



MEDIENKONZEPT

(STAND FEBRUAR 2024)¹

¹ redaktionelle Änderungen nach Schulkonferenzbeschluss 7.2.2024

INHALTSVERZEICHNIS	2
1 LEITBILD/ VISION	3
2 RECHTLICHE RAHMENBEDINGUNGEN	4
3 MEDIENKOMPETENZ – UNTERRICHTSENTWICKLUNG	4
3.1 ENTWICKLUNGSZIELE	4
3.1.1. LERNEN MIT MEDIEN	4
3.1.2 LEBEN MIT MEDIEN/ MEDIENERZIEHUNG	5
3.2 UNTERRICHTSENTWICKLUNG KONKRET	6
3.3 KOOPERATIONSPARTNER	7
4 ORGANISATIONSENTWICKLUNG	8
4.1 IT-AUSSTATTUNG UND NUTZUNG	8
4.1.1 IST-STAND DER IT-AUSSTATTUNG	8
4.1.2 MEDIENEINSATZ IM UNTERRICHT UND ZUHAUSE.....	8
4.1.3 ENTWICKLUNGSPERSPEKTIVEN	10
4.2 PERSONALENTWICKLUNG	10
5 UMSETZUNG DES MEDIENKONZEPTS	10
6 EVALUATION/ FORTSCHREIBUNG	11
7 ANSPRECHPARTNER	12
8 ANLAGEN	12
8.1. ZUORDNUNGEN DER UNTERRICHTSVORHABEN ZUM MEDIENKOMPETENZRAHMENS NRW	12

Medienbildung gehört zum Bildungsauftrag der Schule, denn der kompetente Umgang mit Medien ist neben Lesen, Rechnen und Schreiben eine weitere wichtige Kulturtechnik geworden. Kinder und Jugendliche leben in einer durch Medien wesentlich mitbestimmten Welt und sie lernen für eine Welt, in der die Bedeutung der Medien für alle Lebensbereiche noch zunehmen wird. Die technologische Entwicklung durch Digitalisierung, Internet und die breite Verfügbarkeit mobiler Endgeräte haben die Medienwelt grundlegend verändert und erweitert. Sie bestimmen in unserer global vernetzten Welt inzwischen den Alltag und wirken sich maßgeblich auf die Sozialisation der Schüler*innen aus. Der Prozess der Digitalisierung ist dabei bereits so weit vorangeschritten, dass der Begriff „Medien“ inzwischen den Bereich der „digitalen Medien“ implizit mitdenkt.

Das vorliegende Medienkonzept des Otto-Hahn-Gymnasiums greift diese Ansprüche und Entwicklungen auf und ist Teil unseres Schulprogramms. Es stellt dar, wie Medienkompetenzaufbau über die Jahrgangsstufen hinweg in allen Fächern und in diversen anderen Bereichen und Szenarien gelingen soll. Als Instrument der Schulentwicklung formuliert es grundlegende mediale Bedingungen und Voraussetzungen der Ausstattung und Umsetzung, notwendige Entwicklungs- und Evaluationsprozesse, aber auch unsere pädagogischen und humanistischen Vorstellungen und Leitlinien eines zeitgemäßen, angemessenen, verantwortlichen und kritischen Medieneinsatzes im Kontext einer ganzheitlichen Bildung.

Als Schulgemeinschaft des Otto-Hahn-Gymnasiums bereiten wir unsere Schüler*innen, unabhängig von ihrer sozialen Situation, auf die mediale Welt vor. Unser Ziel ist es, sie zu einem kreativen, verantwortungsvollen, reflektierten und kritischen Umgang mit Medien zu befähigen. Die technische Umgebung der Schule soll so gestaltet sein, dass Lehrende und Lernende Zugriff auf ein breites Portfolio von Medien haben und diese ohne Hindernisse nutzen können. Das Medienkonzept stellt nötige Rahmenbedingungen, aber auch Innovationspotentiale zur technischen Ausstattung, zum Support und zur Nutzung dar.

Wir legen Wert darauf, dass neue, digitale Medien nicht nur alte ergänzen, sondern bewusst neue Lern- und Lehrmöglichkeiten erschlossen und erweitert werden. Chancen, Herausforderungen, Risiken und Grenzen digitaler Medien werden dabei gleichermaßen in den Blick genommen, immer wieder reflektiert und über Rückkopplungsschleifen an die schulischen Gegebenheiten angepasst und optimiert.

Die Lehrkräfte evaluieren die digitalen Möglichkeiten kritisch und konstruktiv und entscheiden im Rahmen der fachlichen und schulischen Vereinbarungen achtsam und umsichtig über deren Einsatz. Die Digitalisierung wird zu einem selbstverständlichen Baustein des Unterrichts, während pädagogische und fachliche Ziele weiterhin die Unterrichtsentwicklung bestimmen.

Wir verstehen unser Medienkonzept als dynamisch und nicht abgeschlossen. Wir laden die Schulgemeinschaft zu einem offenen Diskurs über aktuelle und relevante Entwicklungen im Bereich der Medienerziehung ein, der stets die notwendige Balance, aber auch die Potenziale im Blick hat. Dieser Prozess einer Verständigung untereinander ist zugleich selbst Bestandteil einer gelungenen Medienerziehung. Gerade unter den sich wandelnden Bedingungen der Digitalisierung behält eine wertschätzende und zielführende Kommunikationskultur ihren zentralen Wert im Bildungsauftrag von Schule.

2 RECHTLICHE RAHMENBEDINGUNGEN

Der Medienkompetenzrahmen NRW² ist die vom Land NRW verbindliche vorgegebene Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen. In die aktuellen Kernlehrpläne³ sind die zugeordneten Medienkompetenzen in nahezu allen Fächern integriert worden. Auf dieser Basis wird die Nutzung der digitalen Kommunikations- und Arbeitsmittel in die schulinternen Lehrpläne und damit in den Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankert werden.

Die Ausbildungsordnung angehender Lehrkräfte sieht inzwischen vor, 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“⁴ verpflichten sich die Schulträger zudem, den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen.

3 MEDIENKOMPETENZ – UNTERRICHTSENTWICKLUNG

3.1 ENTWICKLUNGSZIELE

Unser Ziel ist es, den Einsatz digitaler Medien und Werkzeugen zunehmend in Unterrichtsvorhaben der Fächer so zu verankern, dass Schüler*innen die geforderten Medienkompetenzen und mediale Schlüsselqualifikationen erwerben können. Am Ende dieser Entwicklung bietet ein breites Repertoire von Unterrichtsvorhaben verschiedener Fächer vielfältige und aufeinander aufbauende Möglichkeiten für diesen Kompetenzerwerb.

Außerdem werden didaktische Potentiale digitaler Medien genutzt, um die Individualisierung von Lernprozessen, Formen selbstgesteuerten Lernens und „Blended Learning“⁵-Szenarien zu ermöglichen, zu verbessern und ggf. zu etablieren.

Der Umgang mit Medien hat für uns die Dimensionen „Lernen mit Medien“ und „Leben mit Medien“.

3.1.1. LERNEN MIT MEDIEN

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern zur Gestaltung des Unterrichts. Über Häufigkeit, Art und Weise entscheidet die Lehrkraft im Rahmen der fachschaftsinternen Absprachen.

Beispiele für Inhalte und gewünschte Nutzung sind:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien (z.B. Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte)
- die individuelle Förderung der Schüler*innen durch passgenaue Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- die Diagnose von Lernständen durch digitale Test- und Diagnoseformate

² Medienkompetenzrahmen NRW. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> Aufgerufen am 11. März 2020.

³ QUA-LiS NRW - Lehrplannavigator. <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 11. März 2020.

⁴ „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 11. März 2020.

⁵ https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning Aufgerufen am 11. März 2020.

- das unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler*innen (z.B. durch spielerische Abfrageformate)
- die Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks⁶)
- die Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Nutzung der digitalen Medien und Werkzeuge ist durch das „Lernen auf Distanz“ während der Coronakrise Alltag geworden. Wir haben festgestellt: Kinder sind keine *digital natives* im Umgang mit den Medien. **Es bedarf einer pädagogischen, inhaltlichen und auch technischen Begleitung, damit diese Medien für den Lernprozess sinnvoll genutzt werden. Individuell kann sich das bei den Schüler*innen durchaus unterschiedlich darstellen. Beispielsweise kann das Nutzen eines Tablets als Heftersatz für den einen Schüler kontraproduktiv sein, der andere organisiert sich jedoch dadurch deutlich besser.**

Die in den Phasen des Distanzunterrichts gewonnenen Erfahrungen sollen zur Implementation eines gewinnbringenden Einsatzes der digitalen Möglichkeiten in den Schulalltag genutzt werden. Der Einsatz soll dabei kein Selbstzweck sein, sondern zielorientiert erfolgen. Immanentes Ziel ist jedoch der Erwerb grundlegender Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritisches Denken, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration)⁷.

Beispielsweise sollen die Schüler*innen auch digital gestützt erlernen:

- Lernprozesse zu gestalten und lernförderliche Medien zu nutzen,
- Lernprozesse zu dokumentieren,
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schüler*innen zu arbeiten,
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten,
- eigene Medienprodukte zu erstellen.

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge (z.B. mit der digitalen Lernplattform Office365) darüber hinaus, z.B. 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.

3.1.2 LEBEN MIT MEDIEN/ MEDIENERZIEHUNG

Wir möchten unsere Schüler*innen auf die digitalisierte Lebenswelt vorbereiten. Daher nutzen wir digitale Medien in zahlreichen Kontexten schon ab der Klasse 5⁸ und thematisieren innerhalb des Unterrichts Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen. **Die Bausteine einer solchen Medienerziehung sind im Medienkompetenzrahmen, in den Curricula der Fächer sowie ergänzenden außerunterrichtlichen Angeboten verankert.**

Klassenlehrer*innen handeln mit ihren Klassen verbindliche Regeln für z.B. Klassenchats aus. Dies geschieht in Bezug auf den Leitfaden des Otto-Hahn-Gymnasiums. Medienscouts – eigens im Umgang mit digitalen

⁶ <https://www.betzold.de/blog/learning-snacks/>, Aufgerufen am 11. März 2020.

⁷ <http://unterricht-digital.info/die-vier-ks-fertigkeiten-skills/>, Aufgerufen am 1. November 2020.

⁸ Ab Klasse 5 thematisieren beispielsweise die Medienscouts den Umgang mit digitalen Medien.

Medien ausgebildete Schüler*innen – sind fester Bestandteil der Medienerziehung am Otto-Hahn-Gymnasium. Diese können für Einheiten in Bezug auf den Umgang mit z.B. *Socialmedia, sicher Surfen* etc. in der 7. und 8. Klasse von den Lehrer*innen angefordert werden.

Medienscouts thematisieren schon ab der Klasse 5 verschiedene mediale Themen mit den Klassen, z.B.:

- Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteils Kompetenzen
- 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 etc.

Durch einen Medieninformationsabend werden die Eltern als Partner in der Erziehungsarbeit im Umgang mit der Welt der digitalen Medien über aktuelle Entwicklungen informiert. Im Fach Deutsch bzw. Wirtschaft/Politik wird ein Projekt zum rechtlich sicheren Umgang mit den Möglichkeiten des Internets (derzeit: „Verklickt“⁹) in der 8. Klasse verbindlich durchgeführt.

3.2 UNTERRICHTSENTWICKLUNG KONKRET

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen und entsprechenden Schlüsselqualifikationen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen beschreibt folgende sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 24 Teilkompetenzen (letztere sind dem Medienkompetenzrahmen NRW¹⁰ 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.“

⁹ Verklickt! - Medienpaket für den Schulunterricht (polizei-beratung.de)

¹⁰ https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2019_06_Final.pdf, Aufgerufen am 11.3.2020.

Wir sind verpflichtet, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW umzusetzen, und wollen diese mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abbilden. Die Fachschaften entwickeln und evaluieren dazu Unterrichtsvorhaben in Eigenverantwortung und passen diese wenn nötig an.

Eine Übersicht in Kap. 8 (Anlagen) zeigt die bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Diese Auflistung beschreibt den Ist-Stand zum jetzigen Zeitpunkt und wird durch die Arbeit der Fachschaften sukzessive erweitert werden. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen implementiert und konkreter dargestellt.

Das Heranführen von Schüler*innen an digitale Medien und Werkzeuge erfolgt unmittelbar ab der Klasse 5. So intensivieren und begleiten bspw. ein Informatik-Modul des Fachs „Experimentelle Naturwissenschaften“ in Klasse 5, das Fach Informatik in Klasse 6 und ein Medienscout-Programm den Einstiegsprozess. Zudem werden Schüler*innen bereits ab Klasse 5 im Umgang mit der schulischen Lernplattform geschult.

In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme nur unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden. Ein für die digitale Arbeit notwendige Speicher steht im Lernmanagement-System¹¹ allen Lehrenden und Lernenden zur Verfügung. Die Lehrerkonferenz und die Fachkonferenzen einigen sich auf ein Portfolio bestimmter Programme bzw. Apps. Der Einsatz weiterer Software bleibt möglich, soll aber sparsam erfolgen.

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler*innen wie Lehrer*innen zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung analoger Medien wie Heft, Buch und Tafel. Je nach Einsatzgebiet ergänzen die digitalen Medien die klassischen, wie bspw. die Internetrecherche das Schulbuch, oder ersetzen sie, wie bspw. der Videostream den DVD-Player.

3.3 KOOPERATIONSPARTNER

Im Rahmen der Medienerziehung veranstaltet die Schule jährlich einen Informationsabend mit einem Medienpädagogen (derzeit: von der *SK Stiftung Jugend und Medien*). Eltern und Schüler*innen der Klasse 5 werden hierbei für die Chancen und Risiken im Umgang mit den neuen Medien sensibilisiert.

In der Qualifikationsphase I führt die Schule mit Kooperationspartnern (derzeit: *Fachhochschule der Wirtschaft Bergisch Gladbach*) einen ganztägigen Workshop zur Vorbereitung auf die Anfertigung der Facharbeiten mit Office-Programmen durch.

Sowohl im Rahmen des KURS-Programms (*Kooperation Unternehmen der Region und Schule*) als auch der *Junior-Ingenieur-Akademie* der Telekom-Stiftung ist die Schule Kooperationen mit Wirtschaftsunternehmen der Region eingegangen. Die meisten der mit den Unternehmen vereinbarten Themenfelder befassen sich mit technischen und informationstechnischen Themen, z.B. dem dreidimensionalen Zeichnen mit CAD-Programmen oder der Programmierung von Handy-Apps.

¹¹ <https://www.wb-web.de/material/medien/was-sind-lernmanagement-systeme-1.html>, Aufgerufen am 11. März 2020, durch die Nutzung dieses Systems kann auch die Nutzung von Tabellenkalkulationen, Schreibsoftware und Präsentation intensiv (nach den Vorgaben des Medienkompetenzrahmens) geübt und bewertet werden.

4.1 IT-AUSSTATTUNG UND NUTZUNG

4.1.1 IST-STAND DER IT-AUSSTATTUNG

Das Otto-Hahn-Gymnasiums ist Anfang 2021 in ein saniertes Gebäude eingezogen. In enger Zusammenarbeit mit dem Schulträger wurde folgende IT-Ausstattung unter Berücksichtigung der in Kapitel 3 genannten Ziele geplant und im Rahmen der Sanierung umgesetzt:

- **Breitband-Internetzugang (1 Gigabit/vollsynchon)**, zugänglich von allen Klassen- und Fachräumen sowie dem Lehrerzimmer
- **WLAN** für Lehrkräfte und Schüler*innen, um ohne Kabelanbindung das Internet zu nutzen
- **digitale Tafeln** in allen Klassenräumen mit integriertem PC und der Möglichkeit, Endgeräten der Lehrkräfte per WLAN oder Tischanschlussfeld zu verbinden
- **Dokumentenkameras**, um analoge Inhalte auf den digitalen Tafeln darzustellen und zu bearbeiten
- **Lernplattform Office365**, die im März 2020 als digitale schulische Lernplattform eingeführt wurde

Folgende Tabelle gibt einen Überblick der weiteren vorhandenen Hardware:

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
60 iPads + Apple Pencil + Hüllen	allgemein
ca. 150 Convertible Laptops / Touch / Stift	allgemein / z.T. Schülerleihgeräte
7 mobile Wagen zur Lagerung der iPads / Laptops	allgemein
ca. 90 weitere Desktop-Computer	allgemein
diverse Drucker (auch 3D-Druck, Foliendruck)	allgemein
30 Arduino Mikrocontroller	allgemein
div. Sensortechnik	Naturwissenschaften

Die Lehrerschaft des Otto-Hahn-Gymnasiums wird Mitte 2021 zusätzlich mit digitalen Endgeräten (wahlweise iPads oder Laptops) aus Landesmitteln ausgestattet.

Mit dieser umfangreichen Ausstattung ist eine sehr gute Grundlage für das Lehren und Lernen mit digitalen Medien geschaffen worden. Selbstverständlich muss diese Ausstattung gewartet werden. Den First-Level-Support leisten derzeit Lehrkräfte des IT-Support-Teams der Schule. Der Second-Level-Support wird durch einen zentralen Dienstleister übernommen, mit dem der Schulträger einen Wartungsvertrag abgeschlossen hat.

4.1.2 MEDIENEINSATZ IM UNTERRICHT UND ZUHAUSE

Die mediale Ausstattung der Schule wurde so geplant, dass deren Einsatz flexibel möglich ist und nicht zwingend an feste Orte des Schulgebäudes gebunden ist. Damit ist es möglich, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).

Neben klassischen Computerräumen insbesondere für spezifische fachliche Anforderungen sind zahlreiche mobile Schulgeräte unterschiedlicher Geräteklassen (iPad, Notebooks) vorhanden. Diese vom Schulträger

bereitgestellten Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und sind mindestens in einem Schlüssel von einem Gerät pro fünf Schüler vorhanden.

Der schulische Gerätebestand wird hierüber hinaus durch Geräte aus Drittmitteln (wie z.B. der Junior-Ingenieur-Akademie) erweitert. Damit ist die schuleigene Ausstattung bereits sehr gut und erlaubt in jeder Lerngruppe die Arbeit in Kleingruppen. Nach vorheriger Buchung der entsprechenden Ressourcen ist jedoch auch möglich, Gerätesätze so zu kombinieren, dass für einzelne Lerngruppen zeitweise eine 1:1-Ausstattung nutzbar ist.

Die konsequente Erweiterung der Verfügbarkeit von Endgeräten im Klassenraum ist das Mitbringen von eigenen Schülergeräten (BYOD)¹². Im Hinblick auf die jeweiligen curricularen Lernziele und im Sinne eines verantwortungsvollen und altersangemessenen Umgangs mit den digitalen Medien gelten folgende **Grundsätze** zur Mitnahme eigener Geräte in den Unterricht:

<p>Unterstufe (Jahrgang 5–7)</p>	<p><i>Die Schüler*innen der Unterstufe werden behutsam an die Nutzung digitaler Medien im Unterricht herangeführt.</i></p> <p>Hierfür finden gelegentlich und zielgerichtet Unterrichtsphasen statt, in denen die in der Schule vorhandenen Endgeräte verwendet werden.</p> <p>Die Mitnahme eigener digitaler Endgeräte ist nicht erlaubt.</p> <p>Schriftliche Bearbeitungen erfolgen mit Papier und Stift.</p>
<p>Mittelstufe (Jahrgang 8–10)</p>	<p><i>Die Schüler*innen der Mittelstufe nutzen die digitalen Medien nun verstärkt im Unterricht, um die bereits vorhandenen medialen Kompetenzen sukzessive zu vertiefen.</i></p> <p>Die Schüler*innen dürfen auch in diesen Jahrgangstufen keine privaten digitalen Endgeräte einsetzen. Die Medienkompetenz soll mit schulischen Mitteln ausgebildet werden.</p> <p>Die Schüler*innen erlernen eine effiziente digitale Dokumentation und Datenverwaltung, z. B. das Schreiben mit einem digitalen Stift, das Erstellen und Verwalten von MS Office-Dateien. Zudem wird der Einsatz digitaler Arbeitsmittel kritisch reflektiert.</p> <p>Der Fokus schriftlicher Bearbeitungen liegt auch in diesen Klassen weiterhin auf analogen Schreibmedien.</p>
<p>Oberstufe (Jahrgang EF–Q2)</p>	<p><i>Die Schüler*innen der Oberstufe nutzen die digitalen Medien in zunehmendem Maße eigenständig und reflektiert.</i></p> <p>Die Schüler*innen der Oberstufe können ein Tablet oder Convertible mit digitalem Stift (jedoch kein Smartphone), als Arbeitsmittel im Unterricht einsetzen, insbesondere für Mitschriften. Als gleichwertig wird das Arbeiten mit Papier und Stift gesehen.</p> <p>Über den Umfang der Nutzung im Unterricht entscheidet die Lehrkraft nach eigenen fachlichen-didaktischen und pädagogischen Gesichtspunkten. So können beispielsweise auch rein analoge Arbeitsphasen von der Lehrkraft vorgegeben werden.</p>

Die Abweichung von den obigen ist nach Mehrheitsbeschluss durch die jeweiligen Mitwirkungsgruppen und Zustimmung durch die Schulleitung möglich.

¹² https://de.wikipedia.org/wiki/Bring_your_own_device, Aufgerufen am 21. Februar 2021

Die Nutzung der schulischen Lernplattform Office365 erfordert für die Schüler*innen eine heimische Hardwareausstattung. Die Bereitstellung dieser Hardware im Elternhaus wird erwartet. Die Schule kann im Bedarfsfall mit Leihgeräten unterstützen. Für die Anschaffung gibt das Otto-Hahn-Gymnasium keine konkrete Produktempfehlung. Wichtig ist, dass die Hardware mit dem Softwarepaket Office365 kompatibel ist und mittelfristig bleibt. Die Anschaffung eines Druckers wird empfohlen. Alternativ besteht aber auch die Möglichkeit, Materialien entgeltlich in der Bibliothek auszudrucken.

4.1.3 ENTWICKLUNGSPERSPEKTIVEN

- Die Benutzerfreundlichkeit der Ausstattung („Usability“) wird regelmäßig evaluiert und mit dem IT-Dienstleister stetig verbessert.
- Weitere Klassenstufen werden mit mobilen Schülergeräten ausgestattet.
- Umsetzung einer „Tablet-Klasse“, wenn die Pflegschaft und die Konferenz der unterrichtenden Lehrer dies beschließt und die Schulleitung zustimmt.
- Es liegen Vereinbarungen vor, die den Einsatz der implementierten Lernplattform so regeln, dass Schüler und Lehrer den Lernprozess in der Schule und zuhause optimal gestalten.
- Der Einsatz digitaler Medien erfolgt angemessen und achtsam, er ist effizient in Hinblick auf die Lernziele. **Was in diesem Zusammenhang achtsam und angemessen? Diese Debatte ist in der Schulgemeinschaft zu führen und ein schulischer Entwicklungsprozess.**

4.2 PERSONALENTWICKLUNG

Arbeits- und Organisationsprozesse, aber auch Lernprozesse, die digital abgebildet werden sollen, werden vorrangig mit der eingeführten Lernplattform verwirklicht. Aber auch andere Tools, die meist fachspezifisch eingesetzt werden, sollen – bestenfalls nach Absprache in der Fachschaft – eingesetzt werden können. Die Qualifizierung zur Bedienung der digitalen Tools erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend. Dies geschieht sowohl auf der Ebene des Gesamtkollegiums als auch auf der Ebene der Fachschaften. Medienbeauftragte und Fortbildungsbeauftragte stellt Fortbildungsbedarfe fest und organisiert die entsprechenden Fortbildungen.

Die Schulleitungen stellt die notwendigen Ressourcen im Rahmen der gegebenen Möglichkeiten (Vertretungskonzept, Fortbildungsbudget etc.) bereit.

Einen wesentlichen Bestandteil zur Qualifizierung stellen kollegiumsinterne Microfortbildungen dar, die z.B. durch Formate wie ein Digitalcafé organisiert werden. Fachschaften bilden sich in externen und internen Veranstaltungen mit Fachbezug fort. An pädagogischen Tagen kann die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen im größeren Zusammenhang angestoßen werden. Externe Referenten werden eingeladen, um Entwicklungsimpulse zu geben. Referendare erhalten eine Grundeinführung zur digitalen Lernplattform durch das Seminar und die Ausbildungsbeauftragten.

5 UMSETZUNG DES MEDIENKONZEPTS

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtverantwortung obliegt der Schulleitung, die hierzu eine Medienbeauftragte bzw. einen Medienbeauftragten benennt, der als Ansprechpartner für die Fachkonferenzen und die Lehrerkonferenz dient. Er vernetzt die

Arbeiten der unterschiedlichen Akteure und bündelt die Ergebnisse im Mediencurriculum und in der Weiterentwicklung des Medienkonzepts.

Die Arbeitsgruppe „Medienkonzept“, welche von der Lehrerkonferenz zur Erarbeitung dieses Konzepts beauftragt wurde, trifft sich unter der Leitung der/s Medienbeauftragten weiter, um den Umsetzungsprozess zu begleiten.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen. Bis zum Ende des 1. Halbjahres 2021/22 setzten sie die unterrichtlichen Anforderungen des Medienkompetenzrahmens um. Sie entwickeln den Unterricht in Hinblick auf die hier genannten Ziele weiter.

Schulleitung, Verwaltung und IT-Support-Team entwickeln die Ausstattung, Verwaltungsabläufe und technischen Abläufe des Unterrichts im Sinne des Konzepts weiter. Die IT-Nutzungsordnung wird diesem Konzept gemäß überarbeitet.

Die Gremien werden regelmäßig über relevante Entwicklungen des Medienkonzeptes informiert und erhalten somit durch Rückmeldungen und Abstimmungen die Möglichkeit, sich an dem fortlaufenden Prozess beteiligen.

6 EVALUATION/ FORTSCHREIBUNG

Medienentwicklung ist ein komplexer und sehr dynamischer Prozess, so dass kontinuierlich Anpassungen an die schulischen Gegebenheiten notwendig sind. Die Erreichung der in diesem Medienkonzept niedergelegten Maßnahmen und Ziele sollen in einer größeren Evaluationsmaßnahme nach drei Jahren überprüft werden. Insbesondere sollen zu diesem die Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW in den Fachlehrplänen vollständig realisiert sein.

Ferner sollen die folgenden Punkte in den Blick genommen werden:

- Ermittlung des Umfangs der Nutzung digitaler Geräte in den einzelnen Fächern, mit Rückmeldung an die Fachschaften
- Überprüfung in den Fachschaften, inwiefern die Vorhaben zum Medienkompetenzrahmen umgesetzt wurden
- Notwendigkeiten der Modifikation der Nutzungsordnung
- Notwendigkeit der Modifikation von Zielen des Medienkonzeptes, z.B.: Leitbild, Umfang der Gerätenutzung und Grenzen schulischer Digitalisierung

7 ANSPRECHPARTNER

Schulleiter: Herr Karl-Josef Sulski

stellvertretender Schulleiter: Herr Dr. Andreas Kemper

Medienkoordinator: Herr Gregor Franzen

Fortbildungskoordinatorin: Frau Vivien Krol

Mitglieder der Arbeitsgemeinschaft „Medienkonzept“:

Herr Franzen, Herr Dr. Kemper, Herr von Knobloch, Herr Kühn, Frau Laubach, Herr Lippert, Frau Dr. Möller-Weiser, Frau Richter, Herr Sulski

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 15.09.2021 und auf der Schulkonferenz am 22.09.2021 verabschiedet.

8 ANLAGEN

8.1. ZUORDNUNGEN DER UNTERRICHTSVORHABEN ZUM MEDIENKOMPETENZRAHMENS NRW

Die Zuordnungen findet man in den Fachvereinbarungen der einzelnen Fächer.