



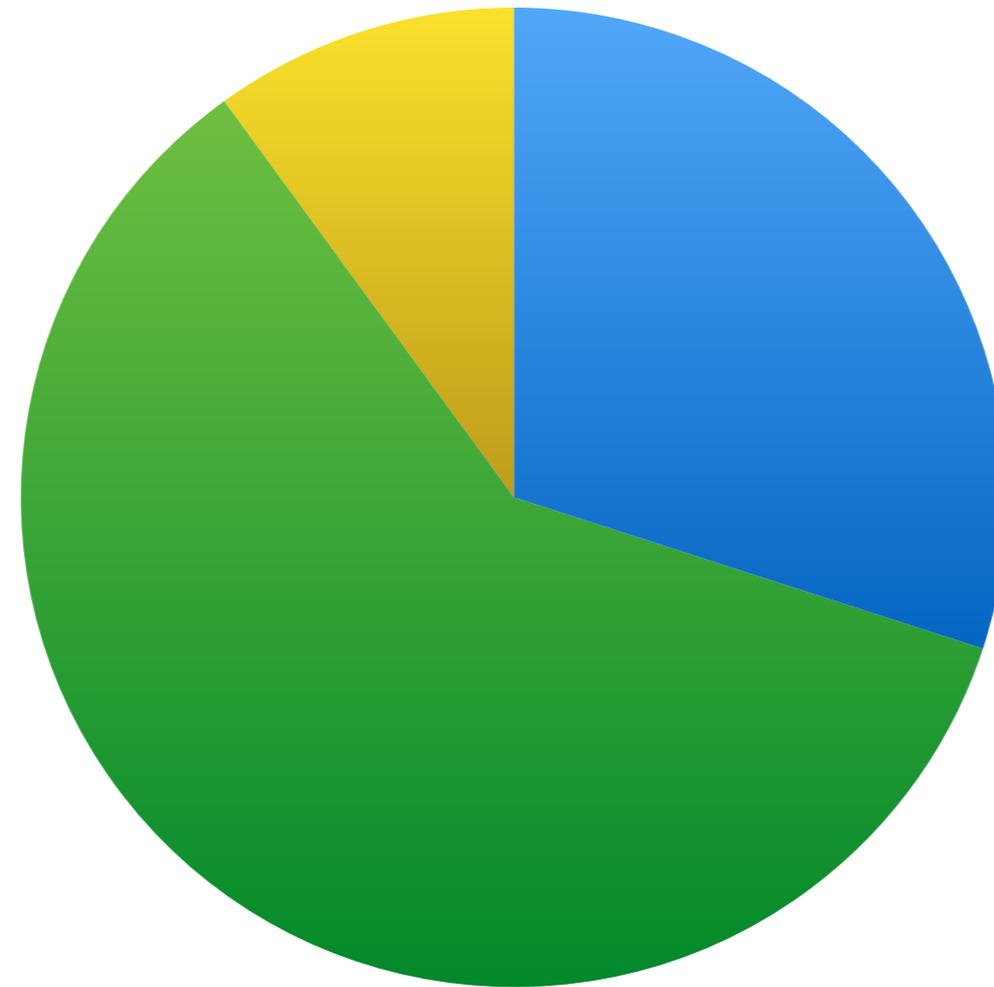
Der Entstehungsprozess eines schulischen Medienkonzepts

Vorstellung der Schule



- Sekundarschule Leverkusen
- Neugründung im Jahre 2015 als sogenannte „Medienschule“
- Klassenstufen 5 - 8 (ca. 330 Schülerinnen und Schüler)

Kurze Umfrage



Wie alles begann...



Warum ein Medienkonzept?

„Die einzelne Schule soll entsprechend den pädagogischen Bedürfnissen und ausgehend von der bereits vorhandenen Ausstattung ein Medienkonzept aufstellen, das sich am Schulprogramm orientiert und auch ein schulspezifisches Qualifizierungskonzept enthält.“

Unterstützung für das Lernen mit Medien (BASS 16-13 Nr. 4)

Warum ein Medienkonzept?

- Grundlage für Investitionen der Schulträger
- Fördergelder („Gute Schule 2020“ oder der Digitalpakt von Bund und Ländern)

Erste Schritte

- Absprache der Leverkusener Schulen
- gemeinsames Grundgerüst
- noch basierend auf Medienpass NRW
- Abfrage in den einzelnen Fachkonferenzen hinsichtlich des Kompetenzerwerbs in den Stufen 5 - 7
- Abfrage von Ausstattungswünschen

Inhalte des Medienkonzepts

- Einleitung
- Mediale Nutzungsanlässe
- Technische Ausstattung
- Fortbildung
- Projektplanung

Inhalte des Medienkonzepts

Einleitung

- Rolle der Medien im Alltag
- neue Lehr- und Lernformen
- digitaler Wandel
- Chancen und Risiken
- Grundlage des Konzepts

Inhalte des Medienkonzepts

Mediale Nutzungsanlässe

- grundsätzliche Nutzungsanlässe
- Zielsetzungen/Grundsätze
- fächerübergreifende Themen
- Kompetenzraster

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Die Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.	Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.	Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.
MATHE Excel: Diagramme zeichnen, Formeln und Gleichungen eingeben, Geometriesoftware Geogebra, Bewegte Dreiecke mit DGS, Zufallsversuche am PC	MATHE Erklärvideos von „The SimpleMaths“ o.ä.	MATHE Kooperation durch Mathe-Apps	MATHE Produzieren von kleinen Mathe-Apps mit Hilfe von Learningapps.org	DEUTSCH Filmplakatanalyse
DEUTSCH Briefe und Märchen am mit Word schreiben	DEUTSCH Diverse Internetrecherche zu z.B. Gedichten, Tiersteckbriefen, Märchen, Balladen	DEUTSCH Interviews zum Thema Freundschaft führen und digital dokumentieren	DEUTSCH Erstellung von Audiodateien	ENGLISCH Verantwortungsvoller Umgang mit Meinungsäußerung und privaten Daten, Debatte
ENGLISCH Tabletnutzung, digitales Wörterbuch	ENGLISCH Präsentationen erstellen, Recherche	ENGLISCH Webquests, E-Mails, Wiki-Einträge, Blogs	ENGLISCH Poster, PPP, Fotos	GL Entwicklung/Geschichte der Medien, Umgang mit Medien
GL Erstellen von PPP, Filmen, Fotos	GL Vorträge und Präsentationen	GL Hörspiele erstellen	GL Plakate, Modelle (Pyramide, Burg, Wetter-	ARBEITSLEHRE Schutz eigener Daten, Achtung von Persönlichkeitsrechten, Kos-

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 Medianausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
<p>Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>	<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>

Medienkompetenzrahmen



**Bedienen und
Anwenden**



**Informieren und
Recherchieren**



**Kommunizieren und
Kooperieren**



**Produzieren und
Präsentieren**



**Analysieren und
Reflektieren**



**Problemlösen und
Modellieren**

Inhalte des Medienkonzepts

Technische Ausstattung

- Ist-Zustand

Technische Infrastruktur	
Art	Anzahl
WLAN-Versorgung	<ul style="list-style-type: none"> • Neun Klassenräume versorgt
Stromversorgung	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei von drei Etagen mit ausreichender und sicherer Stromversorgung für größere technische Geräte

Geräte und Räume		
Art	Anzahl	Kommentar
Active Boards	9	<ul style="list-style-type: none"> • Neun Klassenräume bislang ausgestattet
Tabletkoffer	3	<ul style="list-style-type: none"> • Drei Koffer mit insgesamt 45 Tablets (Nur ca. 50 % schulisch nutzbar, ca. ein Drittel ist dauerhaft defekt ist, da der Hersteller keine Ersatzteile liefern kann oder Ladung in Tablet-Koffer defekt ist)
Beamer	1	<ul style="list-style-type: none"> • mobil einsetzbar für alle Klassen
Bluetooth-Lautsprecher	1	<ul style="list-style-type: none"> • mobil einsetzbar für alle Klassen
Notebook	1	<ul style="list-style-type: none"> • mobil einsetzbar für alle Klassen
CD-Player	1	<ul style="list-style-type: none"> • mobil einsetzbar für alle Klassen
Overhead-Projektor	2	<ul style="list-style-type: none"> • mobil einsetzbar für alle Klassen
Computerraum	1	<ul style="list-style-type: none"> • Computerraum mit 17 vernetzten PC-Arbeitsplätzen

Inhalte des Medienkonzepts

Technische Ausstattung

- Ist-Zustand
- Bedarf (kurz-, mittel- und langfristig!)

3.2. Bedarf

Für die reibungslose Präsentation von Lehrmaterial und die Erstellung von Schülerarbeiten ist es sehr wichtig, dass in jedem Unterrichtsraum entsprechende Hardware vorhanden ist, die ohne großen Vorlauf jederzeit genutzt werden kann. Entsprechend ist es wünschenswert, dass vom Schulträger gestellte Hard- und Software auch schulischen Anforderungen sowie Qualitätsansprüchen genügt. Zudem sollte kein übermäßig hoher Wartungsaufwand entstehen. Unzuverlässige oder anfällige Technik führt zu Frustration und erstickt jegliche Motivation von Schülerinnen und Schülern bzw. Lehrerinnen und Lehrern. Letztendlich würde dies dazu führen, dass solche digitale Medien ungenutzt bleiben. Es ist deswegen ratsam, bei der Anschaffung auf Qualität statt Quantität zu achten und unbedingt die pädagogischen Anforderungen bei den Schulen vor der Anschaffung abzufragen.

Kurzfristig:

- Ausreichender Ausbau der Strom- und Netzwerkversorgung auf Etage K.300
- Austausch der bisherigen Tablets mit Geräten, die schulischen Ansprüchen genügen und zuverlässig funktionieren (Qualitätsware mit guter Akkulaufzeit, stabilen Gehäusen und schülertauglicher Ladevorrichtung, möglichst Windows-Systeme).
- Neue Active Boards für Klassenräume der künftigen 5. Klassen mit Höhenverstellung, Windows-System, möglichst ohne weitere Zusatzgeräte, inkl. Software mit pädagogisch sinnvollen und sofort funktionierenden Werkzeugen z.B. für Geometrie in Mathematik und externer Tastatur.
- Ausbau der Netzwerk- und Stromversorgung in Gebäudeteilen, die bisher von der Verwaltung genutzt werden und im kommenden Schuljahr als Klassenräume genutzt werden sollen.

Mittelfristig:

- Anschaffung von Dokumentenkameras zur Präsentation analoger Materialien.
- Erweiterung des Tablet-Bestands im Hinblick auf Wachstum der aufbauenden Schule (mindestens ein kompletter Klassensatz pro Jahrgangsstufe). Alternativ die Anschaffung von Laptops.
- Digitale Schulbuchlizenzen zur Nutzung am Active Board oder auf den Tablets.
- Fest installierter Beamer im Computerraum zur Präsentation von Arbeitsergebnissen.
- Anschaffung von Software-Lizenzen für spezifischen Fachunterricht.
- Digitales Schwarzes Brett/Vertretungsplan.
- Anschaffung von Smartphones inkl. Datenguthaben zur mobilen Nutzung auf dem Schulgelände oder im Schulumfeld (z.B. Biparcours, QR-Code-Rallye, Geocaching etc.).
- VR-Brillen für virtuelle Rundgänge in Museen, aktuelle und historische Städte
- Eine ausreichende Anzahl an Lehrerarbeitsplätzen mit Rechner und Drucker
- Ausreichende Strom- und Netzwerkversorgung inkl. WLAN-Ausbau in Gebäudeteilen, die bisher von der Hauptschule genutzt werden.

Langfristig:

- Errichtung eines zweiten Computerraums bzw. Anschaffung von Laptops in Klassensatzstärken (nur, falls technische Infrastruktur im Gesamtgebäude vorhanden sein sollte).
- Jeder Schülerin/jeder Schüler erhält ihr/sein eigenes Gerät (BYOD), um jederzeit schnellen Zugriff darauf zu haben – sowohl in der Schule, als auch im häuslichen Bereich. Außerdem lässt sich auf diesem Weg das Problem des stetig steigenden Wartungsaufwands vermeiden.

Inhalte des Medienkonzepts

Technische Ausstattung

- Ist-Zustand
- Bedarf (kurz-, mittel- und langfristig!)
- Wünsche im Kollegium, den Fachkonferenzen, bei Schülerinnen und Schülern sowie Eltern abfragen

Inhalte des Medienkonzepts

Fortbildung

- schulinterne Fortbildungsangebote
- Perspektiven aufzeigen
- Wünsche im Kollegium, den Fachkonferenzen, bei Schülerinnen und Schülern sowie Eltern abfragen

Inhalte des Medienkonzepts

Projektplanung

- Zeitlichen Rahmen abstecken
- gute Vergegenwärtigung der anstehenden Aufgaben

	2017/18	2018/2019	2019/2020
Technik	<ul style="list-style-type: none"> • Vollständige Nutzbarkeit der neuen Active Boards herstellen (mangelhafter Auslieferungszustand) 	<ul style="list-style-type: none"> • Active Boards für Klassenräume der künftigen 5. Klassen zu Beginn des jeweiligen Schuljahres • W-LAN in allen Klassenräumen • Neuanschaffung und Ersatz von Tablets • Ausbau der Netzwerk- und Stromversorgung in Gebäudeteilen, die bisher von der Verwaltung genutzt werden und im kommenden Schuljahr als Klassenräume genutzt werden sollen 	
Unterrichtsentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • Fachkonferenzen – Mediencurriculum • Fachkonferenzen – konkretisierte Unterrichtsinhalte 		
Fortbildung	<ul style="list-style-type: none"> • MNSPro-Fortbildung der Medienbeauftragten 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortbildungen durch Medienberatung NRW • hausinterne Schulungen zu digitalen Werkzeugen • hausinterne Biparcours-Fortbildung 	

Wie geht es weiter?

- kein einmaliger Akt
- stetiger Prozess
- lebendiges Konzept
- Evaluation

Hilfestellungen



Medienberatung NRW

<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de>



Kompetenzteams NRW

<http://www.kt.nrw.de>



**MEDIEN
KOMPETENZ
RAHMEN NRW**

<https://medienkompetenzrahmen.nrw.de>

**Vielen Dank für
Ihre Aufmerksamkeit!**

Quellen

Folie 1: Titelbild

<https://www.ksta.de/image/30720254/2x1/940/470/45922ce2414dcdfe1b67a36d0a161ddd/uf/schule-leverkusen-active-board.jpg>
(abgerufen am 16.02.2019)

Folie 12: Medienkompetenzrahmen NRW

https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/pdf/01_LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2018_08_Final.pdf
(abgerufen am 16.02.2019)

Folie 13: Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW (Screenshot)

<https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/>
(abgerufen am 16.02.2019)

Folie 23: Logos Medienberatung NRW, Kompetenzteams NRW, Medienkompetenzrahmen NRW

https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/fileadmin/_processed_/f/b/csm_medienberatung-nrw_logo_31a7d3c6da.png
http://www.brd.nrw.de/Schule_Lehrkraefteausfortbildung/Bilder-und-Dateien/KTNRW_Neutral-CMSB.jpeg
https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/images/lvr_zmb_mkr_logo_kompakt_final.png
(alle abgerufen am 16.02.2019)