

Medienkonzept

der Hermann-Hesse-Schule

Neuenkirchener Str. 43

33332 Gütersloh



1 Inhaltsverzeichnis

1	Inhaltsverzeichnis	2
2	Grundsätze.....	3
3	Rahmenbedingungen.....	3
4	Medienkompetenz	4
4.1	Unterrichtsentwicklung	4
4.2	Anknüpfungspunkte an die alltägliche Mediennutzung unserer Schülerinnen und Schüler	4
4.3	Medienkompetenz als Zielperspektive	5
4.4	Unterricht konkret	7
5	Entwicklungsplanung/Ausstattung	25
5.1	Ist-Zustand	25
5.2	Ausstattungsplanung	28
5.2.1	Kurzfristige Planung	28
5.2.2	Mittelfristige Planung	29
5.2.3	Langfristige Planung.....	29
5.3	Wartungskonzept.....	30
6	Personalentwicklung.....	30
6.1	Qualifizierung / Fortbildungsplanung	30
6.2	Ausbildung in der Schule	31
6.3	Kooperationspartner	32
7	Evaluation / Fortschreibung	32
8	Prozessbeschreibung	32
9	Ansprechpartner.....	33

2 Grundsätze

Die Hermann-Hesse-Schule hat das Ziel, ihren Schülerinnen und Schüler in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische und berufliche Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Besonderes Augenmerk liegt darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder und Jugendlichen zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs- sowie des Privatlebens bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich.

Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern und bildet im Sinne der Chancengleichheit Netzwerke mit anderen Schulen in der Region. Unsere Schule bemüht sich um die Schaffung schulübergreifender Standards im Bereich des Arbeitens mit digitalen Medien.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Schülerinnen und Schüler der Hermann-Hesse-Schule vorrangig einen diagnostizierten sonderpädagogischen Unterstützungsbedarf im Bereich der emotionalen und sozialen Entwicklung und ggf. darüber hinaus einen zusätzlichen Unterstützungsbedarf im Bereich Lernen haben. In diesem Zusammenhang ist zu erwähnen, dass das allgemeine Leitbild (Anhang 1) der Hermann-Hesse-Schule die maßgebliche Grundlage des vorliegenden Medienkonzepts darstellt.

3 Rahmenbedingungen

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW¹ ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“² verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

¹ QUA-LiS NRW - Lehrplannavigator. <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

² „Schule in der digitalen Welt“ – Gemeinsame Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW zur Umsetzung des

4 Medienkompetenz

4.1 UNTERRICHTSENTWICKLUNG

Unsere Schule verfolgt kontinuierlich die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW und implementiert die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge sowie die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den in den alltäglichen Unterricht.

4.2 ANKNÜPFUNGSPUNKTE AN DIE ALLTÄGLICHE MEDIENNUTZUNG UNSERER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Die Digitalisierung des Alltags nimmt in der Lebenswelt heutiger Schülerinnen und Schüler großen Raum ein. So wachsen diese mit digitalen Geräten wie z.B. Smartphones auf, „sie gehören zu ihrem Leben dazu, sind ein Stück ihrer Identität“. Für sie ist es selbstverständlich, "Wissen jederzeit online abzurufen. (...) Durch ihre permanente Arbeit am Computer und durch ihre intensive Spieltätigkeit sind sie gewohnt, regelmäßiges Feedback zu erhalten und Schritt für Schritt in ein Thema einzusteigen. Sie sind innerlich auf die Welt volatility, uncertainty, complexity und ambiguity eingestellt"³.

Diese unter dem Akronym VUCA zusammengefassten Schlagworte stammen ursprünglich aus dem Sprachgebrauch des US-Militärs, sie werden heute jedoch vornehmlich verwendet um wirtschaftliche, und damit letztendlich auch gesellschaftliche, Herausforderungen zu beschreiben. In der Folge erhielten die Begriffe Einzug in den Diskurs um die Rolle der Digitalisierung in der Schule. Volatility beschreibt dabei die Dynamik und das Ausmaß von Veränderungen. Uncertainty bezieht sich auf eine geringe Vorhersehbarkeit und Vorhersagbarkeit dieser Entwicklungen. Complexity beschreibt eine steigende Anzahl von Handlungsmöglichkeiten und mit Ambiguity werden mehrdeutige Rahmenbedingungen verknüpft.

Mit diesen neuen Rahmenbedingungen verbunden, beschleunigt die digitale Revolution „einen Paradigmenwechsel in der deutschen pädagogischen Tradition: den Wandel von einer Unterrichtsschule mit starker Fach- und Stofforientierung zu einer auf die Lernmotivation und die soziale Ausgangslage der Schülerinnen und Schüler ausgerichteten prozesshaft

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.

³ Hurrelmann, Klaus: Die Kompetenz der Lehrkräfte schulen. In: SchVw NRW 12/19 (2019)

arbeitenden Schule.“ Aufgabe der Schule ist es demnach, auf die gesellschaftlichen Veränderungen sowie die Lebenswelten der Schüler einzugehen und somit digitale Medien sinnvoll in die Lernprozesse zu integrieren und Medien produktiv zu nutzen. Von entscheidender Bedeutung ist die „Beziehung zwischen dem Angebot an Bildungsimpulsen und den Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler.“⁴

Um diese grundsätzlichen Überlegungen für die Schulentwicklung zu nutzen, ist es grundlegend, die medienspezifische Sozialisation der Schülerinnen und Schüler in den Blick zu nehmen. Im Folgenden werden Beobachtungen zusammengefasst, die sich in Gesprächen mit den Schülerinnen und Schülern sowie deren Eltern so oder ähnlich wiederfinden lassen.

Das begleitete Erlernen des Umgangs mit Medien stellt eine Herausforderung für Eltern und Schule dar. Dies äußert sich u.a. im zeitlichen Umfang der Nutzung digitaler Inhalte wie Videospiele, PCs, Smartphones, Tablets, sowie der damit verbundenen Kommunikation (u.a. WhatsApp, Facebook, YouTube, Instagram, Snapchat, Veröffentlichen von Videos und Fotos sowie gegenseitiges Kommentieren der Inhalte), dem Fernsehen und in diesem Zusammenhang auch mit nicht jugendfreien und/oder potentiell verfassungswidrigen Inhalten. Dabei lassen sich häufig eher gering ausgeprägte Fähigkeiten hinsichtlich der Reflexion der Inhalte und der Informationsbeschaffung beobachten. Gleichzeitig erfährt das Smartphone oft die Funktion eines Statussymbols und hat daraus folgend eine hohe Bedeutung für das Selbstwertgefühl vieler Schülerinnen und Schüler.

Als Konsequenz dieser Überlegungen folgt, dass der Einsatz von digitalen Medien an der Hermann-Hesse-Schule nicht nur darauf ausgerichtet sein muss, den Schülerinnen und Schülern das Erlernen von Medienkompetenz, also medienbezogene Reflexions- und Handlungskompetenz, zu ermöglichen, sondern auch, dass dies unter besonderer Berücksichtigung der Heterogenität der Schülerinnen und Schüler sowie der individuellen Entwicklungsaufgaben stattfinden muss. Anders ausgedrückt bedeutet dies, dass das Medienkonzept die Vermittlung von anwendungsbezogenen, gestaltenden Kompetenzen einerseits und das Erlernen eines mündigen Umgangs mit neuen Medien andererseits miteinander verbinden soll.

4.3 MEDIENKOMPETENZ ALS ZIELPERSPEKTIVE

Für den Begriff der Medienkompetenz liegen zahlreiche verschiedene Definitionen vor. Die Zielorientierung im vorliegenden Medienkonzept beruht auf der „Begriffsbestimmung Medienkompetenz“ des „Medienkompetenz Portals NRW“. Diese wiederum beruft sich auf die

⁴ Hurrelmann, Klaus: Die Kompetenz der Lehrkräfte schulen. In: SchVw NRW 12/19 (2019)

Definition nach Prof. Dr. Dieter Baacke, der mit dem Begriff *Medienkompetenz* „das grundlegende Menschenbild eines selbstbestimmten und gesellschaftlich handelnden Subjekts“ verbindet⁵. In diesem Zusammenhang sei zunächst darauf hingewiesen, dass den mit der Definition verbundenen, wissenschaftlichen Ansprüchen in der Schule nicht in ihrer gesamten Bandbreite gerecht zu werden ist. Im Folgenden soll daher der Medienkompetenzbegriff nach Baacke erläutert und in Zusammenhang mit schulisch umsetzbaren Inhalten gestellt werden.

Der Begriff der Medienkompetenz nach Baacke beruht auf vier verschiedenen – nicht hierarchisch zu verstehenden – Dimensionen, welche sich auf Unterrichtsinhalte, Bildungsauftrag sowie die besonderen Lernbedingungen und Mediennutzung unserer Schüler übertragen lassen.

Die erste Säule ist die der Medienkritik. Diese beinhaltet, eine kritische Haltung gegenüber den Medien als gesellschaftliche Systeme zu entwickeln. Es geht dabei darum, die Mediensysteme kritisch zu bewerten, sicher zu nutzen und effektiv als Ressource für die eigene, individuelle Bildungsbiografie und Identitätsarbeit zu nutzen. Dies umfasst u.a. Kompetenzen wie z.B. die Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten zu hinterfragen und sie bezüglich des Einflusses auf Wertvorstellungen, Handlungsweisen und Konsumverhalten zu bewerten. Weiterhin geht es darum, sozial verantwortlich mit Medien umzugehen und deren ethisch-moralische Dimension im Blick zu halten sowie sich reflektiv mit ihren eigenen Medienerfahrungen auseinanderzusetzen. Damit beinhaltet diese Säule auch die schulische Präventionsarbeit bzgl. des vernünftigen Umgangs mit dem Internet bzw. den sozialen Netzwerken und den Gefahren die aus einer unreflektierten Nutzung entstehen können. Schlagworte diesbezüglich seien u.a. sexualisierte Inhalte, Phishing, Viren, Datenschutz, politisch radikale Inhalte sowie der Umgang mit Geräten (Zeitlicher Umfang, Nutzung in der Schule, Filesharing, persönliche Daten).

Die zweite Säule ist die der Medienkunde. Hinter diesem Begriff verbirgt sich das Wissen über Medien und Mediensysteme. Bezogen auf den Schulalltag steht dabei die instrumentell-qualifikatorische Seite im Vordergrund, also die Fähigkeit, Mediensysteme bedienen zu können. Im Unterrichtsalltag bedeutet dies beispielsweise, dass die Schülerinnen und Schüler die grundlegenden Funktionsweisen von Rechnern bzw. der verschiedenen eingesetzten Software kennen, sie zwischen kommerziellen Angeboten und Open Source – Angeboten unterscheiden und abwägen können oder sich der technischen Möglichkeiten von Smartphones und Tablets bewusst sind.

⁵ <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/begriffsbestimmung.html>. Aufgerufen am 07.03.2020

Die dritte Säule ist die der Mediennutzung. Diese nimmt neben der ersten Säule sicherlich den größten Raum in der medienbezogenen Arbeit in der Schule ein. Dies umfasst Aktivitäten wie das Recherchieren von Fachinhalten im Internet, die Verwendung von Suchsystemen sowie der Vergleich und die Bewertung von Informationen. Im Sinne der Kompetenzorientierung beinhaltet dies den Besitz von Einsichten in grundlegende Informationsquellen sowie das Erschließen neuer, informativer Ressourcen. Die Schülerinnen und Schüler erlernen also, aus diesen Quellen begründet auszuwählen, sie reflektiert zu nutzen sowie die gewonnenen Ergebnisse zielgerichtet und adäquat weiterzuverarbeiten. Dabei geht es darum, Dokumente mit Textverarbeitungsprogrammen zu erstellen, also die effiziente Benutzung von Office bzw. Open Office-Programmen. In Bezug auf das Arbeiten mit den Textverarbeitungsprogrammen sollte der Unterricht nicht nur die handwerklichen Fähigkeiten wie z.B. die Bedienung der Programme beinhalten, sondern auch zur kreativen Erstellung von eigenen Texten oder zum Formulieren von Briefen genutzt werden. Neben inhaltlichen Aspekten gilt es hier besonderes Augenmerk auf die richtige Formatierung von Texten sowie die Rechtschreibung zu legen. Weiterhin sollten die Schülerinnen und Schüler die Verwendung von Präsentationssoftware, sowie Kriterien für die zielführende Kombination von Medium und Referat, das Visualisieren von Inhalten sowie das Organisieren von Informationen kennenlernen.

Die vierte Säule bezieht sich auf den Begriff der Mediengestaltung. Dabei geht es darum, Gestaltungskompetenz hinsichtlich der Medien selbst zu entwickeln. Diese Säule kann in der Schule nur in Ansätzen berücksichtigt werden. Denkbar ist dabei vor allem die Gestaltung von Zeitungsartikeln in Kooperation mit lokalen Zeitungsredaktionen.

4.4 UNTERRICHT KONKRET

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

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

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

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.

1. Bedienen und Anwenden				
1.1 Medienausstattung (Hardware)				
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	7	Englisch	Interpreting - Übung Über Handys, Unterhaltungstechnologien usw. sprechen	Kommunikative und Interkulturelle Kompetenzen
	übergreifend	Technik	Präsentation der Nutzung von PC, Internet und Drucker <ul style="list-style-type: none"> • Vorführung der Lehrfilmen • Präsentation des Archivs (fotografische Darstellung von Schülerarbeiten) 	Informationsbeschaffung und -entnahme

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.

1.2 Digitale Werkzeuge

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	5/6	Englisch	Wordpower“ Übungen zum Festigen von Wortschatz	Verfügbarkeit von sprachlichen Mitteln und Sprachbewusstheit
	5	Mathematik	Geometrischen Figuren kennenlernen und mittels des Lerntempoduett auf oncoo die Besonderheiten herausarbeiten.	Geometrie
	7	Mathematik	Tabellenkalkulation – eine Einführung	Funktionsbereich Funktionen darstellen
	7	Mathematik	Benennen und charakterisieren von Grundfiguren (z.B. Dreieck) – dynamische Geometrie -Software nutzen und anwenden	Funktionsbereich Geometrie erfassen
	7	Mathematik	Konstruktion von Dreiecken anhand von DGS	Geometrie konstruieren
	8	Mathematik	Flächeninhalte und Umfänge zeichnen und berechnen anhand von DGS	Geometrie messen
	9	Mathematik	Wiederholung Basiswissen Tabellenkalkulation	Funktionen anwenden
	5 - 10	Mathematik	Geogebra – Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Geometrie, Algebra, Tabellen, Zeichnungen, Statistik und Analysis
	5 - 10	Mathematik	Maßband – Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Geometrie
	über- greifend	Technik	Selbständige Nutzung von PC, Internet und Drucker <ul style="list-style-type: none"> • Testen verschiedener Schrifttypen für ein Namensschild • Gestaltung von Logos und Signets 	Individuelle Informationsbeschaffung und -entnahme

	7 - 10	Wirtschaft	Wo bin ich stark?/Keine Angst vor Einstellungstests	Handlungskompetenz
	GL / Informatik	Internet ABC	Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	
	5 - 7	Biologie	Vogelbeobachtung digital Nutzung von Webcams, um ein Stück Natur ins Klassenzimmer zu holen	
	5 - 10	Mathematik Physik Biologie	GEOGEBRA	Inhaltsfeld: Geometrie, Statistik, Algebra

1.3 Datenorganisation

	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	5	Deutsch	Märchen „Es war einmal...“ <ul style="list-style-type: none"> • Ergebnisse unter Anleitung sicher speichern und wiederfinden 	Inhaltsfeld Texte
	6	Deutsch	Fabel „Der Rabe und der Fuchs“ <ul style="list-style-type: none"> • Ergebnisse sicher speichern und wiederfinden 	Inhaltsfeld Texte
	9/10	Deutsch	Berufsvorbereitung/ Praktikumsvorbereitung <ul style="list-style-type: none"> • Finden der Formulare zur Erstellung des Lebenslaufs und des Anschreibens (NFS Laufwerk) • Speichern der Ergebnisse in den gegebenen Ordnern 	Inhaltsfeld Texte
	5 - 10	Informatik	Datensicherung – Daten für die Ewigkeit? Klicksafe –Knowhow für junge User	

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit				
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	5 - 7	Deutsch	Mediennutzung Real-Life-Challenge (Kartenspiel zur Reflexion der eigenen Handynutzung)	Inhaltsfeld: Medien

2. Informieren und Recherchieren				
2.1 Informationsrecherche				
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	5	Deutsch	Märchen „Es war einmal...“ <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Recherchestrategien werden angeleitet; Vorgabe von Suchmaschine und Suchbegriffen 	Inhaltsfeld Medien
	6	Deutsch	Fabel „Der Rabe und der Fuchs“ <ul style="list-style-type: none"> • Youtube-Video, Suchbegriff Titel der Fabel 	Inhaltsfeld Medien
	5 - 6	Deutsch Informatik	ABC – Broschüre Tipps zum Thema Recherchieren mit dem Internet	Inhaltsfeld Medien
	9/10	Deutsch	Etappenziel Beruf <ul style="list-style-type: none"> • Nutzen vorgegebener Seiten und Suchmaschinen zur Sammlung individueller Informationen 	Inhaltsfeld Medien
	6	Englisch	„Outdoor activities“ <ul style="list-style-type: none"> • Über Sportarten und Freizeitaktivitäten sprechen • „BiParcours“ Rallye 	Fremdsprachliche Kompetenzen im Kontext
	8	Englisch	National Parks	Fremdsprachliche Kompetenzen im Kontext

	8	Englisch	„Next stopp USA“: Einführung der Internetseite https://online.seterra.com/de <ul style="list-style-type: none"> • Online-Quiz zu den geografischen Gegebenheiten der USA 	Schaffung eines geographischen Überblicks, Training des Umgangs mit Karten
	9	Englisch	„Outdoor activities“	Über Sportarten und Freizeitaktivitäten sprechen
	über-greifend	Erdkunde	Google Maps kennenlernen/nutzen <ul style="list-style-type: none"> • Land-Meer-Verteilung • Kontinente • Gradnetzmodell • Eigene Stadt 	geographische Orientierung / topographische Merkmale/
	5/6	Biologie	Ein Wildtier im Jahresverlauf - Recherche	Tiere im Jahreslauf
	5/6	Physik/ Chemie	Energiesparen – Recherche Homepage Stadt Gütersloh	Geräte und Werkzeuge
	7/8	Physik/ Chemie	Untersuchung zur Wasserqualität – Recherche Homepage Stadt Gütersloh	Luft und Wasser – Grundlagen des Lebens
	über-greifend	Technik	Projektbezogene Suche in Suchmaschinen <ul style="list-style-type: none"> • Suche von Konstruktionszeichnungen und Bauplänen in verschiedenen Ansichten 	Informations-beschaffung und -entnahme
	7 - 10	Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> • ... und plötzlich ist das Geld weg • Mit Nachhaltigkeit werben • Das konjunkturelle Auf und Ab • Berufsinformationen im Internet finden • Berufsbilder genau untersuchen • Ein Praktikum durchführen • Einen Ferienjob annehmen? • Schulabschluss ... und dann? • Mein „Plan B“ 	Sachkompetenz

	5 - 10	Erdkunde	Immer und überall spielen? Internet-Lernmodul „Online – sicher spielen im Internet (Seterra – Geography)“	Inhaltsfeld Medien
--	--------	----------	--	-----------------------

2.2 Informationsauswertung				
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	7	Deutsch	Ballade: Der Knabe im Moor <ul style="list-style-type: none"> Youtube-Video, Suchbegriff „Der Knabe im Moor“ Figurenentwicklung untersuchen 	Dramatische Geschichten in Gedichtform: Balladen und Moritaten
	5/6	Deutsch	Märchen „Es war einmal...“ <ul style="list-style-type: none"> Youtube-Video, Suchbegriff Titel der Märchen Visuelle Informationen entnehmen 	Inhaltsfeld Texte (Kompetenzerwartungen)
	9	Englisch	„Cyberbullying“ <ul style="list-style-type: none"> über ein Medienproblem lesen und sprechen, einen Kommentar schreiben 	Kommunikative Kompetenzen
	9	Englisch	„Using an online dictionary“ <ul style="list-style-type: none"> Onlinewörterbücher nutzen 	Methodische Kompetenzen
	8	Englisch	„In a national park“ <ul style="list-style-type: none"> Über einen Bundesstaat und (einen) Nationalpark(s) lesen, recherchieren, hören, schreiben, berichten; 	Fremdsprachliche Kompetenzen im Kontext
	6	Englisch	Wortschatz und Kenntnisse u.a. zum Thema „Länder und Nachbarländer“ <ul style="list-style-type: none"> Recherche 	Verfügbarkeit von sprachlichen Mitteln und Sprachbewusstheit
	7/8	Physik/ Chemie	Untersuchung von Wasserqualität – Erstellen von Diagrammen	Luft und Wasser – Grundlagen des Lebens
	5/6	Biologie	Tierfilm über Katzen – Informationen notieren	Haustiere und Nutztiere
	7 - 10	Wirtschaft	<ul style="list-style-type: none"> Erst informieren – dann kaufen Regelungen zu unserem Schutz 	Methoden- und Verfahrens-kompetenz Urteils- und Entscheidungs-kompetenz

			<ul style="list-style-type: none"> • Mein gutes Recht • Qualität garantiert • Eine Kauf-entscheidung vorbereiten • Azubis in der Klemme • Rollenspiel: Tarifverhandlung • Europa: Viele Partner – große Ziele • Generation Y im Aufbruch • Wohnen: Mieter oder Eigentümer • Work-Life-Balance • Wenn Arbeitsverhältnis oder Ehe enden 	
	7 - 10	Wirtschaft	Konsum ohne Grenzen	Urteils- und Entscheidungskompetenz
	7 - 10	Wirtschaft	Wie groß ist unser Fußabdruck?	Urteils- und Entscheidungskompetenz
	7 - 10	Wirtschaft	Viele Arten der Beschäftigung/Angebot nutzen: Stellenanzeigen	Sachkompetenz
	übergreifend	Hauswirtschaft	Recherche von Rezepten	
	übergreifend	Hauswirtschaft	Recherche zu Themen im Unterricht betreffend (z.B. Hygiene am Arbeitsplatz, Gesunde Ernährung)	Sachkompetenz Urteils- und Entscheidungskompetenz

2.3 Informationsbewertung				
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	übergreifend	Technik	Bewertung der Suchergebnisse <ul style="list-style-type: none"> • Beachtung von Herausgeber und Impressum (Fälschung und Original unterscheiden und vergleichen) • Beachtung der Aktualität 	Aufbereitung, Strukturierung, Analyse und Interpretation Fachbezogene Beurteilung
	7 - 10	Wirtschaft	Analyse von Werbung	Urteils- und Entscheidungskompetenz

	7 - 10	Wirtschaft	Weniger Plastik ist mehr!	Urteils- und Entscheidungs-kompetenz
	7 - 10	Wirtschaft	Heute für die Zukunft handeln/Expertenbefragung: Ausbildungsmarkt	Handlungs-kompetenz
	5 - 10	GL	Wie funktioniert Wikipedia und welche Möglichkeiten und Herausforderungen stellen sich bei der Nutzung?	Inhaltsfeld: Medien

2.4 Informationskritik				
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	9	Englisch	Cyberbullying	Kommunikative Kompetenzen
	7 - 10	Wirtschaft	Mitbestimmung im Betrieb	Sachkompetenz Urteils- und Entscheidungs-kompetenz

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
	5/6	Deutsch	Briefe schreiben	Inhaltsfeld: Texte Kompetenzbereich: Produktion
	5/6	Deutsch	Märchen: - QR-Codes auf <i>classroomscreen.com</i> erstellen und präsentieren für den Zugriff auf die App <i>Padlet</i> - Märchen-Padlet zum Sammeln und Teilen von offenen und geklärten Fragen, Erklärvideos zu Märchenmerkmalen, Tipps zum Nacherzählen von Märchen, Schülerergebnisse (Videos, Sprachaufnahme mit Nacherzählung)	Inhaltsfeld: Texte Kompetenzbereich: Rezeption

	8-10	Deutsch	Verfassen von Anschreiben und Lebensläufen	Inhaltsfeld: Texte Kompetenzbereich: Produktion
	7	Englisch	„Skills training“ eine E-Mail verfassen	Kommunikative und methodische Kompetenzen
	7	Englisch	„Writing“ Persönliche Briefe / E-Mails verfassen, Brieffreundschaften	Kommunikative und methodische Kompetenzen
	8	Englisch	Using Mind Maps: „Wordbank Music“: <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das Kollaborative Arbeiten mit der App „mindmeister“: • Erstellen einer Mind Map zum Thema „Musik“ • Ausprobieren der Funktion in Kleingruppen von 2-3 Personen 	Methodische Kompetenzen schulen, Erweiterung und Vernetzung des Wortschatzes
	5-10	Mathematik	Die SuS dokumentieren ihren Lernfortschritt im Bereich Arithmetik/Algebra mit Hilfe von Padlet	Arithmetik/Algebra
	7 - 10	Wirtschaft	Job-Knigge: So verhalte ich mich richtig/Bildung: Lebenslanges Lernen	Methoden- und Verfahrenskompetenz
	8 - 10	Wirtschaft	Vorbereitung des Schülerbetriebspraktikums mit Hilfe der App „Padlet“	Methoden- und Verfahrenskompetenz Urteils- und Entscheidungskompetenz Handlungskompetenz
	8 - 10	Wirtschaft	Reflexion während des Schülerbetriebspraktikums über die App „Padlet“	Methoden- und Verfahrenskompetenz Urteils- und Entscheidungskompetenz
	8 - 10	Wirtschaft	Gestaltung einer Präsentation der Erfahrungen aus dem Schülerbetriebspraktikum mit der App „Nearpod“	Methoden- und Verfahrenskompetenz Handlungskompetenz
	7/8	Politik	Kennenlernen der Mitmach-App „place ^m “ Anmelden in der App Durchführen einer klassenbezogenen Umfrage (erstellt durch Fachlehrkraft)	Kommunika-tions- und Kooperations-prozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren
	6	Biologie	Bestimmung von Tier- und Pflanzenarten (Sammlung und Austausch über Pinnwand, z.B. learningApps.org oder padlet)	Die Schülerinnen und Schüler nennen verschiedene Blütenpflanzen.
	alle	alle	Evaluation des Unterrichts/der Methoden (Oncoo Zielscheibe)	Schulprogramm/Qualitäts- bericht

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	5/6	Deutsch	Briefe als E-Mail verfassen, dabei Umgangsformen und Formalien beachten	Inhaltsfeld: Texte Kompetenzbereich: Produktion
	8-10	Deutsch	Anschreiben als E-Mail verfassen	Inhaltsfeld: Texte Kompetenzbereich: Produktion
	9-10	Deutsch	Zivilcourage – Auseinandersetzen mit Texten und den Handelnden	Inhaltsfeld Texte
	8 - 10	Erdkunde/ Politik	Refugees-welcome Map: Mobile Medien unterstützen den langen Weg durch Landkarten-Apps, ermöglichen eine Vernetzung und Austausch mit anderen Flüchtlingen und überbrücken Sprachbarrieren.	Kommunikations- und Kooperations-prozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

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
	8-10	GL	Erstellen von einem Quiz, einer Umfrage, einem Puzzle oder einer Fragestellung mit anschließender Online-Diskussion mit der App „Kahoot“	Methodenkompetenz Urteilskompetenz Sachkompetenz Handlungskompetenz
	5-10	Alle Fächer	individuelle und/oder kollektive Ideen-Sammlung mit der kollaborativen App „ZumPad“ (zum Beispiel als Einstieg in jedes Thema)	Methodenkompetenz Urteilskompetenz Sachkompetenz Handlungskompetenz
	5-10	Alle Fächer	„Brainstorming“, Umfrage oder anonymes Feedback mit der App „Answergarden“	Methodenkompetenz Urteilskompetenz Sachkompetenz Handlungskompetenz
	9/10	Politik	Erstellen einer Umfrage in der Mitmach-App „placem“ (klassen-, fachthemen- oder regional bezogen) Durchführen der Umfrage Auswertung der Umfrageergebnisse	Kommunikations- und Kooperations-prozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

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
	9	Englisch	Cyberbullying	Kommunikative Kompetenzen
	9/10	Physik/ Chemie	Kommunikation – Sicherer Umgang mit Daten	Informationsübertragung
	7/8	Projekt	Theaterstück: „Natürlich bin ich stark“	

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
	5	Deutsch	Märchen „Es war einmal...“ <ul style="list-style-type: none"> Digitale Darstellung der vorher verfassten Zusammenfassung von Märchen; Produktion mit Hilfe von Textverarbeitung Auswahl von Bildern für die Gestaltung des Lernplakates 	Inhaltsfeld Texte (Kompetenz-erwartungen)
	6	Deutsch	Fabel „Der Rabe und der Fuchs“ <ul style="list-style-type: none"> Digitale Darstellung der vorher verfassten Zusammenfassung der Fabel; Produktion mit Hilfe von Textverarbeitung Auswahl von Bildern für die Gestaltung des Lernplakates 	Inhaltsfeld Texte (Kompetenz-erwartungen)
	8	Deutsch	Praktikumsnachbereitung <ul style="list-style-type: none"> Digitale Darstellung der Vorgangsbeschreibung und der Tagesberichte 	Inhaltsfeld Sprache
	6	Englisch	„An invitation to a party“ <ul style="list-style-type: none"> Eine Einladung gestalten 	Verfügbarkeit von sprachlichen Mitteln und Sprachbewusstheit
	7	Englisch	„Projekt: A media survey“ <ul style="list-style-type: none"> eine Umfrage durchführen Ergebnisse präsentieren 	Methodische Kompetenzen und fremdsprachliche Kompetenzen im Kontext

	8	Englisch	Using Mind Maps: „Park Rangers“: <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der App „mindmeister“ • Anmelden in der App Erstellung einer Mind map (zunächst gemeinsame Erstellung über ein Tablet mit Visualisierung der einzelnen Schritte über den Beamer, Durchführung durch die Fachlehrkraft)	Methodische Kompetenzen schulen und fremdsprachliche Kompetenzen im Kontext fördern
	8	Englisch	Skills Training: „Party invitations“: <ul style="list-style-type: none"> • Eine Einladung mit Word gestalten (unter Verwendung von Wordvorlagen) 	Methodische Kompetenzen schulen, Sprechabsichten umsetzen Schreibfertigkeiten schulen
	8	Englisch	Speaking: „Phone calls“: <ul style="list-style-type: none"> • Einführung des Audio-Editors WavePad (Windows) • Aufnahme eines selbstgeschriebenen Telefongesprächs • Nachbearbeitung des Gesprächs mit WavePad • Präsentation der Aufnahme im Klassenverband 	Methodische Kompetenzen schulen und fremdsprachliche Kompetenzen im Kontext fördern
	9	Englisch	„application forms“ <ul style="list-style-type: none"> • Bewerbungsschreiben verfassen • einen Praktikumsbericht verfassen 	Methodische Kompetenzen
	5	Mathematik	Gestaltung einer Präsentation der zum Thema achsensymmetrische bzw. drehsymmetrische mit Padle	Geometrie
	5	Mathematik	Gestaltung eines Quiz für die SuS zum Thema Größen und Sachrechnen mit Hilfe von quizlet	Arithmetik/Algebra – mit Zahlen und Symbolen umgehen können
	7 - 10	Wirtschaft	Schutz vor Kündigungen/ Zeitplan für die Berufsfindung/Ein Praktikum vorbereiten/Bewerben für ein Praktikum/Anschreiben und Lebenslauf/Bewerben – aber wie?/Dein Bewerbungsanschreiben/Dein Lebenslauf	Handlungskompetenz Methoden- und Verfahrenskompetenz
	5-6	Kunst	Internet-ABC Lernmodul „Text und Bild – kopieren und weitergeben“.	

			Erstellung eines eigenen Comics zum Thema „Text- oder Bilderklau“.	
	5-10	Kunst	Einfache Gesichter mit Procreate gestalten - SuS erstellen mit der App „Procreate“ einfache Gesichter, fügen diesen Emotionen hinzu und erstellen aus den Ergebnissen eine gemeinsame Collage.	

4.2 Gestaltungsmittel				
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	7	Englisch	Einen eigenen „Blog“ gestalten	Verfügbarkeit von sprachlichen Mitteln und Sprachbewusstheit
	6	Mathematik	Diagramme mit dem Computer erstellen	Kompetenzbereich Funktionen
	10	Mathematik	Tabellenkalkulation zur Datenauswertung	Funktionen darstellen
	7 - 10	Wirtschaft	Eine Umfrage durchführen	Handlungskompetenz
	7 - 10	Wirtschaft	Betriebsabläufe planen	Methoden- und Verfahrens-kompetenz
	7 - 10	Wirtschaft	Ein Praktikum auswerten/Ergebnisse präsentieren/Eine Internetrally entwerfen	Methoden- und Verfahrens-kompetenz

4.3 Quelldokumentation				
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	über-greifend	Englisch	Recherche Bilder und Inhalt für Präsentationen	Methodische Kompetenzen
	7-10	Deutsch Informatik	Quelldokumentation – Standards der Quellenangaben kennenlernen Herr-Kalt.de (inkl. Video Tutorial)	

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
	7 - 10	Wirtschaft	Streaming und Sharing/Datenschutz in Europa	Handlungskompetenz

5. Analysieren und Reflektieren				
5.1 Medienanalyse				
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	7 - 10	Wirtschaft	Online-Shopping	Methoden- und Verfahrenskompetenz Urteils- und Entscheidungskompetenz
	7 - 10	Wirtschaft	„Qual der Wahl“ oder „Machtspiele“?/Berufswelt im Wandel/Eine Berufswahl treffen/Digitale Revolution – Industrie 4.0	Urteils- und Entscheidungskompetenz
	7-10	GL	Internetsucht/Internetpornographie/Sexting www.klicksafe.de	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

5.2 Meinungsbildung				
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	über-greifend	Geschichte/Politik	Auseinandersetzung mit aktuellen politischen Ereignissen <ul style="list-style-type: none"> • Logo-Nachrichten • Recherche und Beurteilung aktueller Ereignisse im Wochenplan/Lernplan 	jahrgangs-bezogen: Partizipation Demokratie Urteilsbildung
	9/10	Geschichte/Politik	Wahlen in der Bundesrepublik <ul style="list-style-type: none"> • Arbeit mit dem Wahl-O-Mat 	Die Rolle der Medien für Demokratie und Rechtsstaat

			<ul style="list-style-type: none"> • Internetseite der BPB • Vergleich der großen Online-Medien 	
	7 - 10	Deutsch/GL	Reporterfabrik: Wir zeigen, wie man sich wo am besten informiert, wie man selber veröffentlichen kann und wie man Journalistinnen und Journalisten findet, die dabei helfen.	Inhaltsfeld: Medien
	8-10	Deutsch Gesellschaft lehre	Fakt oder Fake - Wie man Falschmeldungen entlarven kann	

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	6-8	Biologie Ethik	Leben in der Pubertät: Geschlechterstereotype hinterfragen, Informationsquellen zum Thema Sexualität beurteilen	Inhaltsfeld: Sexualerziehung
	7 - 10	Wirtschaft	Abfall – Rest oder Rohstoff?	Sachkompetenz

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	8-10	GL/Politik/ Ethik	Verletzendes Online-Verhalten: Unterrichtsreihe zum Erwerb einer digitalen Konfliktkompetenz	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
	5/6	Deutsch	Computernutzung und ihre Risiken mit Hilfe einer Lektüre	Inhaltsfeld: Texte Kompetenzbereich: Rezeption

	5-6	Deutsch	Immer und überall spielen? Internet-ABC Lernmodul „Online-Spiele – sicher spielen im Internet“	Inhaltsfeld: Medien
	5-10	Deutsch	Realität und Fiktion in den Medien	Inhaltsfeld: Medien
	7 - 9	Erdkunde	Medien Realität und Fiktion in den Medien	Inhaltsfeld: Medien

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan
	7	Mathematik	Zufallsversuche am Computer	Kompetenzbereich Stochastik auswerten
	9	Mathematik	Zinsrechnung anhand von Formeln mit Hilfe von Tabellenkalkulationen berechnen	Funktionen anwenden
	9	Mathematik	Funktionen (Parabeln) in Schaubildern darstellen und interpretieren	Funktionen interpretieren

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	Jg.	Fach	Thema	Lehrplan

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
	5-8	GL	Programmieren mit Scratch Ein geschichtliches Ereignis nachstellen mit computeranimierten Figuren	übergreifend
	5-8	Mathematik/ Informatik/ NWS	Digitales Denken Wettbewerb: Informatik-Biber	
	8	Mathematik	Zuordnungen anhand von Tabellenkalkulationen erstellen	Funktionen anwenden

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
	9/10	Physik/ Chemie	Computer kommunizieren miteinander	Informationsübertragung

5 Entwicklungsplanung/Ausstattung

5.1 IST-ZUSTAND

	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	1	<ul style="list-style-type: none"> • 9 PCs (Fujitsu Esprimo P 420 E) • 1 Lehrerarbeitsplatz • 8 Schülerarbeitsplätze • 2 Drucker • Beamer und Lautsprecher
Mobile Endgeräte	16	<ul style="list-style-type: none"> • iPad (10,2"); 128 GB; A10 (inkl. iPad-Koffer) • Hama Fold iPad 10,2" (2019) Case • Parat PARAPROJECT Case i16 Koffer
Rechner in Fachräumen	1	Ein Rechner (HP ProDesk 600 G3 MT) im Kunstraum sowie TV zur Projektion
Rechner in Klassenräumen	10	<ul style="list-style-type: none"> • HP ProDesk 600 G3 MT • je zwei pro Klasse
Präsentationsmöglichkeiten	9	NEC UM351W Ultrakurzdistanz-Projektor
	1	NEC ME382U LCD Projektor 1920x1200 WUXGA
	4	SHARP PNQ601E 60" 1920x1080 350cd/m ² (LCD-TV)
	7	Apple-TV
	1	Präsentationskamera
MDM-Administration der iPads		Zulu-Desk-Device-Management (noch nicht aktiv, 25.05.20)
Schulserver		Benutzerkonto für jede(n) Schüler*in zum Speichern von eigenen Daten.

Lernplattform	---	---
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	1	Strato HiDrive Media 1500
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	---	---
WLAN		vorhanden
Breitbandanbindung		vorhanden
Homepage		Strato Homepage-Baukasten PRO (LZ12) www.hhs-gt.de
First-Level-Support		Medienbeauftragter: Herr Witte
Second-Level-Support		Regio IT

- Vorhanden ist ein breitbandiger, verlässlicher Internetzugang für das Schulgebäude, welcher
 - von den Klassenräumen, den Fachräumen sowie dem Lehrerzimmer aus zugänglich ist.
 - mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht, digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über EDMOND NRW⁷).
 - einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.
- Die Präsentationsmöglichkeiten in den Klassenräumen (Projektor bzw. großformatiger Fernseher) können über Kabel oder WLAN mit den Endgeräten der Lehrkräfte verbunden werden.
- In Kombination mit den Projektoren/Fernsehern ist es möglich, analoge Inhalte darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten eines OHP deutlich für die Unterrichtsgestaltung. Je nach technischer Umsetzbarkeit soll dies erfolgen
 - über eine Dokumentenkamera, welche mit dem Endgerät der Lehrkraft gekoppelt werden kann.

⁷ EDMOND NRW." <http://www.edmond-nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

- über eine Nutzung des Lehrergerätes (Tablet) als Dokumentenkamera (angebunden über Kabel oder W-LAN).
- Das W-LAN stellt eine Möglichkeit für Lehrkräfte dar, im gesamten Gebäude mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben. Es wird in der Schule in drei voneinander unabhängige Netze aufgeteilt deren Nutzungsmöglichkeiten sich wie folgt darstellen:

- **HHS-Technik**

- In diesem Netz sind die schuleigenen Geräte (u.A. iPads, Drucker, Apple TV, Notebooks) mit dem Internet verbunden.
- Dieses Netz verwendet einen Mac-Adressen-Filter, dieser wird von Regio IT verwaltet.
- Das Netzwerk ist für Schülerinnen und Schüler mit Nutzerprofilen über die schuleigenen iPads zugänglich. Eine Kontrolle erfolgt durch die Lehrkräfte über das Zulu-Desk-Device-Management.
- Sollte der Wunsch bestehen private Geräte in diesem Netz zu nutzen (z.B. um von einem Tablet zu drucken oder Apple TV zu nutzen), müssen diese von Regio IT eingepflegt werden.

- **HHS - BYOD**

- Dieses Netzwerk unterliegt keinem Filter. Die Anmeldung erfolgt per Radius-Authentifizierung über die Anmeldedaten des pädagogischen Netzwerks.
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten keinen Zugang zu diesem Netzwerk.

- **HHS-Gast**

- In diesem Netzwerk erfolgt der Zugang zum Internet über ein Voucher-System. Dabei erhält jede Klasse Gutscheine mit jeweils einer Zugangsnummer. Sind diese verbraucht, können neue erstellt werden.
- Der Internet-Zugang ist zeitlich begrenzt (vorläufig entweder 30 Minuten oder 24 Stunden).
- Die Anmeldung anhand der Nummer erfolgt über einen Browser.
- Die Gutscheine können an Gäste oder Schülerinnen und Schüler ausgegeben werden.
- Ein weiterer Filter wird nicht verwendet.

- Die für das W-LAN notwendigen Access-Points sind fest im Gebäude installiert.
- Derzeit 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,
 - sowohl über Möglichkeiten, die keinen Internetzugang für die Schülerinnen und Schülern voraussetzen,
 - als auch über die Möglichkeiten, welche vorhandene Geräte zulassen oder über von Schülern mitgebrachte eigene Geräte.

5.2 AUSSTATTUNGSPLANUNG

Die IT-Ausstattung der Schule bedingt sich durch die pädagogischen Überlegungen, die in Teil 4.1 bis 4.3 beschrieben wurden. Durch die im Folgenden dargestellte schrittweise Umsetzung wird eine Synchronisation zwischen den sich bedingenden Faktoren *organisatorische Entwicklung, unterrichtliche Entwicklung, Personalentwicklung* und *IT-Ausstattung* ermöglicht. Um die oben aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung.

5.2.1 Kurzfristige Planung

In der unmittelbaren Zukunft sollen anhand der bereits vorhandenen Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

- Schaffung der infrastrukturellen Voraussetzungen für die Einführung und Nutzung von Logineo NRW für die Lehrkräfte der Schulen.
- Bereitstellung von mobilen Endgeräten für die Lehrkräfte, welche die Entwicklung von Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen pilotieren wollen.

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
6 Apple Pencils	allgemein
2 Stative für Tablets	Erweiterung der Präsentations- und der allgemeinen Einsatzmöglichkeiten

1 Notebook, Lenovo ThinkPad 1 ASUS PB278QR (27") 1 Drucker/Scanner (Modell noch zu klären)	Ausstattung eines Arbeitsplatzes zum Distanz-Lernen.
--	--

- Es ist derzeit (Mai 2020) aufgrund der anhaltenden CoViD-19-Pandemie davon auszugehen, dass das Thema Distanz-Lernen auch über das Schuljahr 2019/20 hinaus von hoher Bedeutung sein wird. Zudem beinhaltet es zusätzliche Lernchancen für Schülerinnen und Schüler in Auslandsmaßnahmen, die von Lehrkräften der Hermann-Hesse-Schule via Videochat unterrichtet werden, sowie diejenigen, die aus pädagogischen Gründen in individuellen Unterrichtsangeboten ganz oder teilweise nicht im Klassenverband beschult werden. Aus diesen Gründen soll zeitnah ein diesbezügliches konzeptionelles Vorgehen im Kollegium erarbeitet werden.

5.2.2 Mittelfristige Planung

- Geplant ist die Erweiterung der Ausstattung der Klassen mit mobilen Schülergeräten, die einen Zugang zum Internet haben. Nach Möglichkeit sollten je Klasse Sätze mit Geräten für eine 1:2- bis 1:3-Ausstattung angeschafft werden.
- Je nach Unterrichtsvorhaben sollen Schülerinnen und Schüler Geräte von zu Hause mitbringen können und mit diesen Zugang zum Internet zu erhalten (BYOD).
- Die Ausstattung von Lehrkräften mit mobilen Endgeräten soll nun auf die nächste Gruppe ausgeweitet werden.
- Die Lehrkräfte vertiefen die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen, und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der aktuellen Arbeitsphase.
- Ein konzeptioneller Ansatz zur digitalen Vernetzung zwischen Lehrkräften, Eltern/Erziehungsberechtigten und Schülerinnen und Schülern wird entwickelt.

5.2.3 Langfristige Planung

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW.
- Weitere Klassenstufen werden mit schuleigenen mobilen Schülergeräten ausgestattet.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.

- Digitale Medien werden zur Vernetzung zwischen Lehrkräften, Eltern/Erziehungsberechtigten und Schülerinnen und Schülern genutzt.
- 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, um einen gemeinsamen Terminkalender zu pflegen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Inhalte abzuspeichern, wieder aufzurufen, auszutauschen und bereitzustellen, um mit Mitschülern gemeinsam zu arbeiten an Unterrichtsvorhaben, um ein digitales Portfolio anzulegen
- EDMOND NRW wird genutzt,
 - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID)

5.3 WARTUNGSKONZEPT

Den First-Level-Support übernimmt der Medienbeauftragte Herr Witte. Der Second-Level-Support wird durch die Firma Regio IT übernommen, mit der der Schulträger einen Wartungsvertrag abgeschlossen hat.

6 Personalentwicklung

6.1 QUALIFIZIERUNG / FORTBILDUNGSPLANUNG

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

Dabei reflektieren die Lehrkräfte ihr „bisheriges didaktisch-methodisches Vorgehen mit Blick auf die neuen Potenziale. Darauf aufbauend werden einzelne Lernsequenzen vor dem Hintergrund bestehender Unterrichtskonzepte und digitale Inhalte ergänzt und erprobt“ (vgl. Voigt)⁸. Aktuell bezieht sich dieses Vorgehen in erster Linie auf den Einsatz von Tablets im Unterricht sowie damit verbunden, die Klärung der Frage, welche Apps für die einzelnen Unterrichtsvorhaben geeignet erscheinen. Der Bedarf an Fortbildungen muss in diesem Prozess fortlaufend und an auftretenden Fragestellungen orientiert, im Blick behalten werden. Diesbezügliche Überlegungen umfassen u.a. Fortbildungen

- zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht,

⁸ Voigt, Hartmut: Digitalpakt Schule – Neue Perspektiven für den Umgang mit Heterogenität. In: Schulverwaltung 2/2020 (2020)

- 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 des Medienzentrums Gütersloh. In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen zukünftig größere Entwicklungsschritte angestoßen werden. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt. Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Umgang mit dem iPad für alle Kollegen sowie Kennenlernen verschiedener Apps zum Einsatz im Unterricht.	12.02.20	allgemein

6.2 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.

6.3 KOOPERATIONSPARTNER

Das Kollegium nutzt die Angebote der Medienberatung des Kreises 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.).

7 Evaluation / Fortschreibung

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

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).

Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche unsere 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 Schülern 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.

8 Prozessbeschreibung

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 ein, der aus drei interessierten Lehrkräften, der Schulleitung sowie dem Medienbeauftragten besteht. Phasenweise wurden die Leiter der Fachkonferenzen sowie der Fortbildungskoordinator hinzugezogen.

Das Kollegium wird regelmäßig über die Entwicklungen des Arbeitskreises informiert und beteiligt sich durch Rückmeldungen und Abstimmungen am Prozess.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW zu erweitern. Die Medienkonzeptgruppe trägt diese Informationen zusammen und erfasst auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung. Das Medienkonzept wird durch die Medienkonzeptgruppe regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

9 Ansprechpartner

Medienbeauftragte*r: Herr Witte

Fortbildungskoordinator*in: Frau Mandau

Mitglieder der Arbeitsgruppe Medien: Herr Fritz, Frau Schulte-Lindhorst, Frau Koppenbrink, Herr Witte, Herr Bußmann

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 28.05.2020 und auf der Schulkonferenz am 28.05.2020 einstimmig verabschiedet.

Datum: 28.05.2020