



Medienkonzept der Osterrath-Realschule Wiedenbrück

Stand: 12.06.2019

Das Leitbild unserer Schule

MITEINANDER LEBEN

Besonders wichtig ist uns ein respektvolles Miteinander unabhängig von Kulturen und Religionen. Das erreichen wir vor allem durch gemeinsame Aktivitäten, klassenübergreifende AGs, Beratungs- und Unterstützungsangebote. Durch Umsetzung von gemeinsam erstellten Regeln unseres Zusammenlebens erreichen wir unser Ziel, den gegenseitigen Respekt.

LEISTUNG FÖRDERN & FORDERN

Durch einen wert schätzenden Umgang schaffen wir ein positives Lernklima. Auf vielfältige Weise fördern und fordern wir unsere Schülerinnen und Schüler durch MINT, Berufswahrvorbereitung, AGs und durch einen differenzierten Förder- und Förderunterricht.

VERANTWORTUNG ÜBERNEHMEN

Wir, Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrerinnen und Lehrer, übernehmen Verantwortung für uns selbst, für unsere Klasse und für alle anderen am Schulleben Beteiligten. Wir engagieren uns auch außerhalb der Schule.

BASISKOMPETENZEN FÜRS LEBEN

An der ORS ist es uns wichtig, dass basierend auf unseren individuellen Talenten, dem Erwerb fachlicher Kompetenzen und einem reflektierten Selbstbewusstsein die Berufswahl erleichtert wird. Dieses erreichen wir u.a. durch Organisation und Selbstorganisation und durch kooperatives Lernen.

Basis-
kompetenzen
fürs Leben

MIT-
EINANDER
LEBEN

Leistung
fördern
& fordern

Wert-
schätzung

Verantwortung
übernehmen

WERTSCHÄTZUNG

Unsere Schule zeichnet sich durch einen respektvollen und gewaltfreien Umgang miteinander aus.

Wir zeigen diesen durch eine positive Gesprächskultur und eine gegenseitige Rücksichtnahme.

Durch vielseitige soziale Projekte fördern wir diese Einstellung. Wir schätzen Toleranz und Individualität, soweit die Schulgemeinschaft dadurch gestärkt wird.



Osterrath-Realschule
RHEDA-WIEDENBRÜCK

1	Leitbild / Vision.....	4
2	Landesseitige Vorgaben.....	4
3	Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele	5
4	Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	6
5	Technische Ausstattung	30
5.1	Ist-Zustand (September 2018)	30
5.2	Ausstattungsplanung.....	31
5.2.1	Kurzfristige Planungen	31
5.2.2	Mittelfristige Planungen	32
5.2.3	Langfristige Planungen.....	33
5.3	Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe.....	33
6	Fortbildungsbedarfe und Konzepte.....	34
7	Evaluation	35
8	Prozessbeschreibung.....	35
9	Ansprechpartner	36

1 Leitbild / Vision

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

Unsere Schule möchte mit ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag dazu beitragen, den Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Unsere Schülerinnen und Schüler sollen einen sinnvollen, kompetenten und kritischen Umgang mit den neuen Medien erwerben. Durch die Verwendung der digitalen Endgeräte erweitert sich in besonderem Maße das ganzheitliche Lernen, denn gerade die visuellen und auditiven Lernkanäle werden deutlich häufiger als früher angesprochen. Ebenso fördert der regelmäßige Einsatz der digitalen Endgeräte deutlich die Teamfähigkeit und Kreativität.

2 Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW 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 für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern.

3 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

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. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern zur Gestaltung des Unterrichts, sofern diese sinnvoll und zielführend eingesetzt werden können. Folgende Verwendungsmöglichkeiten sind zum Beispiel möglich:
 - die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentationen 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 Lernproblemen durch digitale Testformate
 - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate wie Plickers oder Kahoot
 - die Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
 - zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien
- Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge unterstützend in allen Fächern. 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 können digitale Medien und Werkzeuge (z.B. Logineo NRW) darüber hinaus nutzen, um
 - sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken.
 - sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren.
 - gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen.
 - die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen.
 - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen.
- Die Lehrkräfte sind größtenteils mit eigens angeschafften digitalen Endgeräten ausgestattet (bei dem ein Teil der Kosten von der Schule übernommen wurde), 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 des Schulgebäudes oder an Klassenräume gebunden sein.

Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).

- 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 (BYOD). 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 1:1 sein (jede Schülerin/jeder Schüler bekommt ein iPad), um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.
- Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände etc über einen Speicher verfügbar zu machen.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler wie Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD Player. Die digitalen Medien und Werkzeuge werden gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen, sofern dies sinnvoll und effektiv erscheint.

4 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

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

1. **„Bedienen und Anwenden“** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

4. **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.
6. **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“

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 Unterrichtsvorhaben 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)				
<i>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</i>	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	9	Erdkunde	Länderkunde, EU (PC-Raum)	
	6-10	Französisch	Portable Lautsprecherboxen (Handy) I-Pads (Kopfhörer zum	

			Hörverstehen)	
	7	Informatik	Aufbau PC- Differenzierung Hardware/Software	
	8	Kunst	Nutzen der Kamera des Smartphones im Rahmen der Unterrichtsreihe "Portrait"	
	10	Kunst	Nutzen der Kamera des Smartphones im Rahmen der Unterrichtsreihe "Kontraste & Kompositionen"	
	5-10	Mathematik	Nutzung von Computer, Tablets, Whiteboard & der Elmo-Kamera	
	9/10	Medien-AG	Nutzung von Tablets, Laptops, Videokameras, Fotokameras, einer Drohne	
	5-10	Physik	Nutzung von Computer, Tablets, Whiteboard & der Elmo-Kamera	
	8-10	Technik	Umgang mit Laptop, Ipad, Beamer und Audiogeräten	

1.2 Digitale Werkzeuge

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Jg.	Fach	Thema/Medien	Lehrplan / Verantwortung
	10	Chemie	Chem Sketch: Molekülbau	
	8	Chemie	Lernspiel Planet Schule Feuerwerk	
	8	Chemie	Simulation Elektrolyse	
	5-10	Deutsch	Interaktive Arbeitsmaterialien zum Lehrwerk "Klartext"	
	5+6	Deutsch	Leseförderung Antolin	

	9	Deutsch	Lebenslauf und Bewerbungsanschreiben verfassen und überarbeiten	
	10	Deutsch	Geschäftsbrief überarbeiten	
	5-10	Englisch	Grammatik online, Englisch-Hilfen.de, ego4u, Lerncoaches, Online-Wörterbücher, PONS, Leo, Linguee	
	5-9	Englisch	Online-Vorbereitung Big Challenge	Fra
	9	Erdkunde	Länderkunde, EU (Suchmaschinen, Online-Bibliothek)	
	6-10	Französisch	Interaktive Tafelbilder zum Schulbuch Lernsoftware zum Schulbuch Internet (youtube Videos in Landessprache) Filme/Serien auf französisch App zum Vokabellernen	
	5-10	Geschichte	Interaktive Arbeitsmaterialien zum Lehrwerk „Zeitreise 1-3“ (z.B. 6. Jg. virtueller Rundgang durch eine Pyramide). WB – Filmdokumente... (z.B. Widerstand im NS „Sophie Scholl“, ...)	
	5-10	Geschichte	Benutzung von Apps: z.B. Jg. 10 (1. WK) „lost generation“ der dt. Kriegsgräberfürsorge.	
	5-10	Geschichte	Hördokumente (z.B. 10. Jg. Hitlers Reden, Musik der 50er Jahre (Nachkriegszeit), 8. Jg. Lieder 1848er Revolution)	
	7	Informatik	Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation	
	5-10	Mathematik	Mathematik realmath.de , geogebra.org, excel, open office calc, digitaler Unterrichtsassistent von Schnittpunkt	
	9/10	Medien-AG	Einsatz von Magix Video Deluxe, Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, MS Word, MS Powerpoint, Stop Motion	

5-10	Physik	Nutzung von excel, powerpoint, walter-fendt.de, html5-apps, virtphys.uni-bayreuth.de/elek/, phyphox	Wasser 5 Magnetismus 6 Elektronik 6 Optik 7 Mechanik 8 Elektronik 9
7-10	Physik	Crocodile physics	Mechanik E-Lehre
9	Politik	KAoA: Ecko-Datenbank	
10	Politik	Schüler-online	
5/6	Sport	Eigene Bewegungen mit Hilfe von digitalen Medien (Smartphone, Tablet, Videokamera) aufzeichnen, auswerten und zur Verbesserung der Bewegungsabläufe nutzen	Tanzen
9	Sport	Eigene Bewegungen mit Hilfe von digitalen Medien (Smartphone, Tablet, Videokamera) aufzeichnen, auswerten und zur Verbesserung der Bewegungsabläufe nutzen	Hochsprung
5-10	Sport	Animierte Lehrbildreihen auf dem Tablet den SuS zielgerichtet einsetzen (z.B. Sportunterricht.de)	
7-10	Technik	Meilensteine der Naturwissenschaften und Technik (Videos Heißluftballon, Fliegen, Volta, Transistor, Energie, Kraftwerk)	
8	Technik	Crocodile Clips anwenden können	
7	Textil	bei Bedarf Entwurfstechnik mit dem Grafikprogramm: Corel Draw evtl. Nutzung der Gestaltungssoftware für die Stickmaschine	Unterrichtsvorhaben 2: Ich als Person – ich als Gruppenmitglied

9	Textil	bei Bedarf Entwurfstechnik mit dem Grafikprogramm: Corel Draw evtl. Nutzung der Gestaltungssoftware für die Stickmaschine	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft
9	Textil	bei Bedarf Entwurfstechnik mit dem Grafikprogramm: Corel Draw Grundrisse lesen und anfertigen Sketch-up (PC-Programm für Innenraumgestaltung) evtl. Nutzung der Gestaltungssoftware für die Stickmaschine	Unterrichtsvorhaben 2: Individualisierung von Wohnmöglichkeiten
9	Textil	bei Bedarf Entwurfstechnik mit dem Grafikprogramm: Corel Draw evtl. Nutzung der Gestaltungssoftware für die Stickmaschine	Unterrichtsvorhaben 3: Eine Tasse mit Kuhfell? Wer macht so was? Was soll das? – Textilkünstlern auf der Spur

1.3 Datenorganisation

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

Jg.	Fach	Thema/Medien	Lehrplan / Verantwortung
9	Erdkunde	Länderkunde, EU (SuS speichern bei moodle, Speicherstick)	
7	Informatik	Windows-Explorer	
7-10	Mathematik	Stochastik, Datenerhebung	
9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
5	Physik	Projekt „Sonnen- & Mondfinsternis“	Optik
5	Physik	Projekt „Weltall“	Optik
8	Physik	Projekt „Reibung“	Mechanik

	9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
	10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie
	6	Politik	Wirtschaften – Einsatz von Grafstat	

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	5-10	Englisch	Filmprojekte	
	7	Informatik	Personenbezogenes Login, Login-ORS, Incoming-ORS etc.	
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	5/6	Sport	„Recht am eigenen Bild“ - Eigene Bewegungen mit Hilfe von digitalen Medien (Smartphone, Tablet, Videokamera) aufzeichnen, auswerten und zur Verbesserung der Bewegungsabläufe nutzen	Tanzen
	9	Sport	„Recht am eigenen Bild“ - Eigene Bewegungen mit Hilfe von digitalen Medien (Smartphone, Tablet, Videokamera) aufzeichnen, auswerten und zur Verbesserung der Bewegungsabläufe nutzen	Hochsprung
	7	Textil	Bei der Präsentation von Kleidungsstücken kann ein eigener Film einer Modenschau erstellt werden. Dabei müssen Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, ... besprochen werden.	Unterrichtsvorhaben 2: Ich als Person – ich als Gruppenmitglied
	9	Textil	Bei der Präsentation von Kleidungsstücken kann ein eigener Film einer Modenschau erstellt werden.	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen

		Dabei müssen Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, ... besprochen werden.	Accessoires und Wirtschaft
--	--	---	----------------------------

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	7-10	Biologie	Recherche zu Unterrichtsthemen	
	8-10	Chemie	Recherche – Referate: Elemente, Säuren und Laugen, Carbonsäuren	
	9	Deutsch	Berufswahlvorbereitung (Recherche zu Ausbildungsberufen, z. B. auf den Seiten der Bundesagentur für Arbeit)	
	7	Englisch	London, Ego4u.de	
	8	Englisch	New York, California	
	7+9	Erdkunde	Länderkunde, EU (Internetrecherche)	
	5-10	Geschichte	Begriffserklärungen (z.B. Imperialismus, Monarchie....) zur Vorbereitung von Referaten suchen	
	9	Hauswirtschaft	Projekt „Ausländische Küche“ (Erstellen einer Ländermappe)	
	9	Hauswirtschaft	Speisenzubereitung (Erstellen einer Rezeptdatei)	
	7	Informatik	Suchmaschinen, Suchoperatoren anwenden	

10	Mathematik	Statistik	
9/10	Medien-AG	Recherche zu Bearbeitungskriterien verschiedener Softwarelösungen	
5	Physik	Projekt „Sonnen- & Mondfinsternis“	Optik
5	Physik	Projekt „Weltall“	Optik
8	Physik	Projekt „Reibung“	Mechanik
9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie
5	Politik	Jugend und Politik, Recherche zu Rechten und Pflichten von Jugendlichen Film über Rathaus Kinder in aller Welt – Recherche (Webquest) Schutz der Umwelt – Recherche (Webquest)	
6	Politik	Wirtschaften – Recherche (Webquest) Erster Einblick in die Arbeitswelt – Stärken entdecken – Filmsequenzen zu Stärken anschauen Aktuelle politische Situation – Logo (ritualisiertes Schauen von Nachrichten : Kika) Film: Toni im Bundestag (Medienstelle) Internetrecherche	
8	Politik	KAoA, Erfolgreich in die Praxis: Internetrecherche zu Praktikumsbetrieben	
9	Politik	KAoA , Berufsinformationsbörse: Internetrecherche zu Ausbildungsbetrieben Wirtschaft und Globalisierung: Themengebundene Medienrecherche	

10	Politik	Soziale Fragen: Internetrechte Gefährdung der Demokratie: Internetrecherche	
7-10	Religion	Themenbezogene Recherche	
7	Sowi	Taschengeld	
7	Sowi	Werbung	
8	Sowi	Jugendschutz und Jugendkriminalität	
9	Sowi	Europäische Union	
9	Sowi	Männerbilder - Frauenbilder	
9	Sowi	Schuldenprävention	
9	Sowi	Soziale Marktwirtschaft	
9	Sowi	Sozialstaat Deutschland	
10	Sowi	Drogen	
10	Sowi	Entwicklungsländer	
10	Sowi	Globalisierung	
10	Sowi	Krieg und Frieden	
5-10	Sport	Internetrecherche zu Regeln von Sportspielen, Bewegungsabläufen komplexer Techniken etc.	
9	Sport	Internetrecherche zu Berufen, in denen Sport eine Rolle spielt	

8-10	Technik	Internetrecherche themenspezifisch PC, Ipad	
7	Textil	Internetrecherche	Unterrichtsvorhaben 1: Gekuschelt und geworfen: Spiele und Spielzeuge aus aller Welt – von der Herstellung bis zum Einsatz Unterrichtsvorhaben 2: Ich als Person – ich als Gruppenmitglied Unterrichtsvorhaben 3: Filzen im Spannungsfeld von früheren Kulturen und Gegenwart
9	Textil	Internetrecherche	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft Film: Der Preis der Blue Jeans Unterrichtsvorhaben 2: Individualisierung von Wohnmöglichkeiten Unterrichtsvorhaben 3: Eine Tasse mit Kuhfell? Wer macht so was? Was soll das? – Textilkünstlern auf der Spur

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	7-10	Biologie	Recherche zu Unterrichtsthemen	
	8	Chemie	Lernspiel Planet Schule Feuerwerk	
	8	Chemie	Simulation Elektrolyse	
	8	Deutsch	Zeitung (Bericht schreiben...)	

5-10	Englisch	DVDs zum Lehrwerk, Viewing	
9	Erdkunde	Länderkunde, EU (Erstellung von Plakaten, PowerPoint-Präsentation,)	
9	Hauswirtschaft	Projekt „Ausländische Küche“ (Erstellen einer Ländermappe)	
7	Informatik	Erstellen einer Präsentation eines Themas nach Vorgabe bzw. nach Wahl	
9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie
5	Politik	Jugend und Politik, Recherche zu Rechte und Pflichten von Jugendlichen	
10	Politik	Soziale Fragen: Internetrecherche (Grafiken auswerten). Gefährdung der Demokratie: Grafiken auswerten.	
7-10	Religion	Themenbezogene Recherche	
8	Sowi	Jugendschutz und Jugendkriminalität	
9	Sowi	Europäische Union	
9	Sowi	Männerbilder - Frauenbilder	
9	Sowi	Schuldenprävention	
9	Sowi	Soziale Marktwirtschaft	

9	Sowi	Sozialstaat Deutschland	
10	Sowi	Drogen	
10	Sowi	Entwicklungsländer	
10	Sowi	Globalisierung	
10	Sowi	Krieg und Frieden	
5-10	Sport	Internetrecherche zu Regeln von Sportspielen, Bewegungsabläufen komplexer Techniken etc.	
8-10	Technik	Zusammenfassung der Internetrecherche themenspezifisch	
7	Textil	Alle Informationen aus der vorherigen Internetrecherche (siehe 2.1) müssen für die Weiterarbeit gefiltert und aufbereitet werden.	Unterrichtsvorhaben 1: Gekuschelt und geworfen: Spiele und Spielzeuge aus aller Welt – von der Herstellung bis zum Einsatz Unterrichtsvorhaben 2: Ich als Person – ich als Gruppenmitglied Unterrichtsvorhaben 3: Filzen im Spannungsfeld von früheren Kulturen und Gegenwart
9	Textil	Alle Informationen aus der vorherigen Internetrecherche (siehe 2.1) müssen für die Weiterarbeit gefiltert und aufbereitet werden.	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft Unterrichtsvorhaben 2: Individualisierung von Wohnmöglichkeiten Unterrichtsvorhaben 3: Eine Tasse mit Kuhfell? Wer macht so was? Was soll das? – Textilkünstlern auf der Spur

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	8	Deutsch	Zeitung (Vergleich von Textsorten und verschiedenen Zeitungen)	
	9-10	Englisch	DVDs zum Buch, Viewing	
	9	Hauswirtschaft	Speisenzubereitung (Rezeptdatenbanken vergleichen)	
	7	Informatik	Erstellen einer Präsentation eines Themas nach Vorgabe bzw. nach Wahl	
	10	Mathematik	Statistik	
	10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie
	10	Politik	Soziale Fragen: Internetrecherche (Grafiken auswerten und bewerten)	
	7-10	Religion	Themenbezogene Recherche	
	9	Sowi	Europäische Union – Wem nutzt sie? Welcher Artikel beeinflusst die Meinungsbildung?	
	9	Sowi	Männerbilder – Frauenbilder – Wie veränderte sich das Frauenbild und welchen Einfluss haben die digitalen Medien?	
	10	Sowi	Krieg und Frieden – Was nutzt Krieg, was nutzt Frieden?	
	10	Sowi	Globalisierung – Wer verdient in den Billiglohnländern?	
	8-10	Technik	Kritische Bewertung der Internetrecherche themenspezifisch	
	7	Textil	Wie weit wird meine Kleidung oder meine persönlichen Gebrauchsgegenstände von sozialen Normen, sozialen Rollen oder von Modewellen	Unterrichtsvorhaben 2: Ich als Person – ich als Gruppenmitglied

		beeinflusst? Wodurch wird in diesem Bereich meine Individualität beeinflusst bzw. begrenzt?	
9	Textil	Wodurch wird mein Modeempfinden, mein Konsumverhalten und mein Entsorgungsverhalten bzgl. Mode beeinflusst?	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft

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	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	7	Ethik	Abtreibung	
	8	Sowi	Jugendschutz und Jugendkriminalität - Was ist strafbar im Netz?	
	8	Sowi	Neue Medien – Was können und was dürfen sie?	

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	7-10	Geschichte	Referate oder Gruppenergebnisse mit digitalen Werkzeugen präsentieren (Jg. 8-10 z. B. Power Point Präsentation, ...)	
	10	Mathematik	Statistik	
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	5	Physik	Projekt „Sonnen- & Mondfinsternis	Optik

	5	Physik	Projekt „Weltall“	Optik
	8	Physik	Projekt „Reibung“	Mechanik
	9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
	10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	5	Informatik	Projekt „Sicher im Netz“	Eff, Wtz
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	8	Sowi	Jugendschutz und Jugendkriminalität – digitale Kommunikation und ihre Gefahren	

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
	9-10	Geschichte	Zeitdokumente z.B. 2. WK.	
	8	Sowi	Neue Medien - Wie wichtig sind die neuen Medien für mich?	

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
	5	Informatik	Projekt „Sicher im Netz“	Eff, Wtz

	8	Sowi	Jugendschutz und Jugendkriminalität – Cybermobbing wird als Straftat erkannt und es werden Möglichkeiten erarbeitet, um sich zu schützen	
--	---	------	--	--

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
	5	Deutsch	Märchen gestalten (Fotostory, Video, Comic...)	
	6	Deutsch	Fabeln gestalten (Fotostory, Video, Comic...)	
	7	Deutsch	Balladen (Fotostory, Video, Comic...)	
	8-10	Englisch	Englisch, landeskundliche Themen (California, New York, Atlanta, big city life, Australia etc)	
	9	Erdkunde	Länderkunde, EU (Präsentation von Referaten vor Mitschülern)	
	6-10	Geschichte	Referate erstellen	
	7	Informatik	Präsentieren mit Hilfe eines Präsentationsprogramms	
	8	Mathematik	Herleitungen von Flächenformeln	
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie	
5	Politik	Schutz der Umwelt – Standbilder		

9	Politik	digitale Praktikumsmappe erstellen	
7	Religion	Luther	
10	Religion	Weltreligionen	
10	Sowi	Krieg und Frieden – Gestaltung kurzer Filmsequenzen	
10	Sowi	Globalisierung – Referate digital erarbeiten, aufarbeiten und präsentieren	
7-10	Sport	Präsentation von Ergebnissen (z.B. Recherchen, Gestaltungen, Bewegungsabläufen etc.)	
10	Technik	Anfertigen einer Abschlussarbeit mittels digitaler Präsentation	
7	Textil	Möglich sind zu allen Themen Kurzreferate durch Erstellung einer PowerPoint-Präsentation. Bei der Präsentation von Kleidungsstücken kann ein eigener Film einer Modenschau erstellt werden.	Unterrichtsvorhaben 1: Gekuschelt und geworfen: Spiele und Spielzeuge aus aller Welt – von der Herstellung bis zum Einsatz Unterrichtsvorhaben 2: Ich als Person – ich als Gruppenmitglied Unterrichtsvorhaben 3: Filzen im Spannungsfeld von früheren Kulturen und Gegenwart
9	Textil	Möglich sind zu allen Themen Kurzreferate durch Erstellung einer PowerPoint-Präsentation. Bei der Präsentation von Kleidungsstücken kann ein eigener Film einer Modenschau erstellt werden.	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft Unterrichtsvorhaben 2: Individualisierung von Wohnmöglichkeiten Unterrichtsvorhaben 3: Eine Tasse mit Kuhfell? Wer macht so was? Was soll das? – Textilkünstlern auf der Spur

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	10	Englisch	Filmen oder Aufnahmen von Kurzdialogen	
	7	Informatik	Präsentieren mit Hilfe eines Präsentationsprogramms	
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
	10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie
	7	Religion	Stopmotion (Bibelgeschichten etc.)	
	10	Religion	Bibelclips	

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	8-10	Englisch	Erstellen von Powerpoint-Vorträgen für Referate	
	9	Erdkunde	Länderkunde, EU (Angabe zu Quellen aus der Internetrecherche)	
	6-10	Geschichte	Informationen für Referate oder bei der Erstellung von Plakaten suchen, umformulieren und Quellen angeben	
	7	Informatik	Erstellen einer Präsentation eines Themas nach Vorgabe bzw. nach Wahl	
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	

9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie
10	Sowi	Globalisierung – digital unterstützte Referate bewerten und reflektieren	
10	Sowi	Krieg und Frieden – Internetsequenzen nach politischer Ausrichtung und Aussageabsichten bewerten	
7	Textil	Möglich sind zu allen Themen Kurzreferate durch Erstellung einer PowerPoint-Präsentation. Dabei muss auf die korrekte Quellenangabe eingegangen werden.	Unterrichtsvorhaben 1: Gekuschelt und geworfen: Spiele und Spielzeuge aus aller Welt – von der Herstellung bis zum Einsatz Unterrichtsvorhaben 2: Ich als Person – ich als Gruppenmitglied Unterrichtsvorhaben 3: Filzen im Spannungsfeld von früheren Kulturen und Gegenwart
9	Textil	Möglich sind zu allen Themen Kurzreferate durch Erstellung einer PowerPoint-Präsentation. Dabei muss auf die korrekte Quellenangabe eingegangen werden.	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft Unterrichtsvorhaben 2: Individualisierung von Wohnmöglichkeiten Unterrichtsvorhaben 3: Eine Tasse mit Kuhfell? Wer macht so was? Was soll das? – Textilkünstlern auf der Spur

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
	5-10	Englisch	Filmprojekte	
	5	Informatik	Projekt „Sicher im Netz“	Eff, Wtz
	7	Informatik	Erstellen einer Präsentation eines Themas nach Vorgabe bzw. nach Wahl	

9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie
10	Sowi	Globalisierung – digital unterstützte Referate bewerten und reflektieren	
10	Sowi	Krieg und Frieden – Internetsequenzen nach politischer Ausrichtung und Aussageabsichten bewerten	
7	Textil	Bei der Präsentation von Kleidungsstücken kann ein eigener Film einer Modenschau erstellt werden. Dabei müssen Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, ... besprochen werden.	Unterrichtsvorhaben 2: Ich als Person – ich als Gruppenmitglied
9	Textil	Bei der Präsentation von Kleidungsstücken kann ein eigener Film einer Modenschau erstellt werden. Dabei müssen Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, ... besprochen werden.	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	10	Politik	Soziale Fragen: Internetrecherche (Grafiken und Informationen auswerten und bewerten)	

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	8	Deutsch	Zeitung (Vergleich von verschiedenen Zeitungen, insbesondere Boulevardpresse und Abonnentenzeitungen)	
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	10	Politik	Soziale Fragen: Internetrecherche (Grafiken und Informationen auswerten und bewerten)	
	10	Sowi	Krieg und Frieden – Internetsequenzen nach politischer Ausrichtung und Aussageabsichten bewerten	
	10	Sowi	Entwicklungsländer – Internetsequenzen analysieren und für die eigene Meinungsbildung nutzen	
	9	Textil	Herstellung einer Blue Jeans (Arbeitsbedingungen in der Textilindustrie in Asien – Vermarktung der Produkte in Deutschland). Auswirkungen der Altkleiderentsorgung (Wohltätigkeit – Vernichtung einheimischer Textilindustrie in Schwellenländern und Ländern der 3. Welt).	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	9/10	Religion	Thema „Gewalt“ (Realitätswahrnehmung durch den Gebrauch der digitalen Medien)	
	9	Textil	Beeinflussung von Werbung – Entwicklung eines eigenen Stils	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft

				Unterrichtsvorhaben 2: Individualisierung von Wohnmöglichkeiten
--	--	--	--	---

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	8/10	Mathematik	Diagramme und Daten bewerten	
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	8/10	Physik	Diagramme und Daten bewerten	Mechanik
	9	Physik	Projekt „Erneuerbare Energien“	E-Lehre
	10	Physik	Projekt „Atomenergie“	Radioaktivität & Kernenergie
	9	Textil	Beeinflussung von Werbung: Was sind Vor- und Nachteile personalisierter Werbung? Wie kann ich personalisierte Werbung vermeiden?	Unterrichtsvorhaben 1: Das zieht mich an: Wechselwirkung von Mode bzw. modischen Accessoires und Wirtschaft Unterrichtsvorhaben 2: Individualisierung von Wohnmöglichkeiten

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	5-10	Mathematik	Prozessbezogene Kompetenzen	
	9/10	Medien-AG	Dies findet bei allen Themen der Medien-AG statt.	
	10	Technik	Grundlagen der Informationsverarbeitung, Steuern und Regeln mit dem PC	

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	8	Informatik	Automaten	
	5-10	Mathematik	Prozessbezogene Kompetenzen	
	5-10	Sport	Algorithmen im Sport erkennen (Bewegungsfolgen beim Tanzen, Turnen, Sportspielen etc.)	
	10	Technik	Grundlagen der Informationsverarbeitung, Steuern und Regeln mit dem PC	

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	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	8	Informatik	Kara und Karol	
	9	Informatik	HTML/PHP	
	10	Informatik	Java-Script (Processing)	
	5-10	Mathematik	Prozessbezogene Kompetenzen	
	10	Technik	Grundlagen der Informationsverarbeitung, Programme schreiben mit dem Technikcomputer	

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	8	Informatik	Kara und Karol	

	5-10	Mathematik	Prozessbezogene Kompetenzen	
	10	Technik	Grundlagen der Informationsverarbeitung, Veränderungen am Arbeitsplatz	

5 Technische Ausstattung

5.1 Ist-Zustand (September 2018)

Bei den Angaben zur technischen Ausstattung beschränken wir uns auf die allgemeine Beschreibung zur Anzahl der verfügbaren, noch sinnvoll im Unterricht nutzbaren Geräte.

	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	2	Pro Computerraum existieren 16 PCs und jeweils ein Lehrercomputer mit Beamer
Mobile Endgeräte	2 Klassensätze iPads	Insgesamt 32 Stück
Rechner in Fachräumen	3	1x Physikraum, 1x Technikraum, 1x Kunstraum
Präsentationsmöglichkeiten	7 interaktive Whiteboards	Raum 1.12, 1.18, 1.25, 1.26, 2.09, 2.14 & Kunstraum
	6 fest installierte Beamer	BI-1, CH-2, PH-1, TC-1, Computerräume
	5 mobile Beamer mit Apple-TV	Lehrerzimmer, 1. OG Altbau, 2. OG Altbau, 1. OG Neubau, 2. OG Neubau
	7 mobile Fernseheinheiten mit DVD-Player	Verteilt auf den jeweiligen Stockwerken
	2 fest installierte Fernseher mit DVD-Einheit	BI-2, CH-1
Schulserver	2	Benutzerkonto für jeden Schüler*in zum Speichern von eigenen Daten sowie für jede Lehrperson

Lernplattform	2	Moodle iServ
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	3	Moodle Schulserver iServ
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	4 PCs	Arbeitsgeräte für Lehrkräfte im Lehrerarbeitsraum
WLAN	Fast alle Räume sind abgedeckt.	
Breitband-anbindung		200 Mbit für das Schulnetzwerk 50 Mbit für das Verwaltungsnetzwerk
Homepage		1&1
First-Level-Support		Medienbeauftragter (Schulnetzwerk)
Second-Level-Support		Regio-IT Gütersloh (Verwaltungsnetzwerk)

5.2 Ausstattungsplanung

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

5.2.1 Kurzfristige Planungen

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

- Ausbau des WLANs mit weiteren Access-Points auf 5Ghz-Basis
- Anschaffung & Bereitstellung von iserv für die Schule (KuK, SuS & Eltern).
 - Pädagogischer Nutzen: Bereitstellung von Email-Adressen für die SuS; Speichermöglichkeiten für die SuS (um Material abzulegen für den Unterricht, Referate etc.); Speichermöglichkeiten für die LuL (um Material abzulegen, um teamorientiert innerhalb einer Klasse/Kurses Material auszutauschen); es kann den SuS Material zur Verfügung gestellt werden (zur individuellen Förderung)
 - Weitere Vorteile zur Organisation & Arbeitserleichterung: Vereinfachung des First- & Second-Level-Supports; Wartung der Rechner des Administratoren; Standardisierter Terminkalender; Buchungssystem der Räumlichkeiten (auch in Verbindung der Aula mit der Gesamtschule); verbesserter Datenschutz und Sicherheit des Systems

- In den Klassenräumen sollte es Präsentationsmöglichkeiten geben in Form eines Projektors oder eines großformatigen Fernsehers, welcher mit den Endgeräten der Lehrkräfte verbunden werden kann, über Kabel oder WLAN (Apple-TV).
- In Kombination mit den Projektoren/Fernsehern soll es möglich sein, analoge Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten eines OHP deutlich für die Unterrichtsgestaltung. Je nach technischer Umsetzbarkeit soll dies erfolgen
 - über eine Dokumentenkamera, welche mit dem Endgerät der Lehrkraft gekoppelt werden kann.
 - über eine Nutzung des Lehrergerätes (Tablet) in Kombination mit einer Halterung und einer App als Dokumentenkamera (angebunden über Kabel oder W-LAN).
- Tablet-Klassen sollen sukzessive errichtet werden, in denen die SchülerInnen über das Modell „rent your own device“ mit dem Tablet effektiv arbeiten und sich gegenseitig unterstützen können.
 - Es soll mit dem siebten Jahrgang begonnen werden, um Erfahrungen sowohl auf SchülerInnen- als auch auf LehrerInnen-Seite zu gewinnen. Dies soll sukzessive in den weiteren Jahrgängen aufgebaut werden.
 - In den Jahrgängen 5 & 6 sollen weiterhin iPad-Koffer eingesetzt werden.
- Ausstattung aller Fachräume mit medialer Technik durch fest installierte Präsentationseinheiten sowie Apple-TV.
- 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.
- Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung von Logineo NRW für die Lehrkräfte der Schulen.
- Die Schule beginnt, auf der Grundlage des Medienpass NRW die schulinternen Lehrpläne zu überarbeiten und entwickelt auf dieser Basis das Medienkonzept weiter. Dabei werden auch externe Partner wie Bibliotheken, die Polizei, die Jugendhilfe und weitere mit einbezogen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.
- Einführung von Webuntis
 - Einführung des digitalen Klassenbuchs
 - Buchungsmöglichkeiten von iPads/Räumen etc.
 - Buchungssystem für Elternsprechtage
- Einführung von SchildWeb in der Verwaltung

5.2.2 Mittelfristige Planungen

- Ausstattung aller Klassen 5-10 mit mobilen Endgeräten (1zu1-Ausstattung über rent your own device), die einen Zugang zum Internet haben.
- Weitere Lehrkräfte steigen in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein, und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der Pilotgruppe.
- Die Schule fährt fort, die schulinternen Lehrpläne anzupassen. Es werden auch externe Partner wie Bibliotheken, die Polizei, die Jugendhilfe und weitere mit aufgenommen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können. Bei der

Entwicklung berücksichtigt die Schule die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie der bis dahin stattgefundenen Fortbildungen.

5.2.3 Langfristige Planungen

- 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 Klassenstufen werden mit schuleigenen mobilen Schülergeräten ausgestattet.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- Logineo NRW kann auch im Unterricht genutzt werden,
 - von Lehrkräften, um Inhalte für Schülerinnen und Schüler bereitzustellen, auszuteilen und einzusammeln, um mit Schülerinnen und Schülern zu kommunizieren, um einen gemeinsamen Terminkalender zu pflegen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Inhalte abzuspeichern, wieder aufzurufen, auszutauschen und bereitzustellen, um mit Mitschülern gemeinsam zu arbeiten an Unterrichtsvorhaben, um ein digitales Portfolio anzulegen
- Die Schulen verfügen über einen Back-up-Internetzugang, der zumindest einen Zugang für Lehrkräfte erlaubt, so dass sie mit ihren Unterrichtsplanungen und -vorbereitungen nicht in der Luft hängen.

5.3 Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe

Kurzfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Access-Points	Nutzung des WLANs von mehreren Schülergruppen
iServ	Wartung der Rechner & Bereitstellung von Fördermaterial für die SuS
Apple-TV	Präsentationsmöglichkeiten
Kurzdistanzbeamer	Präsentationsmöglichkeiten
Stative für Tablets	Präsentationsmöglichkeiten
Webuntis	Verwaltung
SchildWeb	Verwaltung
x iPads	Ausstattung aller siebten Klassen mit einem iPad

Mittelfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Stative für Tablets	Präsentationsmöglichkeiten
Kurzdistanzbeamer	Präsentationsmöglichkeiten, Ausstattung aller Klassenräume
Boxen, Splitter	Präsentationsmöglichkeiten, Ausstattung aller Klassenräume
Logineo	Online-Verwaltungstool für LuL

Langfristige Ausstattungsbedarfe

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
x iPads	Ausstattung aller Klassen, evtl. 1zu1-Ausstattung

6 Fortbildungsbedarfe und Konzepte

Erläuterung:

- Fortbildungskonzepte für die an Schule beteiligten Personen
- konkrete 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, u. a. durch die Medienberater des Kompetenzteams des Kreis Gütersloh
 - zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
 - zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
 - zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
 - zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
 - zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
 - zur Nutzung von Logineo NRW zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse
 - zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen
- Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams
- Das Kollegium vernetzt sich mit den weiterführenden, kooperativen Schulen in Rheda-Wiedenbrück und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Im Kollegium wird das Format der Mikrofortbildung genutzt, um in Pausen im Zeitrahmen von 15 Minuten, Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.

- In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten kann das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben, nutzen.
- Einzelne Lehrkräfte werden darüber hinaus über entsprechende Foren und Kanäle (z.B. Twitter, EDU Camps, ...) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule holen.
- Fortbildung!!! EDMOND NRW kann genutzt werden,
 - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID)

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Umgang mit dem iPad für alle Kollegen	kurzfristig	allgemein
SchiLf „Neue Medien“	kurzfristig	allgemein
Messen mit dem Tablet im Physikunterricht mit Phyphox	mittelfristig	2.2, Phy Jg. 8

7 Evaluation

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen.

- Dazu sollen Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen werden.
- Das sind die Lehrkräfte, die Schülerinnen und Schüler sowie die Eltern.
- Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein:
 - Edkimo
 - Grafstat
 - IQES-Online
- In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.
- Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben.

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

8 Prozessbeschreibung

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe.

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

Der Prozess begann mit einer Teilkonferenz, bestehend aus den Fachvorsitzenden, dem Medienbeauftragten, dem Fortbildungsbeauftragten sowie der Schulleitung. Die Ergebnisse dieser Teilkonferenz wurden in der darauffolgenden Lehrerkonferenz vorgestellt.

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

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen in der Lehrerkonferenz zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung. Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

9 Ansprechpartner

Medienbeauftragter: Eff

Fortbildungsbeauftragter: Ren

iServ-Ansprechpartner: Eff, Got, Rix, Wtz

Schulleitung: Dwi, Rów, Doe

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 12.06.2019 verabschiedet.

Datum:

Unterschrift der Schulleitung: