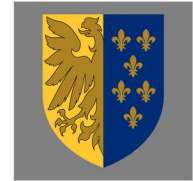


Domkapitel Aachen



# Medienkonzept

der Domsingschule Aachen

Stand: Juni 2019



## Inhalt

Einleitung.....	3
Unterrichtsentwicklung auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW ..	5
Ausstattung und Ausstattungsbedarf .....	12
Fortbildungsbedarf .....	15
Geplante Prozessschritte .....	16

## Einleitung

Eine Schule ohne Medien ist für uns nicht denkbar: Selbstverständlich werden Bücher, Hefte, Arbeitsblätter, Lernmaterialien, Tafel, aber auch Projektoren, CD-Player, Fernseher und andere Geräte im Unterricht eingesetzt. Eine neue Herausforderung und Chance für Lernende und Lehrende in der Schule bietet sich nun seit einigen Jahren durch den Einsatz digitaler Medien, in der Regel mit einem Zugang zum Internet.

Unsere Schülerinnen und Schüler wachsen in einer Welt heran, in der digitale Medien zum Lebensalltag gehören. Da es zu den wichtigen Aufgaben der Schule gehört, Kindern in ihrem Lebensumfeld Orientierung zu geben und sie zu Menschen zu erziehen, die ihr Leben aktiv und mündig mitgestalten können, ist es von großer Bedeutung, dass alle Kinder – unabhängig davon, welche Möglichkeiten sich ihnen in ihrem privaten Umfeld bieten – verlässlich und systematisch im Umgang mit Medien geschult werden, so dass verbindliche Standards im Bereich der Medienkompetenz im Sinne der Chancengleichheit aller Schülerinnen und Schüler erreicht werden können. Dazu gehört insbesondere die Fähigkeit, sicher und selbstständig mit digitalen Medien und Werkzeugen umgehen zu können, aber auch der kreative und kritisch reflektierte Einsatz von Medien.

Digitale Medien können eine sehr motivierende und sehr breit gefächerte Ergänzung zu herkömmlichem Lernmaterial sein, das die Kinder auch weiterhin kennen lernen und nutzen sollen. Sie ermöglichen es, Unterricht und individuelles Lernen mit aktuellem Bild- und Filmmaterial, Hörbeispielen und interaktiven Formaten anzureichern. Der Einsatz ist grundsätzlich in allen Schulfächern denkbar und kann dazu beitragen, den Unterricht aktueller zu gestalten und stärker an den Interessen und Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler zu orientieren. Gleichzeitig eröffnen digitale Medien in der Hand der Lernenden eine Stärkung der Eigenverantwortung und Selbstständigkeit beim Lernen, bieten aber auch Risiken, die thematisiert werden müssen.

Im Berufsleben ist eine Arbeit ohne digitale Medien und Internet heute in den meisten Sparten undenkbar. Daher zählt die Fähigkeit, adäquat mit digitalen Medien und Werkzeugen umgehen zu können zu den Basiskompetenzen für ein erfolgreiches Berufsleben, die Schülerinnen und Schüler in jedem Fall in der Schule erwerben sollten.

Wir wollen unsere Schülerinnen und Schüler darin stark machen, sich Informationen selbst anzueignen sowie bedeutsame Informationen aus einem nahezu unüberschaubaren Angebot herauszufiltern und dabei zu reflektieren, bei welchen Quellen verlässliche Informationen vorliegen. Sie sollen auch lernen, über Medien zu kommunizieren und dabei Spielregeln für den angemessenen Umgang mit Kommunikationspartner berücksichtigen.

Ein kritischer Umgang mit Medien und Daten ist essentiell, um mögliche Einflussnahme und andere Gefahren zu erkennen, ohne sich den neuen Zugängen und Möglichkeiten zu verschließen.

Die Domsingschule ist eine Schule, die geprägt ist durch die Vermittlung christlicher Grundwerte. Angesichts der Chancen und Gefahren, die sich durch den Einsatz digitaler Medien und der Nutzung des Internets ergeben, ist es uns wichtig, dass die Kinder in einem geschützten Raum und pädagogisch begleitet Erfahrungen sammeln und Kompetenzen aufbauen können. So wollen wir ermöglichen, dass unsere Schülerinnen und Schüler zu mündigen und verantwortungsvollen Menschen heranwachsen, die innovativ und wertebasiert die Zukunft mitgestalten können.

Das vorliegende Medienkonzept beschäftigt sich schwerpunktmäßig mit dem Einsatz digitaler Medien als einem Bereich des Lernens, der neu in den Blick genommen werden muss. Hinweise zum Umgang mit herkömmlichen Medien im Unterricht finden sich in anderen Konzepten des Schulprogramms.

## Unterrichtsentwicklung auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW

Als Grundlage für verbindliche und einheitliche Standards in der Medienerziehung dient schul- und schulformübergreifend der Medienkompetenzrahmen des Landes Nordrhein-Westfalen in der Fassung von August 2018.

Die Lehrerinnen und Lehrer der Domsingschule haben sich in den jeweiligen Fachkonferenzen darüber verständigt, welche Aspekte des Medienkompetenzrahmens bereits heute in ihren Fächern abgedeckt werden und welche bei einer entsprechenden Ausstattung mit digitalen Medien zusätzlich erworben werden können. Dabei gibt es Teilbereiche, die durchaus in mehreren Fächern oder fächerübergreifend behandelt werden können, aber auch andere Teilbereiche, die aus unserer Sicht eher in den weiterführenden Schulen anzusiedeln sind.

Die folgende Übersicht zeigt, welche Unterrichtsvorhaben angedacht sind und in den Arbeitsplänen der Fächer implementiert werden sollen. Für die Jungen und Mädchen des vierten Schuljahres findet bislang einmal in der Woche ein PC-Unterricht im Computerraum statt, der neben den anderen Unterrichtsvorhaben, beibehalten werden soll und bereits vorhandenen Lernerfahrungen vertiefen und weiter strukturieren. Ausgehend von Lerninhalten des Deutsch-, Mathematik- und Sachunterrichts arbeiten die Schülerinnen und Schüler vorrangig in den Kompetenzbereichen 1 bis 4.

Grundsätzlich ist es aus unserer Sicht nicht erforderlich, dass alle Kompetenzen im Klassenunterricht von allen Kindern gleichzeitig erworben werden. Der von uns geplante Medieneinsatz soll auch ein stärker individualisiertes Lernen als bisher ermöglichen.

## 1. Bedienen und Anwenden

### 1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Fach	Klasse	Inhalt
alle Fächer	ab 1	Einführung in die Bedienung und Handhabung der vorhandenen Medien; Einrichten eines Klassendienstes „Medienchef“
D	2	Erste Texte am Computer schreiben, Rechtschreibtraining mit Microsoft Word
D	3	Unterrichtseinheit „www.Quiesel.de“; Medien vorstellen und beschreiben, Schülerbefragung zur Mediennutzung durchführen
M	1 - 4	Einführung und Nutzung von Mathematikprogrammen/Apps
SU	1	Bilder und Fotos zum Themenbereich Natur ausdrucken und beschriften
SU	2	Klassenbibliothek, Schülerbücherei und digitale Medien zur Recherche nutzen
SU	3	Thema „Werbung“: alte und neue Medien vorstellen und vergleichen
Mu	1	Ton- und Filmabspielgeräte und -programme kennen und bedienen lernen

### 1.2 Digitale Werkzeuge

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

alle Fächer	ab 1	Erste fächerbezogene Programme und Apps zum selbstständigen Üben kennen lernen
D	2	Einführung in die Arbeit mit Antolin
D	4	Texte verfassen und überarbeiten mit Microsoft Word
M	3 - 4	Erstellen von Lernvideos mit Tablets (Kamera/Aufnahmefunktion)
SU	3	Themen „Mittelalter“ und „Wald und Wiese“: Das Internet kennen und zur Recherche nutzen, Sachtexte schreiben mit Microsoft Word
Mu	1	Digitale Werkzeuge kennenlernen, mit denen man Musik, Bewegung zu Musik oder szenisches Spiel aufnehmen kann
Mu	4	Digitale Werkzeuge kennenlernen, mit denen man Aufnahmen bearbeiten kann
Ku	2 - 4	Präsentationen über Künstler erstellen, z. B. mit Microsoft PowerPoint, Paint Im Internet über Künstler recherchieren

### 1.3 Datenorganisation

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

Mu	ab 2	Speichermedien für Musik kennenlernen, Datenspeicherung üben
----	------	--

### 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

alle Fächer	ab 1	Über Regeln bei der Erstellung von Aufnahmen mit Personen und deren Verwendung sprechen
alle Fächer	ab 3	Darüber sprechen, welche persönlichen Daten man über Medien (nicht) preisgibt
alle Fächer	4	Über urheberrechtlich geschützte Texte, Bilder und Musikaufnahmen und deren Verwendung sprechen

## 2. Informieren und Recherchieren

### 2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

D	2	Informationen im Internet suchen, z. B. Sprachbuch Bausteine 2, S. 78 Bedienung Suchmaschine, Lesebuch Bausteine 2, S. 24 Steckbriefe
D	3	Thema „Früher und heute“: Texte planen, Referat vorbereiten
M	3 - 4	Informationen sammeln und auswerten, z. B. für offene Aufgaben (Fermi-Aufgaben)
SU	2	Suchmaschinen, digitale Lexika nutzen, z. B. zu den Themen „Baum als Lebensraum“, „Eichhörnchen“, „Tiere im Winter“
SU	3	Das Internet zur Recherche nutzen, Sachtexte mit Microsoft Word schreiben, z. B. zu den Themen „Mittelalter“, „Wald und Wiese“
E	ab 3	Suchmaschinen, digitale Wörterbücher und Übersetzungsprogramme kennen lernen und nutzen

### 2.2 Informationsauswertung

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

SU	3	Themen „Mittelalter“ und „Wald und Wiese“: Recherchierte Informationen selektieren, in eine Struktur bringen und für ein Lernplakat verwenden Thema „Werbung“: Recherchierte Informationen für die Erstellung eines Werbeplakats nutzen
Mu	ab 2	Informationen aus Büchern oder dem Internet nutzen, um eine Präsentation über eine Komposition oder einen Komponisten zu gestalten

### 2.3 Informationsbewertung

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

D	4	Die sprachlichen Aspekte von Werbung und ihre Wirkung auf den Adressaten kritisch untersuchen
SU	3	Thema „Werbung“: Print- und digitale Werbung analysieren und kritisch betrachten
Mu	ab 3	Den Zusammenhang zwischen intendierter Wirkung in Werbespots, Radiowerbung, Filmausschnitten oder Bildern und musikalischer Gestaltungsmittel erkennen, reflektieren und bewerten

### 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

-	-	-
---	---	---

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

#### 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

alle Fächer	ab 1	Dokumentenkamera kennen und nutzen lernen
D	3	Thema „www.Quiesel.de“: E-Mail verfassen
D	ab 3	Verschiedene Kommunikationswege und ihre Besonderheiten kennen lernen
D	ab 3	Nachrichten für verschiedene Kommunikationsmittel verfassen
E	ab 3	Austausch/Partnerschaften mit englischsprachigen Schulen aufnehmen und pflegen (nach Möglichkeit)

#### 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

alle Fächer	ab 1	Regeln und Nutzung digitaler Medien und digitaler Kommunikation thematisieren und veranschaulichen
alle Fächer	ab 1	Regeln für digitale Nutzung von Bildern und Videos kennen lernen und respektieren Über Persönlichkeits- und Nutzungsrechte sprechen

#### 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

SU	4	Digitale Identität und Wahrheitsgehalt von Informationen hinterfragen
----	---	---

#### 3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

-	-	-
---	---	---



<b>4. Produzieren und Präsentieren</b>		
<b>4.1 Medienproduktion und -präsentation</b>		
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen		
M	4	Lern-/Erklärvideos planen und aufnehmen (z. B. zu Rechenregeln, Rechentricks, Teilbarkeitsregeln)
M	4	Möglichkeiten und Grenzen der Veröffentlichung und des Teilens kennenlernen, Persönlichkeitsrechte kennen und respektieren
SU	3	Themen „Mittelalter“ und „Wald und Wiese“: Plakate auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge gestalten, anschließend im Rahmen einer Präsentation im Klassenraum veröffentlichen Thema „Werbung“: Selbstgestaltetes Werbeplakat präsentieren
E	ab 2	Dialoge und Rollenspiele aufnehmen; Hörspiele erstellen (z. B. mit Audifix)
<b>4.2 Gestaltungsmittel</b>		
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen		
D	ab 3	Kurze Texte am Computer schreiben
D	4	Beiträge für die Abschlusszeitung gestalten
SU	3	Thema „Werbung“: Werbung selbst erstellen und gestalten
<b>4.3 Quelldokumentation</b>		
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden		
-	-	-
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>		
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten		
-	-	-

## 5. Analysieren und Reflektieren

### 5.1 Medienanalyse

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

D	2	Eigene Mediennutzung reflektieren und bewerten
D	3	Thema „www. Quiesel.de“: Gerät aussuchen, Umfrage zur Mediennutzung durchführen
SU	2	Vor- und Nachteile digitaler Medien und Printmedien erörtern
SU	3	Thema „Werbung“: Alte und neue Medien in Bezug auf Herstellung, Konsum und Wirkung vergleichen

### 5.2 Meinungsbildung

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

SU	3	Thema „Werbung“: Werbung und Einkaufsverhalten reflektieren und beurteilen
----	---	--

### 5.3 Identitätsbildung

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

D	3	Thema „www.Quiesel.de“: Gerät aussuchen, Umfrage zur Mediennutzung durchführen
---	---	--

### 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Mu	4	Eigene Musikrezeptionen über Medien thematisieren
----	---	---



## 6. Problemlösen und Modellieren

### 6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

M	3 - 4	Binärsystem kennen lernen
M	3 - 4	Modul „Zauberschule“ der RWTH infosphere durchführen („unplugged“ Informatik)
M	3 - 4	Mit dem Problem „Turm von Hanoi“ auseinandersetzen

### 6.2 Algorithmen erkennen

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

-	-	-
---	---	---

### 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

M/SU	1 - 4	Werkzeuge und Geräte zum ersten Programmieren mit und ohne Roboter kennen lernen (z. B. Scratch, Calliope Mini)
------	-------	---

### 6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

-	-	-
---	---	---

## Ausstattung und Ausstattungsbedarf

### Vorhandene Ausstattung

Die Domsingschule verfügt über einen Computerraum mit 16 Schülerarbeitsplätzen, der für den Unterricht aller Fächer genutzt werden kann. Insbesondere findet hier einmal wöchentlich in halber Klassenstärke der PC-Unterricht für die vierten Klassen statt. Es stehen dort außerdem zwei Netzwerk-Drucker (ein Farbdrucker und ein Schwarzweißdrucker) zur Verfügung, über die von allen PC-Arbeitsplätzen der Schule ausgedruckt werden kann. Alle Rechner verfügen über einen Internetzugang.

Darüber hinaus gibt es in jeder Klasse einen weiteren Computerarbeitsplatz für Schülerinnen und Schüler, den sie nutzen können zum Recherchieren, Nachschlagen oder zum Schreiben von Texten und zum Ausdrucken. Auch diese Arbeitsplätze haben einen Internetzugang und sind mit den Netzwerk-Druckern im Computerraum verbunden. Teilweise sind die Klassenräume zusätzlich mit einem eigenen Schwarzweiß-Drucker ausgestattet.

In jeder Klasse befindet sich ein großer Fernseher hinter der Tafel. Zwei Dokumentenkameras können bei Bedarf per USB-Anschluss mit dem Klassen-PC verbunden und Bilder oder Videos auf dem Fernseher gezeigt werden. Auch Bild- und Tonaufnahmen von anderen externen Geräten können per Adapter oder Kabel auf den Bildschirm übertragen werden. Dazu dienen auch vier im Jahr 2016 angeschaffte Tablets, mit denen die Lehrerinnen und Lehrer bislang in jedem Jahrgang Erfahrungen mit dem Einsatz mobiler digitaler Geräte im Unterricht sammeln können. Es handelt sich dabei um unterschiedliche Modelle.

Vier Klassen (je eine pro Jahrgang) verfügen über eine Soundanlage mit zwei zusätzlichen Lautsprechern und einem Blu-Ray-Player. In den jeweils anderen Klassen ist ein tragbarer CD-Player vorhanden. Diese Klassen sollen zu einem späteren Zeitpunkt ebenfalls mit einer Soundanlage ausgestattet werden.

Alle Klassenräume verfügen über einen LAN-Anschluss zum Internet. Dieses wird ergänzt durch ein WLAN-Netzwerk (400-Mbit-Leitung) für das gesamte Schulgebäude.

In der Aula befindet sich ein fest installierter Beamer sowie eine Leinwand als Projektionsfläche. Zusätzlich gibt es einen tragbaren Beamer und zwei weitere Leinwände.

Den Lehrerinnen und Lehrern stehen zwei Computer-Arbeitsplätze (Lehrerzimmer und Besprechungszimmer) zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es einen schuleigenen Laptop, der von den Lehrkräften genutzt werden kann.

Im Sekretariat kann eine digitale Fotokamera ausgeliehen werden.

Die Schülerinnen und Schüler selbst bringen keine eigenen digitalen Geräte in den Unterricht mit.

### **Ausstattungsbedarf**

In der Praxis zeigt sich, dass im Computerraum zwar regelmäßig der PC-Unterricht der beiden vierten Klassen stattfindet, er von anderen Klassen und in anderen Unterrichtsstunden aber kaum genutzt wird. Hauptgründe dafür sind, dass es relativ aufwändig ist, mit der Klasse den Raum zu wechseln, insbesondere, wenn nur kurz oder spontan mit dem Computer gearbeitet werden soll, und dass es dann vor Ort nicht für jedes Kind einen Arbeitsplatz gibt. Daneben ist die Vorbereitungszeit, die benötigt wird, bis alle Rechner hochgefahren sind und genutzt werden können, vergleichsweise lang ist, weil die Geräte nicht mehr dem neuesten Stand der Technik entsprechen.

Die Rechner in den Klassenräumen werden zwar zum Teil regelmäßig im Unterricht eingesetzt, bieten aber den einzelnen Schülerinnen und Schülern viel zu selten Gelegenheit, zum Zuge zu kommen, da es nur diesen einen Arbeitsplatz gibt.

Daher erscheint es sinnvoll, die Schule mit Geräten auszustatten, die bei Bedarf mit wenig Aufwand in den Klassenraum geholt werden können und von mehreren Kindern, ggf. sogar von allen Kindern einer Klasse gleichzeitig genutzt werden

können. Hier erscheint der Einsatz von tragbaren Geräten ideal, die mindestens in einfacher Klassenstärke vorhanden sein müssen.

Viele Unterrichtsideen, die sich gut mit Kindern im Grundschulalter umsetzen lassen und die den Unterricht bereichern können wie etwa Videos drehen, Fotos machen, Ton aufnehmen, Geräte miteinander verbinden und zentral steuern sind mit herkömmlichen Computern nicht realisierbar. Auch hier bietet sich der Einsatz mobiler Geräte mit entsprechenden Funktionen an.

Aus den genannten Überlegungen heraus schätzen alle Fachkonferenzen die Anschaffung mindestens eines Klassensatzes mobiler Geräte als wichtigste Anschaffung ein. Auf längere Sicht wäre es erstrebenswert, über mehrere Klassensätze zu verfügen, so dass in verschiedenen Lerngruppen gleichzeitig mit den Medien gearbeitet werden kann und digitale Medien zum selbstverständlichen Handwerkszeug des Unterrichts werden können.

Nach Beratung durch das Euregionale Medienzentrum der Städteregion Aachen, das Schülerlabor Informatik – infosphere der RWTH Aachen und Hospitation an anderen Schulen erscheint es für die praktische Handhabung durch die Grundschülerinnen und -schüler am sinnvollsten, Geräte mit Touchscreen einzusetzen. Daher haben wir uns für die Anschaffung von Tablets entschieden.

Zur Aufbewahrung, zum Laden und Transport benötigt man zusätzlich fahrbare Koffer. Diese können aufgrund ihres Gewichts nicht von einer Person getragen werden, so dass ein Transport über eine Treppe in der Regel nicht in Frage kommt. Für unser Schulgebäude bedeutet das, dass voraussichtlich mehrere Klassensätze Tablets angeschafft werden müssen, damit ein Einsatz in allen Jahrgangsstufen kurzfristig und regelmäßig ohne großen Aufwand möglich ist.

Schutzhüllen sollen dazu beitragen, dass die Tablets nicht so leicht beschädigt werden können. Sie haben aber auch den Vorteil, dass man die Tablets damit auf den Arbeitsplatz stellen kann.

Für die zentralisierte Verwaltung der Geräte wird eine MDM-Steuerung (mobile device management) benötigt.

Zur Verbindung von mobilen Geräten mit den großen Monitoren, die in jeder Klasse vorhanden sind und die ermöglichen, dass man sich gemeinsam etwas ansieht, müssen lokale Netzwerke mit den entsprechenden Geräten hergestellt werden. Das WLAN soll durch zusätzliche Router soweit verstärkt werden, dass möglichst alle Schülerinnen und Schüler einer Klasse gleichzeitig das Internet nutzen können.

Als Zubehör zu den Tablets werden Kopfhörer und ggf. auch Stifte und Tastaturen benötigt. Damit Aufnahmen, die im Unterricht entstehen, in einem geschützten Raum gespeichert werden können, müssen überdies externe Speichermedien angeschafft werden.

Da die Tablets vorläufig nicht in jedem Klassenraum vorhanden sein werden, erscheint es sinnvoll, zusätzliche Dokumentenkameras anzuschaffen, damit auch nicht digitale Medien jederzeit für alle Kinder gut sichtbar auf dem großen Monitor hinter der Tafel gezeigt werden können.

Damit Medienprodukte wie etwa selbst angefertigte Bilder, Filme, Pinnwände sicher abgelegt werden können, bedarf es nach derzeitigem Stand der Technik geeigneter Speichermedien. Zu diesem Zweck beabsichtigen wir, externe Festplatten anzuschaffen, die in der Schule verbleiben und entsprechend der jeweils gültigen Datenschutzverordnungen verwaltet werden.

Schließlich sollen die vier Klassenräume, die bislang noch nicht über eine gute Wiedergabemöglichkeit von Hörbeispielen verfügen mit einer Soundanlage ausgestattet werden wie sie bereits in ihren Nachbarklassen existiert.

## **Fortbildungsbedarf**

Der Fortbildungsbedarf ist innerhalb des Kollegiums individuell verschieden. Die meisten Kolleginnen und Kollegen verwenden privat verschiedene digitale Geräte und sind vertraut mit der Nutzung des Internets. Für den Unterricht gilt es nun, Nutzungsmöglichkeiten der in der Schule vorhandenen digitalen Geräte kennen zu lernen sowie sicher zu werden in der Handhabung der Geräte und deren Vernetzung.

Hier haben wir bereits die Möglichkeit schulinterner Fortbildung durch Kollegen genutzt und werden sie auch weiterhin nutzen. Gleichzeitig werden alle Lehrkräfte über die Fortbildungsangebote des Medienzentrums informiert. Diese wurden inzwischen von mehreren Kolleginnen gemäß dem eigenen Fortbildungsbedarf genutzt.

Ein großer Bedarf wurde von vielen Kolleginnen und Kollegen darin gesehen, digitale Werkzeuge kennen zu lernen, die sich für den Unterricht gut eignen. Ein pädagogischer Tag mit einem Medienberater Ende des Schuljahres 2017/2018 zeigte ein breites Spektrum an Möglichkeiten auf, die von den Kolleginnen und Kollegen erprobt wurden.

Für das Schuljahr 2018/2019 ist geplant, gelungene Unterrichtsvorhaben, bei denen digitale Medien eingesetzt wurden, zu sammeln und dem Kollegium zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus werden Kolleginnen und Kollegen an den Angeboten der Medienroute der Städteregion Aachen teilnehmen sowie eigene erprobte Unterrichtsbeispiele interessierten Lehrkräften anderer Schulen im Rahmen der Medienroute präsentieren.

Nach einer Erprobungsphase im zweiten Halbjahr des Schuljahres wird der Fortbildungsbedarf aktualisiert und in der Fortbildungsplanung für die kommenden Schuljahre berücksichtigt.

## Geplante Prozessschritte

Folgende Schritte zur Implementierung des Medienkonzeptes und der Mediennutzung sind geplant:

- Anschaffung erster mobiler Geräte mit benötigtem Zubehör (bis Dezember 2018)
- Einweisung der Lehrerinnen und Lehrer in die Nutzungsmöglichkeiten der neu angeschafften Geräte und die Vernetzung mit anderen Geräten (Januar 2019)
- Erprobung der digitalen Medien durch die Lehrkräfte (Februar 2019)
- Einführung der Geräte in den einzelnen Jahrgangsstufen im Rahmen einer Medienwoche (März 2019)
- Beginn der Umsetzung der Unterrichtsvorhaben gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW in allen Jahrgängen (ab April 2019)



- Überarbeitung der Arbeitspläne (bis Ende des Schuljahres 2018/2019)
- Angebot eines Informatik-Projektes für alle Schulstufen im Rahmen einer MINT-Projektwoche (Mai 2019)
- Erarbeitung konkreter Unterrichtsprojekte im Rahmen eines Pädagogischen Tages (Juni 2019)
- Weiterentwicklung des Medienkonzeptes auf der Grundlage der erworbenen Erfahrungen (fortlaufend)