

Medienkonzept

(Stand: Juni 2024)

Inhaltsverzeichnis

PÄDAGOGISCHE ZIELSETZUNGEN	2
AUSGANGSLAGE UND GRUNDLAGEN.....	2
UNTERRICHTSENTWICKLUNG	3
ORGANISATIONSENTWICKLUNG.....	4
PERSONALENTWICKLUNG	4
KOOPERATIONSENTWICKLUNG	5
EVALUATION UND FORTENTWICKLUNG	5

Pädagogische Zielsetzungen

Die Digitalisierung bedeutet große Veränderungen aller gesellschaftlichen Prozesse. Ein zeitgemäßer schulischer Bildungsbegriff muss daher den Umgang mit Medien und deren Nutzen für die Gestaltung von (selbstgesteuerten) Lernprozessen beinhalten, um die Bedingungen der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler zu berücksichtigen und aufzunehmen. Vor diesem Hintergrund ist es für uns ein großes Anliegen, die Schülerinnen und Schüler auf ihrem Weg zu medienkompetenten und medienbewussten Persönlichkeiten in der digitalen Welt zu begleiten und zu schulen.

Das im Schulprogramm verankerte Leitbild für das schulische Miteinander am AS-GSG¹ betont ebenso die Notwendigkeit einer Auseinandersetzung mit Medien als Unterrichtsmittel und als Unterrichtsgegenstand. Die *Entwicklung mündiger Persönlichkeiten* ist in einer „digitalen Welt“ nur durch Auseinandersetzung mit Medien zu erreichen. Darüber hinaus fordert die Zielsetzung *guten Unterrichts* eine Berücksichtigung zeitgemäßer Lehr- und Lernformen. Besonders bei der Unterstützung zur Ausbildung der für die Zukunft elementaren Fähigkeit Lernprozesse selbstgesteuert anlegen zu können bieten Medien zahlreiche Möglichkeiten. Das ASGSG sieht sich zudem als *lernende Gemeinschaft*, die unmittelbar mit einer zeitgemäßen Gestaltung des Lehrens und Lernens verbunden sein muss.

Ausgangssituation und Grundlage

Ausgangsbasis für die Erstellung des schulischen Medienkonzepts ist der durch das Land Nordrhein-Westfalen im Jahr 2017 veröffentlichte **Medienkompetenzrahmen**². Die dort aufgeführten sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 24 Teilkompetenzen zielen auf eine umfassende Medienbildung vom technischen Beherrschen, über kreatives Gestalten bis zu kritischem Reflektieren. Dabei muss deutlich sein, dass das Erreichen dieser Kompetenzbereiche nur durch das Zusammenwirken aller Fächer erreicht werden kann. Medienbildung stellt eine Querschnittsaufgabe für das schulische Lernen dar und kann nicht singular an ein einzelnes Fach gebunden werden.

Zur Erreichung dieses Ziels verfügt das ASGSG über eine zeitgemäße und umfangreiche Ausstattung für eine Förderung von Medienkompetenz:

- Alle pädagogisch genutzten Räume verfügen seit August 2020 über ein großformatiges *interaktives Touchdisplay*, das zusätzlich mit einem leistungsstarken Windows-PC ausgestattet ist.
- Allen Schülerinnen und Schülern steht für die Arbeit im Unterricht ein *iPad* als digitales Endgerät zur Verfügung. Lehrkräfte haben ebenso ein iPad als Dienstgerät für die Arbeit im Unterricht erhalten.
- Insgesamt stehen im Schulgebäude fünf *Computerräume* mit Desktop-PCs (Windows-Betriebssystem) zur Verfügung. Alle Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte erhalten mit persönlichen Zugangsdaten Zugriff auf die installierten Programme.
- Im Lehrkräftezimmer stehen vier Computerarbeitsplätze mit Zugriff auf das pädagogische Netz zur Verfügung.
- Ein Anschluss an das *Glasfasernetz* erfolgte im Frühjahr 2022.

¹ Vgl. Schulprogramm

² <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>

- Eine flächendeckende *WLAN-Versorgung* im Schulgebäude besteht seit August 2023.

Neben der Hardwareaustattung arbeiten wir mit digitalen pädagogischen Diensten, um innerschulische Prozesse zu unterstützen.

- Lernmanagementsystem: Alle Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte erhalten einen Zugang zu *Logineo LMS*, das auf dem etablierten System Moodle beruht. Über diese Plattform können Materialien ausgetauscht und interaktive Unterrichtsformate organisiert werden.
- Kommunikation: Um die den Schulalltag betreffende Kommunikation zu unterstützen erhalten alle am Schulleben Beteiligten einen Zugang zum Messenger *Sdui*, der neben einer Chatfunktion auch ein digitales „Schwarzes Brett“ für aktuelle Informationen bietet.
Für die dienstliche Kommunikation der Lehrkräfte wird vorrangig die *Dienstmail* als Kommunikationsmittel genutzt.
- Vertretungsplanung: Der Stunden- und Vertretungsplan ist auch außerhalb der Schule über die App *WebUntis* abrufbar.
- Digitales Klassenbuch: Mit dem Beginn des Schuljahres 2023/24 wurde das *digitale Klassenbuch von Untis* eingeführt.

Seit einigen Jahren sind am ASGSG die Medienscouts etabliert. Im Rahmen des Projekts der Landesanstalt für Medien (LfM) NRW wurden zwei Medienberatungslehrkräfte ausgebildet. Weiterhin werden in regelmäßigen Abständen Schülerinnen und Schüler ab der Jahrgangsstufe 8 in Workshops zu Medienscouts ausgebildet. Die Medienscouts sind Experten für die digitalen Medien und die Herausforderungen der veränderten Mediennutzung.

Die Medienscouts geben regelmäßig ihr Wissen weiter, indem sie Informations- und Beratungsangebote für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler entwickeln und durchführen. Sie gestalten Unterrichtsstunden zu Themen wie Cybermobbing, Handynutzung oder digitalen Klassenregeln. Die Medienscouts bieten zudem regelmäßig während der Pausen Sprechstunden an.

Unterrichtsentwicklung

Die Umsetzung der Anforderung der Medienkompetenzentwicklung gelingt nur als integraler Bestandteil aller Unterrichtsfächer der Schule.

Den Fächern Deutsch, Mathematik und Englisch kommt dabei die Aufgabe zu, den Umgang mit den Grundfunktionen der Office-Anwendungen (Textverarbeitung (D), Tabellenkalkulation (M) und Präsentationssoftware (E)) mit den Schülerinnen und Schülern zu erarbeiten, um eine sichere und situationsangemessene Nutzung im Laufe der Schullaufbahn sicherzustellen. Darauf aufbauend werden diese Programme spiralcurriculativ in den verschiedenen Fächern immer wieder eingesetzt.

Das Fach Informatik, das in der Jahrgangsstufe 6 für alle Schülerinnen und Schüler verpflichtend unterrichtet wird, beschäftigt sich mit den Grundlagen der Programmierung und des algorithmischen Denkens, um dieses zentrale Konzept für das Verständnis technischer, gesellschaftlicher und ethischer Fragestellungen nachvollziehen zu können.

Die einzelnen 24 Teilkompetenzen, die der Medienkompetenzrahmen NRW ausweist, finden eine Anbindung an die Unterrichtsvorhaben der einzelnen Fächer. In den Fachcurricula wird dies weiter konkretisiert. Da das Erreichen der jeweiligen Kompetenzen

nicht durch eine einmalige Thematisierung erreicht werden kann, sind Wiederholungen im Sinne eines Spiralcurriculums beabsichtigt und unbedingt nötig.

Die Zuweisung der 24 Teilkompetenzen zu Leitfächern, die eine vertiefte und ausführlichere Betrachtung der Kompetenzen vornehmen, findet sich im Anhang dieses Konzepts.

Organisationsentwicklung

Zur Planung, Strukturierung und Gestaltung der zahlreichen Herausforderungen für die digitale Transformation von Schule wurde von September 2019 bis Februar 2024 ein Arbeitskreis gebildet. In diesem Arbeitskreis, der von der Koordination für Schulentwicklung geleitet wurde, arbeiteten circa 20 Kolleginnen und Kollegen verschiedener Fachrichtungen gemeinsam, um eine möglichst differenzierte Auseinandersetzung sicherzustellen.

Inzwischen wurde in Bezug auf Medien und Digitalisierung aber ein Arbeitsstand erreicht, der es nötig macht, dass alle Bereiche von Schule und Unterricht die veränderten Rahmenbedingungen durch die Digitalisierung berücksichtigen und den Umgang mit Auswirkungen auf den jeweiligen Arbeitsbereich planen. Der Prozess der Digitalisierung ist daher nun ein integraler Bestandteil aller Bereich von Schule und Unterricht.

Supportanfragen werden als First-Level-Support von einer Gruppe von Lehrkräften möglichst schulintern gelöst. Dabei ist es das Ziel alle Anfragen zeitnah zu bearbeiten, um einen möglichst störungsarmen Einsatz der digitalen Arbeitsmittel zu ermöglichen. Für alle digitalen Dienste und die eingesetzte Hardware stehen als Second-Level-Support Ansprechpartner z.B. bei der Stadt Marl als Schulträger zur Verfügung, die schulextern weitere Unterstützung bieten und durch den First-Level-Support kontaktiert werden können. Wünschenswert wäre hier eine weitere Unterstützung des schulinternen First-Level-Supports durch IT-Fachkräfte in der Schule, um eine stärkere Konzentration der Lehrkräfte auf den pädagogischen Einsatz der Geräte vornehmen zu können.

Personalentwicklung

Verschiedene Fortbildungstage beschäftigten sich mit der Funktionsweise der digitalen Touchdisplays, des Lernmanagementsystems Logineo LMS und der iPads. Zunehmend standen aber auch pädagogische Fragestellungen wie Classroommanagement oder der Umgang mit Künstlicher Intelligenz im Zentrum. Individuelle Fortbildungen und Fortbildungen von Arbeitskreisen oder Fachschaften ergänzen diese schulweiten Maßnahmen.

Mithilfe des Anbieters Fobizz erhielten alle Lehrkräfte zudem im Jahr 2022 einen Zugang zu einer digitalen Fortbildungsplattform für die individuelle Weiterbildung. Zudem nutzte eine schulinterne Gruppe aus sechs Lehrkräften, die vom Land Nordrhein-Westfalen im Rahmen der digitalen Fortbildungsoffensive 2022 angebotenen digitalen Online-Kurse.

Darüber hinaus hat sich am ASGSG vor allem im Zusammenhang mit Logineo LMS und der Funktionsweise einzelner Apps für die iPads ein System der Mikrofortbildungen aus dem Kollegium heraus etabliert, um best-practice-Beispiele zu teilen,

praktische Fragen aus dem Unterricht zu klären und einen alltagsbezogenen Austausch innerhalb des Kollegiums zu fördern.

Die Planung der weiteren Fortbildungen richtet sich dabei nach den Rückmeldungen aus dem Kollegium, die z.B. in verschiedenen Umfrageformaten zu Abfrage des Fortbildungsbedarfs erhoben werden. Des Weiteren werden die aktuellen Entwicklungen zur Gestaltung von Schule und Unterricht in die Fortbildungsplanung mit einbezogen.

Kooperationsentwicklung

Die Maßnahmen im Rahmen des Medienkonzepts finden in enger Absprache mit dem Schulträger statt. In anlassbezogenen Treffen werden die weiteren Schritte vor dem Hintergrund der schulischen Belange gemeinsam besprochen und geplant. Supportanfragen werden in Absprache mit dem Schulträger bearbeitet bzw. an die zuständigen Dienstleister weitergeleitet.

Darüber hinaus ist ein stadtweiter Austausch der Medienbeauftragten der einzelnen Schulen in Marl und den Verantwortlichen des Schulträgers geplant. Die Digitalisierungsbeauftragte der Schule nimmt außerdem an den durch die Medienberatung organisierten überregionalen Vernetzungstreffen teil.

Um die Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus auch im Bereich der Digitalisierung zu stärken, wurde eine Reihe von Elternabendenden etabliert. Angeboten werden neben Elternschulungen zu der schulischen Arbeit mit den Endgeräten und den digitalen Diensten auch Informationsabende in Kooperation mit der Landesanstalt für Medien zu Fragen der Medienerziehung.

Evaluation und Fortentwicklung

Die Entwicklung im Bereich der Digitalisierung ist durch ein hohes Tempo gekennzeichnet, sodass stetige Evaluation und Fortentwicklung gegeben sein müssen. Im Rahmen der Erstellung des Arbeitsplans der Schulentwicklung, der im Schulprogramm festgehalten und jeweils zu Beginn des Schuljahres von der Lehrkräftekonferenz beschlossen wird, müssen auch die Grundsätze und Planungen des Medienkonzepts mitberücksichtigt werden. Nötige Anpassungen und Weiterentwicklungen werden im Arbeitsplan festgehalten und gemäß den dortigen Grundsätzen bearbeitet.

Die Evaluation des Medienkonzepts ergibt sich dabei aus der täglichen Erfahrung der Lehrkräfte sowie der Schülerinnen und Schüler, die unter anderem in Umfrageformaten (z.B. EDKIMO, Umfrage bei SdUI) für eine kriteriengeleitete Auswertung systematisiert werden.

Übersicht Medienkompetenzrahmen am ASGSG (Sek.I) – Schwerpunkte der Beschäftigung

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren
<p>Medienausstattung (Hardware)</p> <p>Methodentage Jg. 5 5.1 Englisch 6.1 Informatik</p>	<p>Informationsrecherche</p> <p>6.1 Biologie 9.3 Chemie</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <p>Lernplattform Sdwi Komma klar! 5.2 und 7.1 Deutsch</p>	<p>Medienproduktion und Präsentation</p> <p>Filmprojekt 6. 3 Englisch 8.2 Französisch 8.1 Latein 9.13 Erdkunde</p>	<p>Medienanalyse</p> <p>Filmprojekt 7.2 Musik 8.6 Französisch</p>	<p>Prinzipien der digitalen Welt</p> <p>ITG</p>
<p>Digitale Werkzeuge</p> <p>Diverse Fachschaften mit fachspezifischen digitalen Werkzeugen</p>	<p>Informationsauswertung</p> <p>7.7 Erdkunde 8.6 Biologie 9.3 Chemie</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Lernplattform Sdwi Komma klar! Jugend debattiert OS Jg. 5/6 5.2 und 7.1 Deutsch</p>	<p>Gestaltungsmittel</p> <p>Filmprojekt 8.1, 8.3, 8.4 Kunst 7.2 Musik 8.7 Geschichte 8 Religion</p>	<p>Meinungsbildung</p> <p>5/6 WP 8.7 Geschichte 8.2 Deutsch 10.2 Musik</p>	<p>Algorithmen erkennen</p> <p>ITG Mathematik</p>
<p>Datenorganisation</p> <p>Methodentage Jg. 5 5.3 Englisch 6.1 Informatik</p>	<p>Informationsbewertung</p> <p>Jugend debattiert 9.3 Chemie 10.2 Physik</p>	<p>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>5/6 WP 8/9 Religion 8/9 PPL</p>	<p>Quellendokumentation</p> <p>8.1 Biologie 10.9 Geschichte Kursarbeiten WP II</p>	<p>Identitätsbildung</p> <p>7 Religion 6 PPL 7/8 WP 10.6 Deutsch</p>	<p>Modellieren und Programmieren</p> <p>ITG</p>
<p>Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>6.2 und 6.7 Informatik</p>	<p>Informationskritik</p> <p>Jugend debattiert 8.3 und 9.1 Deutsch PW</p>	<p>Cybergewalt und -kriminalität</p> <p>Theaterstück ComicOn! Medienscouts Schutzkonzept Safer Internet Day</p>	<p>Rechtliche Grundlagen</p> <p>7/8 WP Sport</p>	<p>Selbstregulierte Medien-nutzung</p> <p>5/6 WP Medienscouts</p>	<p>Bedeutung von Algorithmen</p> <p>ITG Mathematik</p>