



Medienkonzept

Stand: Mai 2020

“Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.”

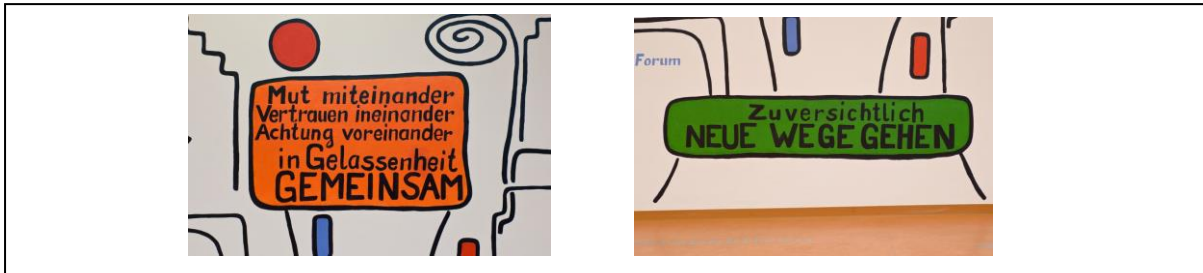
KMK Strategiepapier, 12/2016¹

¹ KMK - Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (8.12.2016). https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Leitbild / Vision	3
2 Rahmenbedingungen	3
3 Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung	5
3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung	5
3.1.1 Lernen mit Medien	5
3.1.2 Leben mit Medien	7
3.2 Unterricht konkret	7
3.3 Kooperationspartner	20
4 Ausstattung – Organisationsentwicklung I	20
4.1 Ist-Zustand	20
4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung	22
4.3 Ausstattungsplanung	22
4.3.1 Kurzfristige Planung	22
4.3.2 Mittelfristige Planung	22
4.3.3 Langfristige Planung	23
4.4 Wartungskonzept	23
5 Personalentwicklung	24
5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung	24
5.2 Ausbildung in der Schule	25
5.3 Kooperationspartner	25
6 Evaluation / Fortschreibung	25
7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II	26
8 Ansprechpartner	26

1 Leitbild / Vision



Die Hundertwasser - Schule hat das Ziel, ihren Schülerinnen und Schülern in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für erfolgreiches schulisches Lernen, gesellschaftliche Teilhabe sowie für ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Die Hundertwasser-Schule legt besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der gesamten Lebenswelt mit ihren Auswirkungen auf die Gesellschaft, das Berufs- und Privatleben und mit allen Innovationen und Weiterentwicklungen beinhaltet sowohl Herausforderungen als auch Chancen und wird zukünftig mehr und mehr integraler Bestandteil schulischen Lernens sein müssen.

Die Hundertwasser-Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, ihren Schülerinnen und Schülern zu ermöglichen die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Hundertwasser-Schule insbesondere die schulübergreifenden Standards im Bereich des Arbeitens mit digitalen Medien im Blick auf den Übergang zur weiterführenden Schule und bildet dazu Netzwerke mit anderen Schulen in der Region.

2 Rahmenbedingungen

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW² ist die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern bereits intendiert. Auch alle angehenden Lehrkräfte sind im Rahmen ihrer Ausbildung schon dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages

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

NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“³ verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW⁴ ist Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen in NRW. Er ist in der im Oktober 2017 veröffentlichten Version durch eine Schulmail vom 26.06.2018⁵ für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

Auf der Basis dieses Medienkompetenzrahmens NRW wird in den kommenden Jahren die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge auch in die Kernlehrpläne aller Fächer integriert werden.

Für alle Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich. Ihre Aufgabe wird es dabei vor allem sein, bei allen Schülerinnen und Schülern im Bereich Medienkompetenz wesentliche Grundlagen zu legen für weitergehende digitale Kompetenzen.

Für die Hundertwasser-Schule als Förderschule mit dem Förderschwerpunkt Emotionale und Soziale Entwicklung im Primarbereich, die zielgleich zur Grundschule unterrichtet, ist es von besonderer Bedeutung ihren Schülerinnen und Schülern mit einem sonderpädagogischen Unterstützungsbedarf von Anfang an im Bereich digitaler Bildung ein sehr gutes Angebot zu machen und die Möglichkeiten digitaler Bildung im Sinne des Förderschwerpunktes zu nutzen, um so zusätzlicher Benachteiligung von Anfang an nicht nur entgegenzuwirken, sondern diesen Schülerinnen und Schülern durch die Vermittlung von Kompetenzen selbständigen und selbstbestimmten Lernens insbesondere durch digitale Bildung trotz Beeinträchtigungen im Rahmen ihres sonderpädagogischen Unterstützungsbedarfes zu einem begabungsadäquaten schulischen Lernerfolg zu verhelfen.

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

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

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

3 Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung

3.1 AUSSAGEN ZUR UNTERRICHTSENTWICKLUNG

Die Hundertwasser-Schule gestaltet die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren entsprechend der digitalen Infrastruktur und der digitalen Ausstattung immer weiter aus und verankert die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen.

3.1.1 Lernen mit Medien

Die Lehrkräfte der Hundertwasser-Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medienprodukten, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schülerinnen und Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps)
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schülerinnen und Schüler der Hundertwasser-Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es vor allem um die gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung dieser Medien und Werkzeuge. Schülerinnen und Schüler erwerben somit wichtige Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) und lernen sie zu nutzen, um

- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülerinnen und 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

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

Ziel ist es, allen Schülerinnen und Schülern den Zugang zu digitalen Medien zu ermöglichen, wann immer dieses pädagogisch sinnvoll ist.

Dafür sollen langfristig mobile Schulgeräte für möglichst alle Schülerinnen und Schüler vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch die Schülerinnen und Schüler. Die schuleigene Ausstattung wird ab dem Schuljahr 2020/21 zunächst eine 1:2 Ausstattung sein, um die Arbeit im Klassenverband zu ermöglichen.

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

Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es mittelfristig möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher – z.B. eine Cloud - verfügbar zu machen. Dazu wird die Hundertwasser-Schule ab dem Schuljahr 20/21 Logineo.NRW nutzen.

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schülerinnen und Schüler wie Lehrerinnen und Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags werden, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

3.1.2 Leben mit Medien

Die Hundertwasser-Schule bereitet ihre Schülerinnen und Schüler auf die digitalisierte Lebenswelt vor. Daher nutzen die Lehrkräfte digitale Medien in zahlreichen Kontexten ab der Klasse 1 und thematisieren innerhalb des Unterrichts Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen.

Wichtige Elemente dabei sind:

- Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien und die Reflexion darüber
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt und der Austausch dieser Erfahrungen mit anderen
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen
 - Internetsicherheit (Datenschutz / Recht am eigenen Bild / Urheberrecht, ...)
 - Cybermobbing

3.2 UNTERRICHT KONKRET

Der Medienkompetenzrahmens NRW und die Integration der darin enthaltenen Kompetenzen in die schulinternen Lehrpläne ermöglicht eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen. Die sechs Kompetenzbereiche sind hier zusammenfassend skizziert:

- 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.“⁶

Mittel- und langfristiges Ziel der Hundertwasser-Schule 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 o.a. Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW in die jeweiligen Lehrpläne 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.

⁶ Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.	1/2	Mathe	IPad: Anton →Ziffernkurs →Öffnen der App →anmelden, bearbeiten, abmelden	
	1/2	Deutsch	IPad: Anton →Buchstabenkurskurs →Öffnen der App →anmelden, bearbeiten, abmelden	
	1/2	Sachunterricht	Ipad: - Anton - Sachmeister	
	3/4	Mathe	IPad, PC, Taschenrechner	
	3/4	Deutsch	IPad, Anybook, Audiostift	
	3/4	Sachunterricht	Ipad, PC, Dokumentkamera	

1.2 Digitale Werkzeuge

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.	1/2	Mathe	siehe 1.1	
	1/2	Deutsch	siehe 1.1	
	1/2	Sachunterricht	siehe 1.1	
	3/4	Mathe	Anton, Lernwerkstatt, Gebra, Flex und Flo	

	3/4	Deutsch	Anton, Lernwerkstatt, Bookcreator, Antolin	
	3/4	Sachunterricht	Anton, Lernwerkstatt, Sachmeister, Fahrradchampion	

1.3 Datenorganisation

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1/2	Mathe	Ipad: Anton → Beenden der Aufgabe und schließen der App	
	1/2	Deutsch	Ipad: Anton → Beenden der Aufgabe und schließen der App	
	1/2	Sachunterricht	Ipad: Anton → Beenden der Aufgabe und schließen der App	
	3/4	Mathe	siehe JÜ 1/2	
	3/4	Deutsch	siehe JÜ 1/2	
	3/4	Sachunterricht	Computerführerschein/ Medienpass	

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1-4	Sachunterricht	Datenschutz im Internet →Medienpass/ Computerführerschein/	

beachten			Internetführerschein	
Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingabe.	3/4	Mathe	Daten, Häufigkeiten, Wahrscheinlichkeiten – Umfragen	S.66 (NRW Lehrplan???)
	3/4	Deutsch	Tagebucheinträge, Interviews, eigene Geschichten	S. 26, S.27

2. Informieren und Recherchieren				
2.1 Informationsrecherche				
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingabe.	1/2	Mathe	Kindersuchportale kennen (z.B. https://www.blinde-kuh.de/index.html) →Stichwortsuche	
	1/2	Deutsch	Kindersuchportale kennen (z.B. https://www.helles-koepfchen.de/) →Stichwortsuche	
	1/2	Sachunterricht	Kindersuchportale kennen (z.B. https://www.helles-koepfchen.de/) →Stichwortsuche →Erklärvideos finden und anschauen	
	3/4	Mathe	Daten, Häufigkeiten, Wahrscheinlichkeiten – Einwohnerzahlen (google und weitere Suchmaschinen)	
	3/4	Deutsch	Textkriterien	
	3/4	Sachunterricht	Deutschland und Europa (siehe JÜ 1/2) (google und weitere Suchmaschinen)	

2.2 Informationsauswertung				
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	1/2	Mathe	siehe 2.1	
	1/2	Deutsch	siehe 2.1	
	1/2	Sachunterricht	siehe 2.1	
	3/4	Mathe	siehe 2.1	
	3/4	Deutsch	siehe 2.1	
	3/4	Sachunterricht	siehe 2.1	

2.3 Informationsbewertung				
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	3/4	Deutsch	Lesen- mit Texten und Medien umgehen	
	3/4	Sachunterricht	Zeit und Kultur - Mediennutzung	

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

Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.	3/4	Sachunterricht	Medienpass/Computerführerschein	
--	-----	----------------	---------------------------------	--

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
Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.	1/2	Deutsch	Sketche filmen, präsentieren und austauschen	
	1/2	Sachunterricht	Experimente mit Fotos und Videos dokumentieren und präsentieren	
	3/4	Deutsch	Schreibkonferenz (Tipps, Fehler finden, überarbeiten)	
	3/4	Sachunterricht	digitale Präsentation von Referaten	

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

Kooperation kennen, formulieren und einhalten	1/2	Sachunterricht	- Soziale Umgangsformen - Regeln für digitale Kommunikation	
Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.	3/4	Deutsch	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen, sprachliche Verständigung untersuchen	
	3/4	Sachunterricht	Rückmelderegeln für Präsentationen	

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
Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.	3/4	Sachunterricht	digitale Abstimmungen im Klassenrat	

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
	3/4	Sachunterricht	Medienpass/Computerführerschein	

Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.				
--	--	--	--	--

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
Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet.	1/2	Deutsch	Erstellen eines digitalen Bilderbuchs	
	1/2	Sachunterricht	siehe 3.1	
	3/4	Mathe	Größen und Messen – Sachsituationen →Erklärvideo Geometrie	
	3/4	Deutsch	Merkplakate, Tagebuch, Vorgangsbeschreibung, Erklärvideo Rechtschreibung	
	3/4	Sachunterricht	Erklärvideo zu Deutschland und Europa	

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	3/4	Deutsch	Textpräsentation	
	3/4	Sachunterricht	Medienpass/Computerführerschein	

4.3 Quellendokumentation				
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.	3/4	Deutsch	Quellenangaben bei Vorträgen	
	3/4	Sachunterricht	Medienpass/Computerführerschein	

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
Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.	3/4	Sachunterricht	Medienpass/Computerführerschein	

5. Analysieren und Reflektieren				
5.1 Medienanalyse				
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	3/4	Deutsch	Lesen – mit Texten und Medien umgehen	

Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.	3/4	Sachunterricht	Zeit und Kultur – Mediennutzung (alte und neue Medien)	
--	-----	----------------	--	--

5.2 Meinungsbildung				
	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.	3/4	Deutsch	kritisches Bewerten von Medienbeiträgen	
	3/4	Sachunterricht	kritisches Untersuchen von Unterhaltungsmedien	

5.3 Identitätsbildung				
	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und soziale Medien auf mich wirken können.	3/4	Sachunterricht	kritisches Untersuchen von Medien-Freizeitgestaltung	

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p> <p>Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.</p>	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1/2	Sachunterricht	Mensch und Gemeinschaft → Eigene Mediennutzung in einem Medientagebuch dokumentieren	
	3/4	Sachunterricht	siehe 5.3	

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

<p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p> <p>Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.</p>	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	3/4	Mathe	Ronjas Roboter - Programmieren	

6.2 Algorithmen erkennen

<p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung
	1/2	Mathe	Raum und Form → Symmetrie → Muster fortsetzen	

Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.			→ nach Anleitung falten	
	3/4	Mathe	Arithmetik → Kettenaufgaben → Muster → schriftliche Rechenverfahren	
	3/4	Sachunterricht	Wasserkreislauf, Strom, Magnetismus	

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
Ich habe ein Programm selbst programmiert.	1/2	Mathe	Ronjas Roboter (APP) →spielerisches Kennenlernen →Programmieren des Weges	
	3/4	Mathe	Baupläne bei Würfelgebäuden und -netzen	
	3/4	Sachunterricht	Zeitmesser bauen, Bauwerke und Konstruktionen	

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
Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.				

3.3 KOOPERATIONSPARTNER

- Medienberater des Kreises Gütersloh: Beraten hinsichtlich Ausstattung, Software, Hardwareverleih, Anbieter von Fortbildungen
- Regio IT: second level support
- Zentrum für Digitale Bildung: Begleitung der Medienkonzeptentwicklung

4 Ausstattung – Organisationsentwicklung I

4.1 IST-ZUSTAND

	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	1	Im Computerraum existieren 4 Laptops und ein Lehrercomputer sowie 1 Monitor zur Präsentation
Mobile Endgeräte	32 iPads für SuS 1 Ipad für alle Lehrer	iPads zur Nutzung im Unterricht und zur Unterrichtsvorbereitung
Rechner in Klassenräumen	8	Medienecke mit 2 Rechnern in jedem Klassenraum
Präsentationsmöglichkeiten	8 fest installierte Beamer	Lehrerzimmer, alle 4 Klassenräume, Forum, Teamraum OGS, großer Besprechungsraum
	1 mobiler Beamer	Verwaltung

	3 große Monitore	Lehrerarbeitsraum Computerraum Küche
Schulserver	1	Benutzerkonto für jeden Schüler zum Speichern von eigenen Daten.
Lernplattform		noch nicht vorhanden
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte		noch nicht vorhanden
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	3 PCs	Arbeitsgeräte für Lehrkräfte im Lehrerarbeitsraum
WLAN		Im gesamten Schulgebäude
Breitbandanbindung		Glasfaseranschluss
Homepage		Eigene HP bei 1und1 in Eigenregie (Zusammenarbeit mit OWL-Agentur „schoolbird“ nach Bedarf über „eingekaufte“ Stunden)
First-Level-Support		Gerd Dickers (Schulleitung) Alija Cutuk (It-Koordinator, Medienbeauftragter) Laura Göthling (IT-Koordinatorin)
Second-Level-Support		REGIO IT

- **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 Schüler voraussetzen
 - später auch über die Möglichkeiten, welche vorhandene Geräte zulassen.

4.2 LEITGEDANKEN ZUR IT-AUSSTATTUNG

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

4.3 AUSSTATTUNGSPLANUNG

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

4.3.1 Kurzfristige Planung

In der unmittelbaren Zukunft werden die Grundlagen für die weitere Entwicklung durch die Nutzung der vorhandenen IT-Ausstattung gelegt. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur in diesem Sinne gehören im ersten Schritt:

- eine Nutzung des Lehrergerätes (Tablet) in Kombination mit einer Halterung und einer App als Dokumentenkamera (angebunden über Kabel oder WLAN).
- 2 Tablet-Wagen mit je 16 Schüler-Ipads (Schrank 1 mit Indoorhüllen – Schrank 2 mit Outdoorhüllen)
- Grundausstattung mit Apps
- Die Möglichkeit, in allen Klassenräumen mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.

4.3.2 Mittelfristige Planung

- Die Ausstattung von Lehrkräften mit mobilen Endgeräten.
- Regelmäßige Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Unterricht aller Lehrkräfte
- Nutzung der Lernplattform Logineo.NRW
- Nutzung von EDMOND NRW

- durch Lehrkräfte, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
- durch Schülerinnen und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID)

4.3.3 Langfristige Planung

- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Hundertwasser-Schule in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW systemisch und systematisch verankert.
- Alle Klassen sind mit schuleigenen mobilen Schülergeräten ausgestattet.
- Logineo NRW wird auch im Unterricht genutzt,
 - von Lehrkräften, um Inhalte für Schülerinnen und Schüler bereitzustellen, auszuteilen und einzusammeln, um mit Schülerinnen und Schülern zu kommunizieren sowie 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 sowie 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.

4.4 WARTUNGSKONZEPT

Den First-Level-Support übernehmen der Schulleiter Herr Dickers, der Medienbeauftragte und IT-Koordinator Herr Cutuk sowie die Medienbeauftragte und IT-Koordinatorin Frau Göthling, die die administrativen Aufgaben bei der Verwaltung der pädagogischen Oberfläche übernimmt. Der Second-Level-Support wird durch die Firma REGIO IT übernommen, mit der der Schulträger einen Wartungsvertrag abgeschlossen hat.

5 Personalentwicklung

5.1 QUALIFIZIERUNG / FORTBILDUNGSPLANUNG

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

- Die Schule erhält Fortbildungen
 - zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
 - zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
 - zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
 - zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
 - zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
 - zur 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 Schulen im Kreis und in der Stadt Gütersloh 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 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.

5.2 AUSBILDUNG IN DER SCHULE

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

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

Eigene Erfahrungen mit und neue Anregungen zu digitalen Medien können die LAA durch die aktive Mitarbeit in Fachkonferenzen und durch praktische Unterrichtsvorhaben oder bei der Gestaltung des Schullebens einbringen. Der Unterricht der LAA wird mit den zuständigen Mentoren u. a. auch unter dem Aspekt der Medienkompetenz und des lernfördernden Einsatzes von modernen Informations- und Kommunikationstechniken reflektiert.

5.3 KOOPERATIONSPARTNER

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

6 Evaluation / Fortschreibung

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

Dazu wird einmal im Schuljahr eine Befragung der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen werden (Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern).

Zur Befragung wird zum gegebenen Zeitpunkt ein geeignetes Instrument ausgewählt (z. B. Edkimo, Fragebögen auf Papier, Google Forms, Grafstat).

In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.

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

7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe.

Die Gesamtkoordination wird durch die Medienbeauftragten sowie die Schulleitung der Hundertwasser-Schule ausgeführt.

Für die schulweite Koordination des Prozesses gibt es einen Arbeitskreis, der aus interessierten Lehrkräften, der Schulleitung sowie den Medienbeauftragten besteht. Phasenweise werden die Leiter der Fachkonferenzen hinzugezogen.

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

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

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

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

8 Ansprechpartner

Medienbeauftragte*r: Hr. Cutuk, Fr. Deppermann

Mitglieder des Arbeitskreises Medien: Hr. Dickers, Hr. Cutuk, Fr. Göthling, Fr. Deppermann

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 20.05.2020 und auf der Schulkonferenz am 22.06.2020 verabschiedet.

Datum: 23.06.2020

G. Dickers, Schulleiter

