

15.3.2022

Medienkonzept

Comenius-Gymnasium Datteln



Schulleitungsteam des Comenius-Gymnasiums



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Inhalt

Leitbild/Vision.....	2
Landesseitige Vorgaben	3
Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung	3
Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele	3
Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	4
Technische Ausstattung	23
Ist-Zustand (Mai 2021)	23
Ausstattungsplanung.....	24
Kurzfristige Planungen	24
Mittelfristige Planungen.....	25
Langfristige Planungen	25
Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe.....	25
Fortbildungsbedarfe und Konzepte.....	26
Evaluation.....	29
Urheberrecht.....	30
Ansprechpartner	30



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Leitbild/Vision

Das Comenius-Gymnasium Datteln versteht sich als Ort der Bildung im Geist von Johann A-mos Comenius:

COURAGIERT, GANZHEITLICH, DEMOKRATISCH

Bildung zielt unserem Verständnis nach auf eine wertorientierte Selbstbestimmung der Ler-nenden. Die individuelle Sinnstiftung berücksichtigt hierbei die aktive Weltgestaltung im Geiste der Humanität.

Alle am Comenius-Gymnasium Datteln handelnden Personen fühlen sich einem positiven Menschenbild verpflichtet, welches von dem individuellen Menschen in seiner Würde ausgeht und nicht nur von seiner Leistung und Funktionalität. Wir setzen uns couragiert für eine Schule mit Herz ein, geprägt durch Vertrauen, Aufrichtigkeit, Wertschätzung, Toleranz, Gerechtigkeit und Respekt.

Das Vertrauen zwischen allen am Schulalltag Beteiligten ist das Fundament für die Bildungs-arbeit. Wir wollen hilfsbereit, geduldig, rücksichtsvoll, ermutigend und interessiert mit allen am Bildungsprozess Beteiligten zusammenarbeiten.

Das Comenius-Gymnasium versteht sich als Lernort mit einer angenehmen und produktiven Atmosphäre, denn in einem solidarischen, kooperativen Miteinander intensivieren sich Bil-dungsprozesse.

Die Schulgemeinde verfolgt die Vorstellung nachhaltigen Handelns im Sinne ökologischer, ökonomischer und sozialer Verantwortung für Gegenwart und Zukunft. Die Schülerinnen und Schüler werden befähigt, reflektierte und zukunftsfähige Entscheidungen im Hinblick auf Men-schen und Umwelt zu treffen.

Die gemeinsame Aufgabe von Schule und Elternhaus besteht darin, unsere Schülerinnen und Schüler zum Bewusstsein für eigenständiges und eigenverantwortliches Handeln in sozialer Verantwortung zu erziehen, um sie als künftig mündige Bürger auf die Teilhabe an demokrati-schen Prozessen vorzubereiten. Das Comenius-Gymnasium will der gesamten Schulge-meinde eine gesundheitsbewusste Lebensweise ermöglichen. Demokratisierung bildet eine weitere Grundlage unterschiedlicher Gestaltungsprozesse im Schulalltag.

Zur Bereitschaft der Übernahme von Verantwortung und gestaltender Mitbestimmung werden alle aufgefordert. Partizipation in einer zunehmend digitalisierten Welt verlangt einen selbst-verständlichen rezeptiven und performativen, vor allem aber auch einen kritisch-reflektieren-den Umgang mit digitalen Medien.

In diesem Sinne kann Digitalisierung in der Schule nicht allein als die Einführung einer neuen Technologie verstanden werden, sondern muss sich jederzeit als Prozess begreifen, der den Übergang von analogen zu digitalen Lernmethoden permanent didaktisch begründen und den MEHRWERT der neuen Technik benennen können muss.

Unsere Schule möchte mit ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag dazu beitragen, den Ju-gendlichen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zur selbstbestimmten und kritischen Teilhabe am gesellschaftlichen Diskurs zu erwerben.



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 wurden in den Kernlehrplänen der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankert.

Die Umsetzung der Vorgaben in die Kernlehrpläne ist für die G9 – Jahrgänge am Comenius-Gymnasium weitgehend abgeschlossen.

Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung

Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren weiter vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen vertiefend und aktualisierend verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- 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 Lernproblemen durch digitale Testformate
 - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler
 - zur Gestaltung von differenzierenden 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 in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll es 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 mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen
- Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge 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
- Die Lehrkräfte sind im Frühjahr 2021 mit digitalen Endgeräten ausgestattet worden, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung und die Kommunikation mit den Schüler*innen erleichtert. Die mit Beginn des Schuljahres 2020/21 erfolgte Einführung der Lernplattform IServ bietet hierfür umfassende Möglichkeiten.
- 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).
- 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 sind außerdem mobile Tablets der Schule für Schülerinnen und Schüler ab Jahrgangsstufe 7 vorhanden. 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 Lernenden ergänzt.
- Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:1 (ein Gerät je Schüler der Klasse) sein.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.

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 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 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	Medien	Lehrplan / Verantwortung
NW Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.	5	Kunst	Scherenschnitte	Overheadprojektor; Whiteboard, Elmo	
	6	Informatik	EVA-Prinzipien	PCs	
	7	Erdkunde	Stadtentwicklung	Tablet	
	8	Informatik Geschichte	Grundlagen Digitaler Schlossrundgang	Tablet	
	9	Musik	Coverversionen	Laptop	
		Chemie	Säuren und Basen	pH-Meter	
	10	Biologie	Meiose und Mitose	Tablet	
	5-10	Musik		Helbling-App, Helbling Multimediaanwendungen, Bluetooth-Contoller Pianotastatur, Stimmgerät, Garage-Band, Band in a Box, u.a., Muse-Score Notensatzprogramm, Metronom (App) Whiteboard / Beamer / Elmo / Tafel / Overheadprojektor	
	NW		Umgang mit Messgeräten	Digitale Messgeräte,	

				Tablet	
	Alle Fächer	Umgang mit dem Tablet als Arbeitsmittel, Zusatzangebot Tastenkurs		Tablet	KI / Medienbeauftragte / FI
1.2 Digitale Werkzeuge					
<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p>Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	nach Fk-Beschluss: E/Bio/M/ Mu/Ge/ Ph	Einsatz digitaler Lehrwerke und Übungen, Hör-/Sehverstehensübungen, Binnendifferenzierung	digitale Lehrbücher	FK & FI
			individualisiertes Lernen	einzelne Apps	
			Lernen durch Lehren/ Produzieren		
	5	Deutsch	<p>Mit Programmen wie Word und dessen Rechtschreibkorrektur umgehen zu lernen, um einen Lexikoneintrag zu verfassen (UV 2)</p> <p>Apps zur Aufzeichnung von Sprache bedienen und gezielt nutzen lernen, zur Erstellung von Hörspielen zu magischen und fantastischen Erzählungen (UV 3)</p> <p>Videoclips drehen: szenisches Spiel von Konflikten aus Jugendbüchern (UV 4)</p>	PC, Handy, Tablet	
	6	Mathe	Erstellung von Kreisdiagrammen	Taschenrechner	
Deutsch		<p>Apps zur Aufzeichnung von Sprache bedienen und gezielt nutzen lernen zur Erstellung von Hörspielen zur Kurzprosa (UV 1)</p> <p>Mit Programmen wie Word und dessen Rechtschreibkorrektur umgehen zu lernen, um einen Bericht zu schreiben (UV 5)</p>	PC, Handy, Tablet		
7	Mathe	Prozent- und Zinsrechnung Geometrie	Taschenrechner		

			DynaGeo / Geonext	
8	Mathe	Funktionen	GTR	
	Kunst	Werbefilme / Fotoromane	Smartphones / Tablets	
	Informatik Chemie	Themenübergreifend Umgang mit digitalen Periodensystemen	Tablets	
9	Ge- schichte	Erster Weltkrieg (Erstellen von Präsentationen und Erklärvideos) Arbeiten mit verschiedenen Apps im Rahmen von Gedenkstättenfahrten	Power Point, Prezi, iMovie	
	Informatik	themenübergreifend		
10	Ge- schichte	Geschichte digital – Weltkarten spiegeln das Weltbild		
5- 10	Musik		Word / Excel / Numbers / Pages	
	NW	Digitale Erfassung und Auswertung von Messwerten (Phywe und Teachers helper)		

1.3 Datenorganisation

<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> <p>Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6		Anlage von Ordnerstrukturen und digitalen „Heften“	iPad	KI / FI / Medienbeauftragte / Medienscouts/ externe Anbieter
	7	Ge- schichte	Vorbereitung und Durchführung von Präsentationen im Rahmen der Unterrichtsreihe „Absolutismus“	Power Point, Prezi, iMovie	
	8	Informatik	Datenkomprimierung mit und ohne Verlust; Datenbanken		
	9	Ge- schichte	Erster Weltkrieg (Erstellen von Präsentationen und Erklärvideos)		
		Informatik	Datenkomprimierung mit und ohne Verlust; Datenbanken		

10						
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit						
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung	
	5	Politik	Medien			
		Mathe	„Verrückte“ Gesichter durch Symmetrien			
	5-6	Comenius-Stunde	Datensicherheit und -verantwortung / Mobbingvorbeugung	Material von Externen	KI / FI / Medienbeauftragte / Medienscouts/ externe Anbieter	
	6	Englisch	Caught on camera: Umgang mit Fotos (Unit 2) How to deal with cyberbullying (Unit 5)			
	7	Deutsch	Jugendsprache / Cybermobbing / Präsentation der eigenen Person im Internet (Privatsphäre)			
	8	Politik	Abzocke im Internet, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild			
		Kunst	Webefilme / Fotoroman			
		Informatik	Grundlagen der Verschlüsselung, Kryptosysteme, Passwortschutz, sicheres Surfen im Internet			
	9	Geschichte	Erstellen von Präsentationen und Erklärvideos zum ersten Weltkrieg			
Informatik		Grundlagen der Verschlüsselung, Kryptosysteme, Passwortschutz, sicheres Surfen im Internet				
10	Englisch	Media – Growing up – Online and Offline				

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche					
	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p> <p>Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort einbe.</p>	5	Geschichte	Altsteinzeitliche Lebensformen: Private Recherche nach Höhlenmalereien		
		Mathe	Recherche von Daten zum Verständnis von Größen		
		Deutsch	Kennenlernen der eigenen Schulhomepage (UV 1) Recherche von Informationen zum Verfassen eines Lexikonartikels (UV 2) Recherche von Informationen über Schulkinder in anderen Ländern (UV 5)		
	6	Englisch	Projekt: Sehenswürdigkeiten in London: einfache Informationsrecherchen zu einem Thema durchführen und die themenrelevanten Informationen und Daten filtern und strukturieren Stadtpläne/Landkarten digital und analog		
	7	Ev. Religionslehre	Recherche zum Nahostkonflikt		
	8	Englisch	USA-Projekt		
		Informatik	Geschichte des Computers/des Internets; Entwicklung von HTML		
		Biologie	Ökologie – Stoffwechsel in der Pflanze		
	9	Geschichte	Erster Weltkrieg: Erstellen von Präsentationen		
	10				

2.2 Informationsauswertung						
<p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p> <p>Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung	
	5	Mathe	Auswertung von Diagrammen (Säulendiagramme)			
		Englisch	Besprechung Kurzfilm, Vokabular Mediennutzung			
		Deutsch	Recherche von Informationen zum Verfassen eines Lexikonartikels (UV 2) Recherche von Informationen über Schulkinder in anderen Ländern (UV 5)			
	6	Englisch	Projekt: Sehenswürdigkeiten in London			
		Deutsch	Recherche von Informationen über Erfindungen früher und heute (UV 4)			
	7	Geschichte	Absolutismus: Vorbereitung und Durchführung von Präsentationen			
	8	Mathe	Auswertung von Diagrammen (Baumdiagramme)			
		Englisch	USA-Projekt			
		Informatik	Datenkomprimierung mit und ohne Verlust; binäre, hexadezimale und dezimale Zahlensysteme			
	9	Geschichte	Erster Weltkrieg, Gedenkstättenfahrten			
		Informatik	Datenkomprimierung mit und ohne Verlust; binäre, hexadezimale und dezimale Zahlensysteme			
	10	Geschichte	Geschichte digital – Weltkarten spiegeln das Weltbild			

2.3 Informationsbewertung					
<p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p> <p>Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	Comenius-Stunde	Verlässlichkeit von Informationen aus dem Internet	iPad	KI / FI / Medienbeauftragte / Medienscouts/ externe Anbieter
	5	Mathe	Diagramme, Zeitungsartikel mit Bruch- und Prozentangaben kritisch bewerten „Verrückte“ Gesichter durch Symmetrien: Realismus in Social Media Portalen bezüglich Bildbearbeitung / Photoshop und resultierende Glaubwürdigkeit		
	6	Politik	Umgang mit Medien		
	7	Ev. Religionslehre	Orientierung finden auf dem Markt der religiösen Angebote		
	8	Englisch	USA-Projekt		
		Informatik	Sicheres Surfen im Internet; Datenbanken; Phishing, Trojaner, Viren		
	9	Geschichte	Nationalsozialismus: Ideologie und Propaganda		
		Informatik	Sicheres Surfen im Internet; Datenbanken; Phishing, Trojaner, Viren		
	10				
2.4 Informationskritik					
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtli-	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung

<p>cher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p> <p>Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir et- im Internet Angst macht.</p>	5	PP, KR, ER Comenius-Stunde	Umgang mit Cybermobbing		
	6	Mathe	Diagramme, Zeitungsartikel mit Bruch- und Prozentangaben kritisch bewerten		
	6	Politik	Umgang mit Medien		
	7	Ev. Religionslehre	Von Vorbildern und Followern		
	8	Politik	Verbraucherschutz / Markenbewusstsein / Konsumverhalten		
		Informatik	Sicheres Surfen im Internet; Datenbanken; Phishing, Trojaner, Viren		
	9	Geschichte	Propaganda		
Informatik		Sicheres Surfen im Internet; Datenbanken; Phishing, Trojaner, Viren			
10					

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p> <p>Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.</p>	5 / 6	Comenius-Stunde / alle Fächer	Präsentationskompetenzen erwerben	iPad / IServ	KI / FI / Medienbeauftragte / Medienscouts/ externe Anbieter
	7	Englisch Comenius	Emails an Freunde Chatregeln	E-Mail IServ	
	8	Französisch	Vorbereitung auf den Schüleraustausch / Kontaktaufnahme	E-Mail, WhatsApp	

			mit den Austauschpartnern		
		Informatik	Projekte erstellen mit Scratch 3.0; Mailserver		
	9	Französisch	Vorbereitung auf den Schüleraustausch / Kontaktaufnahme mit den Austauschpartnern	E-Mail, WhatsApp	
	10	Englisch		Blogs	
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln					
<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <p>Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	Comenius-Stunde	Regeln für das Teilen von Arbeitsergebnissen und Unterrichtspräsentationen erarbeiten	iPad	KI / FI
	5	Englisch	Telefongespräch, Regeln für die Smartphone-Nutzung		
	6	Deutsch	Das Äußern der eigenen Meinung im Internet als öffentliche Kommunikation identifizieren und die Konsequenzen abschätzen lernen (UV 3)		
	7	Comenius	Chatregeln	IServ	
	8	Ev. Religionslehre	Reich Gottes – Goldene Regel		
	9	Informatik	Informatik, Mensch und Gesellschaft: Virtuelle Realität		
	10	Deutsch	WhatsApp-Netiquette: Wie verändern digitale Medien unsere Kommunikation?)		
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft					
Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung

Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell- gesellschaftliche Normen beachten Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich als Kind/Jugendliche meine Meinung äußern kann.	5-6	alle Fächer	Veröffentlichung gelungener Arbeitsergebnisse nach Qualitätskriterien	Internet (HP) / IServ	FI
	8	Deutsch	Teilnahme an Mitmachaktionen der Zeitungen		
	9	Informatik	Informatik, Mensch und Gesellschaft: „Big Data“		
	10	Französisch Englisch	Bewerbungsschreiben / Bewerbungsgespräch		
	5-10	alle Fächer	Möglichkeit der Mitarbeit Schüler Homepage		

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	Comeniusstunde	Internet-Mobbing, Anti-Mobbing-Schulung durch schulinterne Beratungspersonen		
	6	Englisch	Umgang mit cyberbullying / Ratschläge geben (Unit 5)		
	7	Comenius	Chatregeln	IServ	
	8	Politik	Internetabzocke, Mobbing im Internet, Jugendkriminalität		
	9	Informatik	Schadsoftware: Phishing, Trojaner, Viren		
	10				

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung

Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet.

5	Englisch	My school	Plakate	
	Ge-schichte			
6	Englisch	Sights in London	Plakate	
	Ge-schichte	Ägypten: Präsentation eigener Ergebnisse		
	Deutsch	PPP zum eigenen Lieblingsbuch gestalten (UV)	PPP	
7	Erdkunde	Landschaftszonen	Power Point, Prezi	
8	Kunst	Werbefilme / Fotoromane		
	Musik	Musik und Werbung	Jingle-Komposition per Digital Audio Software Power Point, Prezi	
Ge-schichte	Absolutismus			
9	Ge-schichte	Erster Weltkrieg: Erstellen von Präsentationen und Erklärvideos Arbeit mit verschiedenen Apps im Rahmen von Gedenkstättenfahrten	Power Point, Prezi, iMovie	
	Informatik	Strukturieren und Vernetzen: soziale Netzwerke; DNS		
10	Ge-schichte	Geschichte digital – Weltkarten spiegeln das Weltbild		

4.2 Gestaltungsmittel

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

Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.

Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
5	Ge-schichte	Rom: Spiel- und Dokumentarfilmanalyse		
	Englisch	Kurzfilmbesprechung, -analyse		
6	PP/ Biologie	Collagen, Podcasts, Präsentationen, Kurzfilme: kennen-, analysieren und herstellen lernen		
	Biologie	Unionslabor, Marktspiel, Fischereispiel, Wettbewerb		
	k. Religion	augmented reality		
7	Deutsch	Anleitung: Erstellen von Erklärvideos/Tutorials		

8	Ge- schichte	Stadt im Mittelalter: Dokumentarfilmanalyse Analyse der Funktionsweise von Werbung		
	Deutsch	Kunst	Werbefilme und Fotoromane	
9	Ge- schichte	Erster Weltkrieg: Analyse selbst erstellter Erklärvideos Widerstand im Nationalsozialismus: Spielfilmanalyse („Sophie Scholl“)		
	Informatik	Strukturieren und Vernetzen: soziale Netzwerke; DNS		
10	Englisch	Growing up Think globally – act locally	Blogs Advertisements	
	Ge- schichte	Genauer hingeschaut: Was meint „Dschihad?“ Dokumentarfilmanalyse		
5- 10	Musik	Reflexion über die Funktion von Musik (elementarer Bestandteil des Inhaltsfeldes: Verwendungen von Musik), z. B.: Musik im öffentlichen Raum, Musiktheater, Filmmusik etc.		

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.</p>	5	PP, KR, ER	Bibelstellen	Bibel	
		Ge- schichte	Frühe Hochkulturen am Beispiel Ägyptens: Präsentation eigener Ergebnisse		
	7	Alle Fächer	Quellen bei Referaten	Referate	
	8	Ge- schichte	Absolutismus: Präsentationen Werbefilme und Fotoroman		
		Kunst	Erstellen einer Internetseite mit HTML/CSS/Javascript – Quellenangaben für Bilder und Texte/ Links einfügen		

	9	Ge- schichte	Erster Weltkrieg: Präsentationen und Erklärvideos		
	10	Englisch	Zitierstandards in Präsentationen, Facharbeiten und Referaten		

4.4 Rechtliche Grundlagen

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwor- tung
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.	5-6	Comeniusstunde	Tablet-Nutzungsregeln besprechen, Urheberrecht und Datenschutz kennenlernen		
	5	Englisch	Smartphone rules		
	6	Englisch	Umgang mit Fotos		
	7	Deutsch	Argumentieren: Unerlaubtes Filmen und Fotografieren bzw. Handynutzung in der Schule		
		Musik	Musik und Markt: GEMA	mp3-Dateien, Musik-Streaming	
	8	Kunst	Werbefilme und Fotoromane		
		Informatik	Grundlagen der Verschlüsselung; Passwort- und Datenschutz		
	9	Informatik	Grundlagen der Verschlüsselung; Passwort- und Datenschutz		
	10	Englisch	Zitierstandards in Präsentationen, Facharbeiten und Referaten		
	alle	Alle Jg./Kl	eigene Regeln für den Umgang miteinander vereinbaren		

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwor- tung
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	5	Englisch	Vokabular Mediennutzung		
		Mathe	Medien im Alltag von Kindern: Vor-		

Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.

		und Nachteile reflektieren		
6	Praktische Philosophie	Umgang mit einer medialen Welt		
7	Ev. Religionslehre	Eine Erkundung des Judentums in der Gegenwart und als Religion Jesu		
8	Praktische Philosophie	Technik – Nutzen oder Risiko? Medien – Spiegel der Wirklichkeit		
	Informatik	Geschichte des Computers/ des Internets; Informatik, Mensch und Gesellschaft		
9	Informatik	Geschichte des Computers/ des Internets; Informatik, Mensch und Gesellschaft		
10	Geschichte	Vermeintlich unpolitisch? Instagram, Twitter und Snapchat als Orte politischer Meinungsbildung		

5.2 Meinungsbildung

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

Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.

Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
5	Mathe	(Bildliche/ Mathematische) Darstellung von Themen in Zeitungen und Prospekten		
6	Politik	Verbraucher in der Marktwirtschaft		
7	Musik	Born to be a star		
8	Kunst	Werbefilme und Fotoroman (kritische Auseinandersetzung mit manipulierten Bildern)		
	Informatik	Geschichte des Computers/ des Internets; Informatik, Mensch und Gesellschaft		
	Musik	Musik und Werbung	Werbespots vor Youtube Videos	
9	Englisch	Textanalyse		
	Praktische Philosophie	Der schöne Schein – ästhetische Gestaltung der eigenen Lebenswelt		

		Informatik	Geschichte des Computers/ des Internets; Informatik, Mensch und Gesellschaft			
	10	Englisch	Werbung			
		Ge-schichte	Genauer hingeschaut: Was meint „Dschihad?“ Faktencheck im Internet			
5.3 Identitätsbildung						
<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <p>Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.</p>		Jg.	Fach	Thema	Medien	
					Lehrplan / Verantwortung	
		5-6	Comeniusstunde	TikTok und Influencer besprechen, CHAP-Kopfschmerzstudie besprechen und Zusammenhang zwischen Kopfschmerzen und Medienkonsum wahrnehmen	Ergebnispräsentation der Studie	
		7	Praktische Philosophie	Möglichkeiten der Orientierung in der Pubertät		
		8	Informatik	Vergleich von Lernvideos/videogestützte Anleitungen (Scratch 3.0: AppCamps, Khan-Academy)		
		9	Informatik	Vergleich von Lernvideos/videogestützte Anleitungen (Scratch 3.0: AppCamps, Khan-Academy)		
	10	Deutsch	Erstellen von fiktiven Facebook-Profilen für literarische Figuren			
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung						
<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>		Jg.	Fach	Thema	Medien	
					Lehrplan / Verantwortung	
		5		Einsatz der Medienscouts und Paten		
	6	Praktische Philosophie	Umgang mit der medialen Welt			
	7	Deutsch	Argumentieren: Nutzung von Smartphones und sozialen Netzwerken			

Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Medien-nutzung zu kontrollieren.	8	Informatik	Tabellenkalkulation mit Excel; Koope-rative Lernformen		
	9	Informatik	Tabellenkalkulation mit Excel; Koope-rative Lernformen		
	10				

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwor- tung
<p>Grundlegende Prinzi-pien und Funktionswei-sen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p> <p>Ich weiß, dass ein Algo-rithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.</p>	5	KR, ER, PP	Finden einer Bibelstelle		
	6	Informa-tik	Algorithmen/ Künstliche Intelligenz/ Au-tomaten		
		Chemie	Protokolle schreiben		
	7	Mathe	Zuordnungen		
	8	Informa-tik	Algorithmen/ Künstliche Intelligenz/ Au-tomaten/ Programmiersprachen; HTML und XML		
	9	Informa-tik	Algorithmen/ Künstliche Intelligenz/ Au-tomaten/ Programmiersprachen; HTML und XML		
10					

6.2 Algorithmen erkennen

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwor- tung
<p>Algorithmische Muster und Strukturen in ver-schiedenen Kontexten erkennen, nachvollzie-hen und reflektieren</p> <p>Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in</p>	5	Mathe	Lösungsstrategien für Sachaufgaben		
	6	Informa-tik	Programmieren mit Scratch		
	7	Mathe	Gesetzmäßigkeiten bei Zuordnungen		

meinem Alltag.	8	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten		
	9	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten		
	10				
6.3 Modellieren und Programmieren					
<p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p> <p>Ich habe (ein Programm) selbst programmiert.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5	Mathe	Lösungsstrategien für Sachaufgaben		
	6	Informatik	Programmieren mit Scratch, Künstliche Intelligenz; Automaten		
	7	Mathe	Gesetzmäßigkeiten bei Zuordnungen		
	8	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten Datenbanken modellieren, analysieren, evaluieren; Chiffrierung und Dechiffrierung		
	9	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten Datenbanken modellieren, analysieren, evaluieren; Chiffrierung und Dechiffrierung		
10					
6.4 Bedeutung von Algorithmen					
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5	Alle	Auswirkung von Algorithmen bei der Suche im Internet		
	6	Informatik	Programmieren mit Scratch, Künstliche Intelligenz; Automaten		

Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.	7	Ev. Religionslehre	Von Vorbildern und Followern – Filter Bubbles		
	8	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten		
	9	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten		
	10				

Technische Ausstattung

Ist-Zustand (März 22)

Unsere Schule verfügt über zwei Computerräume: einen Computerraum mit 16 PCs, einem Projektor, einem Scanner und einem Drucker, der hauptsächlich für den Informatikunterricht genutzt wird aber auch für z.B. Projekte in den naturwissenschaftlichen Fächern sowie eine Study Hall. Die sogenannte Study Hall, ein digitales Lernbüro für unsere Schülerschaft, hat 17 PC-Arbeitsplätze sowie einen Drucker. 18 weitere PCs und drei Drucker vor allem für die Erstellung von Präsentationen, Tabellenkalkulationen und Textdokumenten sowie zu Recherchezwecken stehen in der Medienwerkstatt zur Verfügung. Jeder Schüler hat für die Arbeit an den Clients einen eigenen, passwortgeschützten Account (IServ) sowie eine Mail-Adresse.

Zwölf Klassenräume, fünf naturwissenschaftliche Räume (Biologie, Chemie) sowie neun Kursräume sind mit einer Kombination von PC und Whiteboard ausgestattet. In den vier Differenzierungsräumen finden sich ebenfalls PCs und jeweils ein Drucker. Im Musikraum, den beiden Physikräumen und vier weiteren Kursräumen arbeiten die Kollegen mit Dokumentenkameras und Beamern. Die Physik nutzt zudem 11 Apple-Tablets sowie einen 3D-Drucker für den Unterricht. Vier PCs und Drucker finden sich in der Lehrerbibliothek, zwei im Büro der Studien- und Berufsberatung. Ein Gigabitanschluss der Deutschen Telekom stellt für das pädagogische Netz schnelles Internet bereit. Die Anmeldung erfolgt am Schulserver der Firma IServ, deren Clouddienste für Klassen- und Klausurpläne, Terminplanungen, E-Mail- und Messengerdienste, digital gestellte Aufgaben und Distanzlernen genutzt werden. Access-Points der Firma Aruba verbinden sich mit dem Server und versorgen die Gebäude mit WLAN.



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Die Schüler der Dépendance (Jahrgangsstufen 5 und 6) verfügen über mobile Endgeräte (Apple iPads), die zu Unterrichtszwecken genutzt werden (Digitales Schulbuch) und für weitere Zwecke, z.B. den Internetführerschein in Klasse 5, zum Einsatz kommen. Alle Klassen- und Fachräume unserer Zweigstelle sind mit einer Kombination von PC und Whiteboard ausgestattet. Genutzt wird eine 250 Mbit-Leitung der Telekom. Beinahe alle Unterrichtsräume verfügen mittlerweile über AppleTV.

Sowohl im Hauptgebäude wie in der Dépendance melden sich die in der Verwaltung tätigen Kollegen über eine Remote-Desktop-Verbindung am städtischen Server an und arbeiten auf dem Terminal. Zwölf Drucker und vier Kopierer insgesamt stehen an beiden Standorten zur Verfügung.

Das Lehrpersonal und weitere Mitglieder der Schulgemeinde nutzen Dienstmailadressen unseres Homepage-Anbieters 1 & 1. Jeder Lehrkraft wurde ein iPad für Unterrichts- bzw. dienstliche Zwecke zur Verfügung gestellt.

Der First-Level-Support unserer Netze und Geräte wird von Frau Pfromm, Herrn Elfert und Herrn Boßmeyer geleistet, unterstützt von Herrn Eckmann, Herrn Schmauck und Herrn Schulze. Für den Second-Level-Support kontaktieren wir entweder IServ, die IT-Abteilung der Stadt Datteln oder ortsansässige bzw. -nahe Firmen.

Ausstattungsplanung

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:

- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im gesamten Gebäude über W-LAN mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben.
- In Kombination mit AppleTV wird es möglich sein, Inhalte der Tablets von Lehrpersonen und Lernenden zu projizieren.
 - 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).
- Schülerinnen und Schüler aller Jahrgangsstufen werden nach und nach in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen,



- über mehr Access Points, welche vorhandene Geräte zulassen oder über von Schülern mitgebrachte eigene Geräte.

Mittelfristige Planungen

- Ausstattung aller Klassen mit mobilen Schülergeräten, die einen Zugang zum Internet haben.
 - Nach Möglichkeit soll jeder Schüler für eine 1:1 Ausstattung ein iPad erhalten.
- Je nach Unterrichtsvorhaben sollen Schülerinnen und Schüler Geräte von zu Hause mitbringen können und mit diesen Zugang zum Internet zu erhalten (BYOD).
- 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 ggf. auch externe Partner 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.

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.
- Alle Klassenstufen sind mit schuleigenen mobilen Schülergeräten ausgestattet.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- EDMOND NRW wird breit genutzt,
 - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (über Serv)
- Ausstattung der gesamten Schule mit neuen digitalen Displays.

Zusammenfassung der Ausstattungsbedarfe

- Kurzfristige Ausstattungsbedarfe:
 - flächendeckendes W-LAN für das Hauptgebäude



- Mittel- und langfristige Ausstattungsbedarfe
- Tablets für alle Schülerinnen und Schüler
- Digitale Boards für die gesamte Schule.

Fortbildungsbedarfe und Konzepte

Fort- und Weiterbildung

Die Vermittlung eines kritischen, selbstbestimmten und kreativen Umgangs mit digitalen Medien ist eine umfassende Aufgabe, bei deren Bewältigung Lehrer- und Schülerschaft gleichermaßen gefordert sind. Der Erwerb fundierter Kompetenzen in diesem Bereich bei allen Beteiligten ist unabdingbar. Das Fortbildungskonzept des Comenius Gymnasiums basiert daher auf zwei Säulen:

1. Weiterbildung des Kollegiums hinsichtlich des systematischen, didaktisch und pädagogisch sinnvollen Einsatzes digitaler Medien im Unterricht sowie der Medienerziehung
2. Fortbildung der Schülerschaft durch eine umfassende, mehrdimensionale Einführung in die Tabletnutzung

Weiterbildung des Kollegiums

Die Weiterbildung des Kollegiums ist ein Prozessgeschehen, dem grundlegende Bedeutung beim sinnvollen Einsatz digitaler Medien zukommt. Besonderes Augenmerk sollte deshalb darauf gelegt werden, dass er sich im Sinne der Nachhaltigkeit an den unterschiedlichen individuellen Bedürfnissen und Vorkenntnissen des Kollegiums orientiert.

Schulinterne Fortbildungen (SchiLf) dienen hierbei der Unterstützung des Fortbildungsprozesses des Kollegiums.

Eine onlinebasierte, basale Einführung zum grundlegenden Umgang mit dem Tablet hat stattgefunden und orientierte sich an drei Niveaustufen (Anfänger, Fortgeschrittene und Experten). Geplant ist auf dieser Fortbildungsschiene zudem die Sensibilisierung der Lehrerschaft für datenschutzrechtliche Aspekte im digitalisierten Schulalltag. Des Weiteren wird in der letzten Ferienwoche im unmittelbaren Vorfeld des Schulbeginns eine grundlegende Einführung in verschiedene Aspekte der spezifischen I-Pad Nutzung in den Jahrgangsstufen 5 und 6 angeboten.



Kurz- bis mittelfristig ist vorgesehen, in regelmäßigen Abständen weitere Fortbildungen durchzuführen. Es ist der ausdrückliche Wunsch der Kolleginnen und Kollegen, diese stärker an den individuellen Bedarfen der einzelnen Fachschaften zu orientieren. Insbesondere die Eignung und Nutzung des breit gefächerten Angebots an Apps für den jeweiligen Fachunterricht steht hierbei im Fokus des bereits artikulierten Interesses der Lehrerschaft. In diesem Zusammenhang werden zur Berücksichtigung passgenauer Informationsbedarfe auf die Kompetenzressourcen der Kolleginnen und Kollegen zurückgegriffen, die bereits auf der Grundlage privater Aktivitäten über einen Erfahrungsschatz verfügen. Die kollegiumsinterne Vermittlung dieser Ressource wird organisationstechnisch mit dem Fortbildungsinstrument der Coachingbites („Fortbildungshappen“) bewerkstelligt. Hierunter sind Einzelveranstaltungen oder Veranstaltungsreihen zu verstehen, die Kolleginnen und Kollegen gezielt anbieten, um in einer Verbindung von Tiefe und Leichtigkeit unter Nutzung der individuellen Informationskapazität der Lehrenden und Lernenden „häppchenweise“ Aspekte des digitalen Fachunterrichts vorzustellen und unterrichtspraktisch zu reflektieren. Angedacht ist ein Austausch bisheriger Erfahrungen, durchgeführter Unterrichtsprojekte und für die Schule geeignete Apps und Programme. Langfristig ist ein regelmäßiger, systematischer Austausch wünschenswert. Auf diese Weise sollen nach und nach Erfahrungswerte gesammelt und systematisiert werden, die für die gänzliche Implementation von Tablets am Comenius-Gymnasium hilfreich sind.

Technischen Fragen und Probleme werden außerdem von einem Supportteam aus versierten Kolleginnen und Kollegen (u.a. im Rahmen einer regelmäßigen Sprechstunde) gelöst. Zugesagt ist hierbei eine kontinuierlichere Unterstützung durch die IT-Abteilung des Schulträgers.

Fortbildung der Schülerschaft - Einführung in die Tabletnutzung

Am Tag nach der Ausgabe der Tablets an die Eltern erhalten die Kinder eine eintägige Einführung in Nutzung der Geräte sowie in die wichtigsten Nutzungs-, Verhaltens- und Sicherheitsregeln. Diese grundlegenden Kenntnisse werden dann in regelmäßigen Abständen durch Fortbildungseinheiten in der wöchentlichen Comeniusstunde über die Jahre weiter ausgebaut. Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler die Tablets mit der gleichen Selbstverständlichkeit wie ihre Schreibgeräte, Hefte und Bücher verwenden.

Besonderer Bedeutung kommt der medienkritischen Erziehung auch unter Einbeziehung datenschutzrechtlicher Aspekte zu.

Zusammenfassung:

- Weiterbildung des Kollegiums
 - Einführung in den grundlegenden Umgang mit dem Tablet
 - Informationsveranstaltungen Datenschutz und Medienerziehung



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

- Fachschaftsspezifische Fortbildung durch *Coachingbites*
 - Grundlegende Einführung in verschiedene Aspekte der spezifischen I-Pad Nutzung in den Jahrgangsstufen 5 und 6
- Fortbildung der Schülerschaft - Einführung in die Tabletnutzung

Jahrgangsstufe 5	Jahrgangsstufe 6
Medientag am 2. Schultag	Medientag am 1. Schultag
Comeniusstunden zur Vertiefung der Medienkompetenzen	Comeniusstunden zur Vertiefung der Medienkompetenzen
Freiwillige Teilnahme an einem 10 Finger Schreibkurs für Kinder (Kooperation mit VHS)	Freiwillige Teilnahme an einem 10 Finger Schreibkurs für Kinder (Kooperation mit VHS)
	Unterrichtsfach Informatik (2 U-Std.) in der Woche

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
 - 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 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 Grundschulen in Datteln und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- 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 (z.B. Twitter, EDU Camps, ...) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule zu holen.



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 und die Eltern.
- Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein:
 - Edkimo (für Lehrkräfte in NRW kostenlos)
 - Fragebögen auf Papier
 - Google Forms (anonym genutzt)
 - Grafstat und ähnlich
- 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.
- Darüber hinaus können von Schülerinnen und Schüler angelegte digitale Portfolios zur Überprüfung des Erfolges genutzt werden.

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

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 Digitalisierung ein, der aus der Schulleitung und erfahrenen sowie interessierten Kollegen besteht.

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

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

Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Urheberrecht

Dieses Medienkonzept basiert auf der Vorlage des Mustermedienkonzepts der Medienberatung Kreis Olpe sowie der Medienberatung Kreis Münster, verbreitet durch die Medienberatung Gütersloh (Mustermedienkonzept GT - Version 2)

Ansprechpartner*innen

Regina Brautmeier, Schulleiterin

Lars Eckmann, Patrick Elfert, Janita Pfromm, Julian Schmauck, Markus Schulze (Team für die Digitalisierung)

Tobias Boßmeyer, Medien- und Datenschutzbeauftragter

Andreas Gayda, Fortbildungskoordinator

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 08.03.2022 und auf der Schulkonferenz am 15.03.2022 verabschiedet.

Datum: 15.03.2022

Unterschrift der Schulleiterin:
gez. Regina Brautmeier