



Medienkonzept

des Gymnasiums der Stadt Rahden

Freiherr-vom-Stein-Straße 5

Stand: Januar 2024

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Leitbild / Vision	3
2 Rahmenbedingungen	3
3 Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung	4
3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung	4
3.1.1 Lernen mit Medien	5
3.1.2 Leben mit Medien.....	6
3.2 Unterricht konkret	7
3.3 Kooperationspartner	10
4 Ausstattung – Organisationsentwicklung I	10
4.1 Ist-Zustand	10
4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung.....	13
4.3 Ausstattungsplanung	13
4.3.1 Kurzfristige Planung	13
4.3.2 Mittelfristige Planung	13
4.3.3 Langfristige Planung.....	14
4.4 Wartungskonzept	14
5 Personalentwicklung	15
5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung	16
5.2 Ausbildung in der Schule	16
5.3 Kooperationspartner	16
6 Evaluation / Fortschreibung	16
7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II	18
8 Ansprechpartner	18

“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 Leitbild / Vision

Das Gymnasium der Stadt Rahden hat das Ziel, seinen Schülerinnen und Schülern in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche berufliche Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder 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 durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich.

Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Jugendlichen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern bei den Schulübergängen 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.

2 Rahmenbedingungen

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW² 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

¹ KMK - Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz (8.12.2016). https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf (Aufgerufen am 28. Januar 2024).

² QUA-LiS NRW - Lehrplannavigator. <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 28. Januar 2024.

NRW „Schule in der digitalen Welt“³ verpflichten sich die Schulträger den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

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

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

In VERA⁶ werden in Folge auch digitale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler abgefragt.

Die weiterführenden Schulen werden ebenfalls den Medienkompetenzrahmen NRW einführen und ihre Lehrpläne demgemäß anpassen. Entsprechend werden sie erwarten, dass die Grundschulen ihrerseits den Medienkompetenzrahmen NRW eingeführt haben, um auf den geschaffenen Grundlagen im Bereich Medienkompetenz aufbauen zu können.

3 Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung

3.1 AUSSAGEN ZUR UNTERRICHTSENTWICKLUNG

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren weiter vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern.

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 28. Januar 2024.

⁴ Medienkompetenzrahmen NRW <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/> Aufgerufen am 28. Januar 2024.

⁵ Schulmail: Medienkompetenzrahmen NRW (26.06.2018).
<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Schulverwaltung/Schulmail/Archiv-2018/180626/index.html>. Aufgerufen am 28. Januar. 2024

⁶ QUA-LiS NRW. VERA. Vergleichsarbeiten in Jahrgangsstufe 3.
<https://www.schulentwicklung.nrw.de/vera3/>. Aufgerufen am 28. Januar 2024.

3.1.1 Lernen mit Medien

Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:

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

Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende, lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um

- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Lernenden zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge darüber hinaus, um

- sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
- die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.

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

Je nach Unterrichtsvorhaben ist es möglich, dass Schülerinnen und Schüler auch eigene Endgeräte (Tablets, Smartphones, Notebooks, ...) mitbringen, um damit im Unterricht, auch mit Zugriff auf das Internet, zu arbeiten (BYOD). So wird ermöglicht, dass möglichst viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn dieses pädagogisch sinnvoll ist.

Es sind mobile Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler. Dafür stehen 7 Wagen mit jeweils 30 iPads zur Verfügung und 4 Wagen mit jeweils 15 Notebooks. Ab Klasse 9 arbeitet die Schule mit einer 1:1-Ausstattung elternfinanzierter iPads. So ist in allen Jahrgängen der Unterricht in 1:1 Ausstattung gewährleistet.

In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genauso genutzt wie kostenpflichtige Apps, für die der Träger die Lizenzen angeschafft hat.

Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, können Inhalte, Arbeitsstände etc. in einer Cloud und auf dem schuleigenen Server gespeichert werden.

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge ist für Lernende wie Lehrkräfte zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags geworden, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel oder DVD-Player. Überwiegend ergänzen die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien, zum Teil ersetzen sie sie.

3.1.2 Leben mit Medien

Wir möchten unsere Schülerinnen und Schüler auf die digitalisierte Lebenswelt vorbereiten. Daher nutzen wir digitale Medien in zahlreichen Kontexten ab der Klasse 5 und thematisieren innerhalb des Unterrichts Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen:

- Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen

- Themengebiete: Medienfunktionen, Medienbedienung, Medientechnik, Mediennutzung, Information und Manipulation, Mail, Internettelefonie, soziale Netzwerke, Unterhaltung und Spiel, Werbung und Konsum, Steuerung und Automatisierung, Informatik, Gesundheit und Sicherheit
 - Internetsicherheit (Datenschutz / Recht am eigenen Bild / Urheberrecht, ...)
 - Cybermobbing

3.2 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.“⁷

⁷ Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. <https://7c660779.flowpaper.com/LVRZMBMKRBroschuere/#page=1> Aufgerufen am 28. Januar 2024.

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert. Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der Schule vermittelt werden und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel- und langfristig weiterentwickelt wird. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt. Überfachliche Projekte werden verantwortlichen Personen zugeordnet.

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware) Deutsch (J 5,6,7,8,9,10, EF, Q1, Q2) Informatik (J6, EF, Q1, Q2) WP-PIT (J9,10) ITG (J7,8) Englisch (J9,10) Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)	2.1 Informationsrecherche Deutsch (J5,6,7,8,9,10) ITG (J7,8) Politik/Sowi (J7,8,10) Latein (J7) Mathematik (J 5,6,7,8,9,10) Biologie (J5,6,8,9,10) Informatik (J6, EF, Q1, Q2) WP-PIT (J9,10) Chemie (J 9,10, EF, Q1, Q2) Spanisch (EF, Q1, Q2) Russisch (ab J9-13) Englisch (J5,6,7,8,10) Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Deutsch (J5,6,7,8,9,10, EF, Q2) Religion (ab J9) Latein (J9,10) WP-PIT (J9,10) ITG (7,8) Chemie (J EF, Q1, Q2) Englisch (J5,6,7,8,9,10) Erdkunde (J9, 10, EF, Q1, Q2)	4.1 Medienproduktion und Präsentation Deutsch (J5,6,7,8,9,10, EF, Q2) ITG (J7, 8) Musik (5-13) Religion (ab J6) Biologie (ab J8) Kunst (J7) Politik/Sowi (J Q1, Q2) Latein (J9,10) Mathematik (J6,7) WP-PIT (J10) Informatik (J EF, Q1, Q2) Spanisch (J EF, Q1, Q2) Russisch (ab J9-13) Englisch (J5,6,7,8,9,10) Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)	5.1 Medienanalyse Deutsch (J7,8,9, EF, Q1) Politik/Sowi J5,7,8,10, EF, Q1, Q2) Latein (J 10) Biologie (J10) Informatik (J 6) ITG (J 7,8) Chemie (JEF, Q1, Q2) Russisch GKf (Q1, Q2) Englisch (J5,6,8,9,10) Erdkunde (J9, 10, EF, Q1, Q2)	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Deutsch J7,8,9, Q1, Q2) Informatik (J6, EF, Q1 Q2) Politik/Sowi (J7,8,10) Mathematik (J5) ITG (J 7,8) WP-PIT (J 9,10) Englisch (J10) Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)
1.2 Digitale Werkzeuge Deutsch (J5,6,7,8,9,10,EF,Q2) Musik (alle Jahrgänge) Politik/Sowi (J5) Latein (J7,9,10) Sport (5-13) Mathematik (J5,6,7,8,9,10) Biologie (J6,8,10, Q1, Q2) ITG (J7,8) WP-PIT (J9,10)	2.2 Informationsauswertung Deutsch (J5,6,7,8,9,10) Religion (ab J6) Kunst (J7) Politik/Sowi (J5,7,8,10) Latein (J7) Mathematik (J6,9,10) Biologie (J6,8,9,10, Q1, Q2) Informatik (J6, EF, Q1, Q2)	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Methodentage (J9) Projekt Medienscouts J5 und 6 Deutsch (J5,6,7,8,10, EF, Q2) Politik (J5) WP-PIT(J9,10) ITG (7,8) Englisch (J5,7,8,9,10) Erdkunde (J9, 10, EF, Q1, Q2)	4.2 Gestaltungsmittel Deutsch (J5,6,7,8,9,10, EF) Kunst (J7) Latein (J9,10) Mathematik (J5,6) Spanisch (JQ1, Q2) Englisch (J5,6,7,8,9,10) Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)	5.2 Meinungsbildung Deutsch (J5,7,8,9,10, Q2) Politik/Sowi (J 7, EF, Q1, Q2) Latein (J 10) Mathematik (J6) Biologie J(9,10) ITG (J 7,8) Chemie (JEF, Q1, Q2) Russisch GKf (Q1, Q2) Englisch (J8,9,10)	6.2 Algorithmen erkennen Deutsch (J7,8,9, Q1, Q2) Politik/Sowi (J10) Mathematik (J5,9,10) Informatik (J 6, Ef, Q1, Q2) WP-PIT (J9,10) Erdkunde (EF, Q1, Q2)

<p>Informatik (J6, Ef, Q1, Q2)</p> <p>Russisch (ab J9-13)</p> <p>Englisch (J5,6,7,8,9,10)</p> <p>Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>WP-PIT (J9,10)</p> <p>Chemie (J9,10, EF, Q1, Q2)</p> <p>Spanisch (EF, Q1, Q2)</p> <p>Russisch (ab J9-13)</p> <p>Englisch (J5,6,7,8,10)</p> <p>Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)</p>			<p>Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)</p>	
<p>1.3 Datenorganisation</p> <p>Deutsch (5,6,7,8,9,10, EF, Q2)</p> <p>Klassenleitungen J5</p> <p>Informatik (J6)</p> <p>Kunst (J9,10)</p> <p>Latein (J7)</p> <p>Russisch (ab J9-13)</p> <p>Erdkunde (J9,10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>2.3. Informationsbewertung</p> <p>Deutsch (J5,7, 8)</p> <p>Politik/Sowi (J5,7,8,10, EF, Q1, Q2)</p> <p>Biologie (J8,9,10, Q1, Q2)</p> <p>ITG (7,8)</p> <p>Chemie (J 9,10, EF, Q1, Q2)</p> <p>Spanisch (JQ1, Q2)</p> <p>Russisch-GKf (EF, Q1, Q2)</p> <p>Englisch (J6,8,10)</p> <p>Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Deutsch (J7,8)</p> <p>Biologie (J9)</p> <p>Informatik (J Q1)</p> <p>Chemie (J EF, Q1, Q2,)</p> <p>Spanisch (JEF, Q1)</p> <p>Englisch (J7,8,9,10)</p>	<p>4.3 Quelldokumentation</p> <p>Deutsch (J5,6,7,8,9,10, EF, Q2)</p> <p>WP-AndersSein (J9)</p> <p>Latein (J9,10)</p> <p>Russisch GKf (J Q1)</p> <p>Englisch (J5,7,8,9,10)</p> <p>Erdkunde (J9, 10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>5.3 Identitätsbildung</p> <p>Deutsch (5,7,8,9,10, Q1, Q2)</p> <p>Religion (J8)</p> <p>WP-AndersSein (J9)</p> <p>ITG (J 7)</p> <p>Politik/Sowi (J5, 8, 10)</p> <p>Russisch GKf (Q1, Q2)</p> <p>Englisch (J7,8,10)</p> <p>Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>6.3 Modellieren und Programmieren</p> <p>Informatik (J6, EF, Q1, Q2)</p> <p>Mathematik (J7,8,9,10)</p> <p>WP-PIT (J9,10)</p> <p>Erdkunde (EF, Q1, Q2)</p>
<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>Deutsch (J5,6,7,8,9,10, EF, Q2)</p> <p>ITG (J7,8)</p> <p>Mathematik (J10)</p> <p>Biologie (J9)</p> <p>Englisch (J5,6,7,8,9,10)</p> <p>Erdkunde (J6,7,9,10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>2.4 Informationskritik</p> <p>Deutsch (7,8)</p> <p>Biologie (J10)</p> <p>ITG (7,8)</p> <p>Chemie (J9,10, EF,Q1,Q2)</p> <p>Englisch (J8,10)</p> <p>Erdkunde (J9, 10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Deutsch (J8)</p> <p>Politik (J7)</p> <p>Mathematik (J5)</p> <p>Biologie (J9)</p> <p>Russisch GKn (Q2)</p> <p>Russisch GKf (Q1)</p> <p>Englisch (J6,7,10)</p>	<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <p>Deutsch (J5,6,7,8,9,10, EF,Q2)</p> <p>ITG (J7,8)</p> <p>Mathematik (J10)</p> <p>WP-PIT (J9,10)</p> <p>Informatik (J EF, Q1, Q2)</p> <p>Chemie (J EF, Q1, Q2)</p> <p>Englisch (J5,6,7,8,9,10)</p> <p>Erdkunde (J9, 10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p> <p>Deutsch J7,8,9,10, Q1, Q2)</p> <p>Politik/Sowi (J5)</p> <p>Biologie (J 6)</p> <p>Englisch (J5,6,8,9,10)</p> <p>Erdkunde (J9, 10, EF, Q1, Q2)</p>	<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p> <p>Deutsch (j7,8,9,10, Q1, Q2)</p> <p>Informatik (J6, EF, Q1, Q2)</p> <p>Politik /Sowi J10)</p> <p>WP-PIT (J 9,10)</p>

3.3 KOOPERATIONSPARTNER

- codefryx GmbH, Königsberger Str. 4-6,32339 Espelkamp: Durchführung von Elternabenden und Projekttagen zur Handynutzung in der Jahrgangsstufe 5 und 6
- Medienscouts: BRER in Zusammenarbeit mit Brigit Tinnes vom Kommissariat Vorbeugung und der Firma codefryx GmbH
- Mittwald : Projekt „Webseiten gestalten“ im WP-PIT J10 für 5 Wochen.
- Harting Technologiegruppe Espelkamp: Robotik
- Gesellschaft für digitale Bildung (GfdB): 1:1-Ausstattung iPadss

4 Ausstattung – Organisationsentwicklung I

4.1 IST-ZUSTAND

Ausstattung	Anzahl	Beschreibung
Computerräume	2	Pro Computerraum existieren 30 PCs und ein Lehrer-PC mit Beamer und Smartboard
Mobile Endgeräte	7x30 iPads 4x15 Notebooks	iPads Laptops zur Nutzung im Unterricht
Rechner in Fach- und Klassenräumen	53	Pro Klassen,- Kurs- und Fachraum ein Smartboard (Prowise) mit integriertem PC
Präsentationsformen	53	Prowise Smartboards in allen Unterrichtsräumen
Schulserver	1	IServ
Lernplattform	1	IServ
Programme und Apps mit Schullizenzen	4	Microsoft 365 (nicht Teams), AntonApp, Taskcard, BiBox, Plagscan, Antolin, Bettermarks
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	2	ICloud, Schulserver IServ, Onedrive, Verwaltungsnetzwerk

Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	10 PC 74 iPads Dienstgeräte	Arbeitsplätze für Lehrkräfte im Lehrerarbeitsraum O-103
WLAN	Gesamtes Schulgebäude
Breitband-anbindung	Gesamtes Schulgebäude	Glasfaser
Homepage		x2-host, Thomas Winkelmann, Frankfurt
First-Level-Support		IT-Beauftragter der Stadt Rahden, Steffen Fröhlich, Schul-Tech-AG
Second-Level-Support		IT-Abteilung der Stadt Rahden KRZ

Zur lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur des Gymnasiums Rahden gehören demnach:

- Ein **breitbandiger, verlässlicher Internetzugang** für das gesamte Schulgebäude, welcher
 - von den Klassenräumen, den Fachräumen, der Sporthalle 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 Bildungsmediathek NRW⁸)
 - einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.
- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im gesamten Gebäude über **WLAN** mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben. Um die Arbeit der Lehrkräfte zu vereinfachen, ist dieses ein geschlossenes WLAN, welches nur für die Lehrkräfte und Schulpersonal zugänglich ist.
- In den Klassenräumen gibt es **Präsentationsmöglichkeiten** eines großformatigen Smartboards, welches mit den Endgeräten der Lehrkräfte und Lernenden über Kabel oder WLAN verbunden werden kann.
- In Kombination mit den Smartboards ist es möglich, analoge Inhalte an den Whiteboards darzustellen. Dies erweitert die Möglichkeiten für die Unterrichtsgestaltung deutlich.

⁸ Bildungsmediathek NRW." <https://bildungsmediathek-nrw.de/?pid=8um2hgh9soeadb5b87b87p9ms4#cd964c6cf578eb2fcdaf556cb0f6469> Aufgerufen am 28. Januar 2024.

- **Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht.**
- **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, oder über von Lernenden mitgebrachte eigene Geräte.
- **Ab Klasse 9 1:1 Ausstattung der SuS mit iPads,** die so wie die schuleigenen iPadss durch die apple-Classroom-App und das Verwenden schulischer Apple-IDs und Einbindung in ein MDM für schulische Arbeit optimiert werden können. Die Lehrkräfte können die Bildschirme der SuS einsehen und so Missbrauch unterbinden.
- **Bereitstellung von iPads für alle Lehrkräfte,** um die Entwicklung von Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen voranzubringen.
- Alle Lehrkräfte haben die Möglichkeit, auch für Schüler den Zugang zum Internet über ein “offenes WLAN” zuzulassen.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW ist weit vorangeschritten und wird kontinuierlich evaluiert.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpasses NRW.

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Anschluss ans Breitbandnetz	allgemein
flächendeckende W-LAN-Ausstattung	allgemein
Apple iPads, Pencils und Hüllen für alle Lehrkräfte und SuS ab Jahrgang 9 7x30 iPads in Wagen 4 x15 Notebooks in Wagen	allgemein
Mobile Wagen zur Lagerung der iPads	allgemein
53 interaktive Smartboards	allgemein
Diverse mobile DVD-Player	Allgemein

MDM-Administration der iPads	allgemein
3D-Drucker	Allgemein
Vollausgestatteter GreenScreen-Raum mit Teleprompter	Allgemein
Diverse ELMO	Allgemein

4.2 LEITGEDANKEN ZUR IT-AUSSTATTUNG

Die IT-Ausstattung des Gymnasiums Rahden bedingt sich durch die pädagogischen Überlegungen, die in Teil 3 – Unterrichtsentwicklung ausführlich eruiert 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.

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

- Anschaffung von 15 VR-Brillen zu Unterrichtszwecken
- Einrichten eines stabileren Netzwerks innerhalb der Schule

4.3.2 Mittelfristige Planung

- **Die Jahrgänge 5-8 sollen mit festinstallierten iPads-Schränken in Klassenstärke ausgestattet werden**, so dass in allen Fächern verlässlich mit digitalen Endgeräten gearbeitet werden kann. Das Nutzen einer schulischen Apple-ID ermöglicht einen sicheren Zugang, bei Geräten in Klassenstärke sollen die SuS immer mit dem gleichen Gerät arbeiten können.
- **Praktikable Lösung** für die in absehbarer Zeit zu ersetzenden Dienstgeräte der Lehrkräfte muss gefunden werden.

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Lasercutter	allgemein
15 VR-Brillen	allgemein
Diverse Schullizenzen für Software	allgemein

4.3.3 Langfristige Planung

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Weitere Klassenstufen werden mit elternfinanzierten mobilen Schülergeräten ausgestattet.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- Die Bildungsmediathek 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)

4.4 WARTUNGSKONZEPT

Den Support übernimmt die IT-Abteilung der Stadt Rahden, die SchulTech-AG und das KRZ Lemgo. Weiterhin ist ein schulisches Admin-Team für IServ zuständig.

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 Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen
- Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams sowie individuelle Fortbildungsangebote.
- Das Kollegium vernetzt sich mit den Schulen in der Stadt 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. Instagram, EDU Camps, ...) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule holen.

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Umgang mit dem iPads/Smartboard für alle Kolleginnen und Kollegen	kurzfristig	allgemein
Umgang mit Anton/Taskcards/IServ für alle Kolleginnen und Kollegen	kurzfristig	allgemein

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 die Ausbildungskoordinatorin.

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 Kreises Minden-Lübbecke für schulinterne und individuelle Fortbildungsveranstaltungen. Zudem hat die Schule Lizenzen für Fobizz und nimmt die dort angebotenen Leistungen in Anspruch.

6 Evaluation / Fortschreibung

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung im Bereich der digitalen Bildung zu sichern, wird der Arbeitskreis Digitale Medien 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, Umfragemodul in Iserv).

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

Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche unsere Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben.

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

7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II

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 den Prozesses einen Arbeitskreis ein, der aus fünf interessierten Lehrkräften, der Schulleitung sowie dem Medienbeauftragten besteht. Phasenweise wurden die Leiter der Fachkonferenzen sowie der Fortbildungskoordinator hinzugezogen.

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

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

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

Das Medienkonzept wird durch den Arbeitskreis Digitale Medien regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

8 Ansprechpartner

Medienbeauftragte: vakant

Digitalisierungsbeauftragte: Frau Kreil-Bollmeyer

Fortbildungskoordinator*in: Frau Reimann

IT-Abteilung der Stadt Rahden: Steffen Fröhlich, Martin Ehrlich, Rene Remmert

Mitglieder der Arbeitsgruppe Medien: Frau KRE, Herr KÄM, Herr HAV, Frau WE, Herr SCHO, Frau KOE

IServ-Admins: Ehrlich, Fröhlich, Remmert, Frau DÖ, Herr Hav, Herr KÄM, Herr LA, Frau MEY, Herr SCHO, Herr SBG, Frau WE, Herr WIE, Frau WINS

SchulTech-AG: Frau DÖ, Frau FLÖ und Herr SCHO

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 6. Februar 2024 und auf der Schulkonferenz am verabschiedet.