

Datum:

Unterschrift: