



Medienkonzept

Verbundschule Hamfeld/Kuperhammer
Hamfeldstraße 10
33617 Bielefeld

Stand: 31.03.2025

Inhaltsverzeichnis

1. Leitbild/ Vision.....	3
2. Rahmenbedingungen	4
3. Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung	5
3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung	5
3.1.1 Lernen mit Medien	5
3.1.2 Leben mit Medien	7
3.2. Unterricht konkret	7
3.3 Kooperationspartner	29
4. Ausstattung – Organisationsentwicklung I	30
4.1 Ist-Zustand	30
4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung	31
4.3 Ausstattungsplanung	31
4.3.1 Kurzfristige Planung.....	31
4.3.2 Mittelfristige Planung.....	31
4.3.3 Langfristige Planung	32
4.4 Wartungskonzept.....	32
5. Personalentwicklung.....	33
5.1 Qualifizierung/ Fortbildungsplanung.....	33
5.2 Ausbildung in der Schule	34
5.3 Kooperationspartner	34
6. Evaluation/ Fortschreibung	34
7. Prozessplanung – Organisationsentwicklung II	35
8. Ansprechpartner*innen	35

Medienkonzept der Verbundschule Hamfeld/Kupferhammer

„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, 12/2016

1. Leitbild/ Vision

Die Verbundschule Hamfeldschule/ Kupferhammer hat das Ziel, ihre Schüler*innen in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische/berufliche Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder/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 Kindern/Jugendlichen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Dabei beachtet die Schule die besonderen Bedürfnisse von Schüler*innen an einer Verbundschule, insbesondere auch bei den Schulübergängen, einmal von der Primarstufe in die Sekundarstufe – zum anderen beim Übergang in die berufliche Orientierung nach Abschluss der Sekundarstufe 1.

2. 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.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW³ 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 26.06.2018⁴ für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden. Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern. Für die Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich. Ihre Aufgabe ist es, die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schüler*innen zu schaffen. 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.

¹ QUA-LiS NRW - Lehrplannavigator. <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/>. Aufgerufen am 31. März 2025.

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 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 Medienkompetenzrahmen NRW. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw>. Aufgerufen am 31. März 2025.

⁴ Schulmail: Medienkompetenzrahmen NRW (26.06.2018). <https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Schulverwaltung/Schulmail/Archiv-2018/180626/index.html>. Aufgerufen am 31. März 2025.

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 vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schüler*innen in den schulinternen Fachlehrplänen verankern. Dies soll einen Beitrag zu einer inklusiven, gerechten und hochwertigen Bildung leisten und somit Möglichkeiten lebenslangen Lernens für alle fördern⁵.

3.1.1 Lernen mit Medien

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

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, u.a. Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte
- die individuelle Förderung der Schüler*innen 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 Schüler*innen u.a. durch spielerische Abfrageformate
- zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online-Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
- zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Die Schüler*innen unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in allen Fächern. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern um ihre gewinnbringende, lösungsorientierte Nutzung. Schüler*innen 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

⁵ Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE). https://www.bne-portal.de/bne/de/einstieg/was-ist-bne/was-ist-bne_node.html. Aufgerufen am 31. März 2025.

- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge (z.B. Logineo NRW; Iserv; Canva) 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 soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit). An der Verbundschule Hamfeldschule/ Kupperhammer ist es ja nach Unterrichtsvorhaben möglich, dass Schüler*innen auch ihre individuellen schulischen Endgeräte nutzen, um damit im Unterricht, auch mit Zugriff auf das Internet, zu arbeiten. So soll es ermöglicht werden, dass möglichst viele Schüler*innen gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn die pädagogisch sinnvoll ist.

Es sind mobile Schulgeräte für alle Schüler*innen vorhanden. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schüler*innen. Die schuleigene Ausstattung liegt im Schlüssel 1:1 vor. So ist jederzeit eine individualisierte Arbeit möglich.

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

Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, ist es möglich, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher verfügbar zu machen.

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler*innen als auch für Lehrkräfte zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags. So wie es schon das Whiteboard und der Beamer geworden sind. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

3.1.2 Leben mit Medien

Wir möchten unsere Schüler*innen auf die digitalisierte Lebenswelt vorbereiten. Daher nutzen wir digitale Medien in zahlreichen Kontexten ab der Klasse 1 und thematisieren innerhalb des Unterrichts Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen:

- allgemeiner Umgang der Schüler*innen 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

Das folgende Kapitel befasst sich inhaltlich mit der Konkretisierung der Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW in Hinblick auf deren Anknüpfung an fachspezifische Inhalte und Ziele sowie mit der Abbildung der Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW in den schulinternen Lehrplänen. 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	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medieneinstellung (Hardware) Medieneinstellung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	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	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	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
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	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	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter CC BY-ND 4.0 Lizenz



https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf

- 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

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. Damit soll ein Beitrag zu hochwertigen Bildungsangeboten geleistet werden, die Schüler*innen im Sinne einer **Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)**⁷ zu zukunftsfähigem Denken und Handeln befähigt. 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. Die Teilkompetenzen, die in Zukunft umgesetzt werden sollen, sind in der nachfolgenden Tabelle dargestellt.

⁶ Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw>. Aufgerufen am 31. März 2025.

⁷ Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE). https://www.bne-portal.de/bne/de/einstieg/was-ist-bne/was-ist-bne_node.html. Aufgerufen am 31. März 2025.

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Medianausstattung (Hardware)

Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.

Unterstufe

- Grundlagen des Umgangs mit dem iPad: an-/ausschalten, Lautstärkeregelung, Laden, Nutzung von Kopfhörern, Orientierung auf dem Homescreen

Mittelstufe

- Weiterführende Kompetenzen im Umgang mit dem iPad: Ablegen, Aufrufen und Hochladen von Dateien, Umgang mit dem iPad-Stift
- Grundlegende Kompetenzen im Umgang mit dem PC, der Tastatur sowie der Maus: an-/ausschalten, Lautstärkeregelung, Orientierung auf dem Desktop, gezieltes Abspeichern und Aufrufen von Dateien (Dateipfade kennenlernen und nutzen), Programme öffnen und schließen (Doppelklick), Kopieren und Einfügen, spezifische Tastenkombinationen und Tastenfunktionen der Tastatur kennenlernen und nutzen.
- Grundlegende Kompetenzen im Umgang mit einem 3D-Drucker: an-/ausschalten, Druckbett reinigen, Druckauftrag starten, Sicherheitsregeln kennen und beachten
- Verschiedene Speichermedien kennenlernen: USB-Stick, Festplatte, CD/DVD, Cloud (Iserv)

Oberstufe

- Technische Aspekte eines PCs kennenlernen: Auf-/Abbau, differenzierte Benennung der Einzelteile (u.a. Festplatte, Mainboard, Grafikkarte, Prozessor, Speicher, Laufwerke, Gehäuse)
- Weiterführende Kompetenzen im Umgang mit dem PC, der Tastatur sowie der Maus
- Weiterführende Kompetenzen im Umgang mit einem 3D-Drucker: 3D-Druck-Dateien slicen (grundlegende Bedienung eines entsprechenden Programms), 3D-

Druck-Dateien auf einen USB-Stick übertragen, 3D-Druck selbstständig in Auftrag geben • Gezielte Ansteuerung eines Druckers in einem Netzwerk • Umgang mit verschiedenen Speichermedien			
Jg.	Fach	Thema	Lehrplan/ Verantwortung

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.

Unterstufe

- Einfache Apps starten, bedienen und beenden; u.a. Anton, ABC der Tiere, WorksheetGo!, Book Creator, Stop Motion, Klötzchen, Geoboard, Kombi, Kamera (QR-Code scannen)

Mittelstufe

- Apps starten, bedienen und beenden: u.a. Iserv, Goodnotes, Vokabel Box, iMovie, Safari, WorksheetGo!, Book Creator, Anton, Stop Motion, Geoboard
- Apple eigene Funktionen kennen und bedienen: AirDrop nutzen, Dateien empfangen, speichern und verschicken
- Grundlegende Bedienung von Textverarbeitungsprogrammen (Microsoft Office, Libre Office, Goodnotes): u.a. Texte, Präsentationen, Listen anfertigen, abspeichern (auch im Schulnetzwerk/Cloud), aufrufen, bearbeiten; u.a. Anpassungen an Schrift, Seitenlayout; Bilder/Grafiken/Formen einfügen
- Grundlegende Bedienung von 3D-Software wie z.B. Tinkercad: 3D-Designs anfertigen durch gezieltes Verschieben, Drehen und Manipulieren (Höhe, Breite, Länge) von 3D-Objekten
- Grundlegende Bedienung der Programmier-Software Scratch: Programmierung einfacher Spiele anhand einer blockbasierten visuellen Programmiersprache

Oberstufe

- Weiterführende Bedienung von Textverarbeitungsprogrammen (Microsoft Office, Libre Office): gezielte Anpassung von Textlayouts für verschiedene Schreibintentionen, u.a. Bewerbungsschreiben, Lebenslauf
- Weiterführende Bedienung von 3D-Software wie z.B. Tinkercad: komplexere 3D-Designs anfertigen durch gezieltes Zusammenführen, Gruppieren und Erweitern (z.B. Einsatz von Hohlräumen) von 3D-Objekten
- Weiterführende Bedienung der Programmier-Software Scratch: Programmierung komplexerer Spiele anhand einer blockbasierten visuellen Programmiersprache

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.

Unterstufe

- Arbeitsergebnisse in einzelnen Apps (Anton, Kombi) abspeichern und (angeleitet) wieder aufrufen

Mittelstufe

- Appsuchfunktion kennen und nutzen
- Dateinamen sinnvoll vergeben, Speicherfunktionen verwenden und Gespeichertes wieder aufrufen
- Organisation in Goodnotes: Ordner und Notizbücher anlegen, benennen, verschieben, wiederfinden und löschen; heruntergeladene Daten (per AirDrop) in Notizbücher/ Ordner einpflegen

Oberstufe

- Vertiefung der Lerninhalte aus der Mittelstufe

• Weitere Dateidownloads (ergänzend zu AirDrop) in eigene Ordner vornehmen • Dateisuchfunktion kennenlernen			
Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.

Unterstufe

- Unterscheidung von persönlichen und öffentlichen Informationen (Wer darf und soll wie viel über mich wissen?)

Mittelstufe

- Welche Daten müssen geschützt werden und was ist dabei zu beachten? (Passwortsicherheit)
- Möglichkeiten der Einstellung von Datensichtbarkeit (Instagram, WhatsApp, ...) kennen und nutzen können
- Grundlegende Regularien bzgl. dem Datenschutz dritter Personen erarbeiten (z.B. in Bezug auf das Posten von Fotos mit weiteren Personen)
- Projekt Klasse 6: Eigensinn (e.V.) - Präventionsprojekt MITmachen – Medien, Inklusion und risikoarme Teilhabe

Oberstufe

- Vertiefung der Themen aus der Mittelstufe

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden.

Unterstufe

- Safari und dessen Suchfunktion kennen
- Erste Suchmaschinen wie fragFINN und Helles Köpfchen nutzen sowie mit einfachen Fragen/ einzelnen Begriffen nach Informationen suchen
- Erste Erfahrungen mit digitalen Lexika wie „Klexikon“ sammeln

Mittelstufe

- Internetbrowser und deren wichtigste Navigations- und Funktionselemente kennen
- Umgang mit Suchmaschinen vertiefen: Suchbegriffe und -anfragen weiter präzisieren; Kennenlernen weiterer Suchmaschinen, wie Google, Bing, DuckDuckGo; Kopieren von Informationen und Bildern sowie deren Quellen
- Informationsbeschaffung über Social Media/ Videoportale/ Nachrichtenportale/ Messenger, wie YouTube, Logo!, Instagram, TikTok, WhatsApp

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Mittelstufe

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.

Unterstufe

- Themenrelevante Informationen aus der Suchanfrage entnehmen und zum Beantworten von Aufgabenstellungen nutzen

Mittelstufe

- Erstellen von Steckbriefen anhand themenrelevanter Informationsentnahme aus Suchanfragen und Bildersuchen

Oberstufe

- Informationen durch Mediennutzung zusammentragen und aufbereiten (z.B. für eine Klassenfahrt Informationen für die Bewerbung unterschiedlicher Reiseziele sammeln und mit digitalen Hilfsmitteln zur Präsentation aufbereiten; Fahrplanauskünfte über Internet, Smartphone App etc. suchen und ablesen)

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.

Unterstufe

- Informationsgehalte von Bildern untersuchen: Welche Informationen vermitteln sie? Welche Gefühle lösen diese in mir aus? Wurde dies von der Person, die die Bilder veröffentlicht hat, beabsichtigt? Wenn ja, warum?

Mittelstufe

- Bewertung von Bildern, Social Media Posts in Hinblick auf ihre Absicht
- Erkennen von Fake News in den Medien durch Abgleich mit vertrauenswürdigen Nachrichtenportalen (öffentlich-rechtliche Medien: Logo!, Das Erste, ARD, ...)
- Reflexion der eigenen Reaktion auf unterschiedliche Präsentationsformen (bezüglich Text, Sprache, Bilder, Musik, Länge)

Oberstufe

- Vertiefung der Themen aus der Mittelstufe

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

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.

Unterstufe

- Eigene Gefühle/ Werte kennen und Bildliche Darstellungen in Medien auf die Einhaltung überprüfen (besonders in Bezug auf Bilderbücher)

Mittelstufe

- Bildliche Darstellung im Internet/ Social Media/ Videoplattformen/ ... auf diskriminierende Darstellungsweisen hin überprüfen
- Internetseiten für Jugend- und Verbraucherschutz kennen und nutzen lernen

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte der Mittelstufe
- Auseinandersetzung mit Weiterverbreitung von Inhalten in den sozialen Medien – eigene
- Verantwortung wahrnehmen und reflektieren

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen.

Unterstufe

- Beschreiben des eigenen Kommunikationsverhaltens (Telefon, Smartphone, Messenger-Dienste)

Mittelstufe

- Dauer eigener Mediennutzung kennen und reflektieren; Auseinandersetzung mit dem Thema „Mediensucht“, ihrer Prävention, Anzeichen sowie das Kennen von Anlaufstellen zur Suchtberatung
- Nutzung von DSGVO-konformen Plattformen (TaskCard, lserv)/ Funktionen des Teilens von Dokumenten (Word, PowerPoint) zum kollaborativen Arbeiten
- Wahl des Nicknames bei Online-Spielen (Wissen über Datenfreigabe nutzen)
- Erste Nutzung von AirDrop/ AppleTV, um Arbeitsergebnisse zu teilen

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Mittelstufe
- Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen beschreiben und Durchsetzung von sozialen Medien trotz bestehender Schwierigkeiten begründen können
- Grundfunktionalität von E-Mail-Programmen kennenlernen (Posteingang und -ausgang, Mails empfangen, lesen, schreiben und versenden, Wahl der E-Mailadresse)
- Kennen der Unterschiede von Sprachgebrauch in verschiedenen Kommunikationskontexten (Mail vs. Chat)

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten.

Unterstufe

- Erste Regeln für Kommunikationsverhalten in den sozialen Medien kennenlernen und anwenden können („Netiquette“)

Mittelstufe

- Regeln für Kommunikationsverhalten in den sozialen Medien erweitern, kennen und anwenden können („Netiquette“)
- Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet kennen (Mit wem schreibe ich? Welche Kontakte nehme ich an?); Maßnahmen kennen, um sich vor grenzüberschreitendes Verhalten in Chats zu schützen (User blockieren, melden, anzeigen)

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Mittelstufe
- Eigenes Verhalten in Bezug auf Regeleinhaltung, Schutz eigener und fremder Daten sowie Persönlichkeitsrechte reflektieren

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

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.

Mittelstufe

- Verantwortungsbewusstes Verhalten bei gemeinschaftlichen Online-Spielen (auch hier Umgangsformen wahren)

Oberstufe

- Veränderung und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen aufzeigen können (Kommunikation im Wandel)

• Verantwortungsbewusster Umgang mit Meinungsäußerung und Datenschutz im Netz (Kommentarfunktionen) • Nutzen von Clouds als persönlicher Datenspeicher und Vertiefung des kollaborativen Arbeitens • Kennen der rechtlichen Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z.B. Impressumspflicht, Quellen-/ Urheberangaben)			
Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen.

Unterstufe

- Erste Sensibilisierung für Gefahren bei der Nutzung von Smartphones (allgemein) und von Messenger-Diensten

Mittelstufe

- Gefahren bei der Nutzung von WhatsApp, TikTok, Instagram und in Chatrooms kennenlernen
- Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing erkennen und beschreiben sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennenlernen --> Projekt Klasse 7
- Cybergrooming als Straftat erkennen und Maßnahmen zum Schutz kennen (blockieren, melden, anzeigen)

Oberstufe

- Vertiefung der Themen aus der Mittelstufe
- Für Gefahren des E-Mail-Gebrauchs sensibilisiert werden (Computerviren, Spam, Phishing-Mails, ...)
- Kostenfallen beim Smartphone und im Internet kennen

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen – bedeutet – mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einsetzen.

Unterstufe

- Kennenlernen, gestalten und präsentieren von Medienprodukten, wie Standbilder, Plakate, Collagen, Bücher, Lap Books, Fotogeschichten
- Erstellen digitaler Produkte, z.B. durch die Nutzung des Book Creators (Einbettung von Fotos, ...)
- Berücksichtigung der Adressaten (Mitschüler/ Eltern) beim Erstellen von Medienprodukten

Mittelstufe

- Erweiterung der Kompetenzen aus der Unterstufe: Book Creator zur fächerübergreifenden Gestaltung von Themen nutzen; Nutzung der Kamera zur Bearbeitung von Aufgaben im Book Creator (z.B. Wir sammeln geometrische Körper in der Umwelt); Einbettung von Sprachnotizen, Reels, Shorts, Storys, Podcasts in Präsentationen
- Erstellen und Veröffentlichen von Dokumenten in Goodnotes
- Erstellen von Lernspielen oder Zuordnungsspielen über z.B. Learning Apps

Oberstufe

- Kennen verschiedener Gestaltungsmöglichkeiten (Video, Bild, Short, Reel, Präsentation, ...) und ihrer Intention (Was kann ich mit welchem Medium erreichen?)

• Elemente eines Podcasts kennen, um sie für die eigene Produktion zu nutzen: Intro-Musik; Einleitung (Vorstellung des Themas); Geräusche; Sprecherinnen und Sprecher; Vorstellung der Sprecherinnen und Sprecher; Hauptteil; Kategorien; Fazit/Schlussstil; Podcast-Outro • Plattformen zur Veröffentlichung kennen (YouTube, TikTok, Instagram, Ausstellung/Plakate); diese ausprobieren, nutzen und Gefahren und Manipulationsmöglichkeiten kennenlernen • Neben Book Creator und Goodnotes als Möglichkeiten der Präsentationsmöglichkeiten Power-Point Präsentation kennenlernen (AL, Deutsch, jedes Fach) Videos und Fotostorys werden ausgebaut			
Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.

Unterstufe

- Medienprodukte kriterien- und adressatengerecht gestalten und überarbeiten: Wie wurde ein Plakat gestaltet – wie könnte ich es verbessern? Wie kann ich meine Collage verbessern? Was sind meine Möglichkeiten, meine Präsentationen zu optimieren – noch ansprechender für die Adressaten zu gestalten?

Mittelstufe

- Kompetenzerweiterung in Bezug auf die Gestaltungsmöglichkeiten mit dem Book Creator, Goodnotes und Textbearbeitungsprogrammen (Excel, Word, PP)
- Erweiterung des Wissens über Apps und ihre Gestaltungsmöglichkeiten zum Darstellen von Fotos und Videos

Oberstufe

• Vertiefung der Themen aus der Mittelstufe mit Schwerpunkt auf dem Programm PowerPoint und der Gestaltung von Stories sowie Reels in den Sozialen Medien • Kompetenzaufbau in Bezug auf die Wirksamkeit von Gestaltungsmitteln in Sozialen Medien			
Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.

Unterstufe

- Nutzung von Quellenangaben bei der Gestaltung von (medialen) Produkten

Mittelstufe

- Korrekte Angabe von Quellenangaben beim Produzieren eigener Werke
- Nutzung von Zitationsmöglichkeiten
- Berücksichtigung des Urheberrechts/ Vermeidung von Plagiaten

Oberstufe

- Nutzen des Literaturverzeichnisses kennen und Erstellung dessen mit allen genutzten Quellen
- Nutzung von direkten, indirekten Zitaten und Bildquellen sowie die Anwendung der korrekten Zitation
- Kennenlernen von Fußnoten und dessen Verwendung

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten.

Mittel- und Oberstufe

- Wissen über urheberrechtlich geschützte Inhalte erwerben und nutzen
- Inhaltliche Thematisierung mithilfe der clicksafe-Module: Für Schüler Klasse 7-10 relevant – z.B. das Thema “Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt“ und “Das Recht am eigenen Bild und die Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener und fremder Fotos” anschaulich anhand unterschiedlicher Nutzungsszenarien kennenlernen, erklären und reflektieren.

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren.

Unterstufe

- Medien und deren Bedeutung/Nutzungsmöglichkeiten benennen (z. B. Smartphone, iPad, Internet, Fernsehen)
- Benennen und Reflektieren der eigenen Mediennutzung (Welche Medien werden von den Schüler*innen bereits genutzt und wofür?)
- Funktionsweise dieser Medien kennenlernen (erste einfache Ansätze für bekannte Medien wie u.a. das iPad)

Mittelstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Unterstufe
- Elektronische Medien/ Endgeräte nutzen sowie Kennenlernen ihrer Funktionen

- Kennenlernen der Entwicklung elektronischer Endgeräte/ verschiedener Medien
- Alterstypisches Konsumverhalten von Jugendlichen reflektieren und bewerten
- Erarbeitung der Bedeutung von Medien in der heutigen Gesellschaft
- Erarbeitung und Reflexion: Welche Medien sind für welchen Nutzen sinnvoll?
- Vorteile/Nachteile elektronischer Medien kennenlernen und beurteilen

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Mittelstufe
- Auswahlkriterien für situationsangemessen Gebrauch von Medien erarbeiten
- Unterschiede der Mediennutzung hinsichtlich verschiedener gesellschaftlicher Gruppen herausarbeiten
- Vor- und Nachteile der Nutzung von (digitalen) Medien benennen

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan/ Verantwortung

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.

Mittelstufe

- Erarbeitung: Welche Interessensgruppen bedienen sich welcher Medien?
- Die Richtigkeit von medialen Inhalten und Phänomenen, wie Fake News oder KI-generierten Inhalten reflektieren
- Meinungen und Einstellungen über Gestaltungsmittel wie Sprache, Bilder, Musik entwickeln und äußern
- Verstehen, wie Gestaltungsmittel in Medien den Konsumenten beeinflussen und bewerten kritisch
- Die Rolle (sozialer) Medien (u.a. TikTok, Instagram, YouTube) bezüglich der Meinungsbildung von Jugendlichen nachvollziehen
- Gefahren sozialer Medien in Bezug auf die eigene Meinungsbildung benennen

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Mittelstufe
- Entwickeln ein Bewusstsein zur Jugendkultur und Platzierung von Themen in den Neuen Medien

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan/ Verantwortung

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.

Unterstufe

- Kennenlernen von Bildern und Filmen als Hilfsmittel um Inhalte und Prozesse besser zu verstehen (z. B. im Internet)

Mittelstufe

- Kennenlernen von Bildern und Filmen als Hilfsmittel um Inhalte und Prozesse besser zu verstehen (z. B. im Internet)
- Darstellung von Idolen und Idealen: Woran richte ich meine eigenen Wertevorstellungen aus?

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Mittelstufe
- Zielgerichtetes Nutzen von Bildern und Filmen zu festgelegten Fragestellungen z. B. im Internet

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.

Unterstufe

- Reflexion der eigenen Mediennutzung

Mittelstufe

- Vertiefende Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung, insbesondere in Bezug auf Social Media, Messengern und der Kommunikation mit anderen

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Mittelstufe.

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.

Unterstufe

- Beispielhaftes, praxisnahes Kennenlernen der Funktionsweisen und Einsatzgebiete von Suchmaschinen (u.a. FragFINN)

Mittelstufe

- Kennenlernen und erproben digitaler Kommunikationswege (Messenger, E-Mail, Videochat etc.)
- Medien in Abhängigkeit des Verwendungszweckes gezielt auswählen und einsetzen

Oberstufe

- Vertiefung der Inhalte aus der Mittelstufe

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.

Unterstufe

- Auseinandersetzung mit algorithmischen Strukturen auf basaler und alltagspraktischer Ebene
- Bearbeiten einer Handlungsvorschrift (zum Beispiel Formulieren einer Wegbeschreibung, Befolgen eines Rezeptes)
- Erarbeitete Kompetenzen auf die Programmierung von einfachen Robotern (z.B. Bee Bot) übertragen

Mittelstufe

- Die Verarbeitung von Suchbegriffen sowie die Ausgabe von Suchergebnissen nachvollziehen sowie die Arbeitsweise und Ausgabe verschiedener Suchmaschinen miteinander vergleichen
- Erste Auseinandersetzungen mit algorithmischen Strukturen in Social Media und Auswirkungen auf die eigene Nutzung sowie den Umgang damit reflektieren

Oberstufe

- Algorithmische Strukturen in Social Media erkennen, indem die SuS Entscheidungen eines Algorithmus selbst übernehmen (welche Bilder, Videos und Texte werden auf Grundlage beispielhafter Informationen vorgeschlagen?)
- Personalisierung des eigenen Feeds nachvollziehen auf Grundlage der individuellen Nutzung (u.a. durch Likes, Kommentare, durchs Teilen, durch persönliche Vorlieben und Interessen hinsichtlich des Contents sowie die Beliebtheit von Posts und Videos in Form von Trending-Themen)

Kritische Reflexion der Personalisierung von Inhalten im Hinblick auf die Entstehung von Filterblasen bzw. Echo-Kammern oder datenschutzrechtlicher Fragestellungen			
Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

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.

Unterstufe

- Erste Einsichten erlangen in die Funktionsweise von algorithmischen Sequenzen durch das spielerische Programmieren und Steuern von Robotern wie z.B. dem Bee Bot
- Gezielt Problemlösestrategien erarbeiten (z.B. "Problem erkennen", "Sequenz planen", "Sequenz einprogrammieren", "Sequenz überprüfen", s. Bee Bot)

Mittelstufe

- Die erworbenen Kompetenzen durch den Einsatz blockbasierter visueller Programmiersprachen erweitern: Programmierkurse (z.B. von Code.org) nutzen für einen Einblick in grundlegende Konzepte der Programmierung (u.a. Schleifen, Bedingungen, Variablen);
- In Scratch und mithilfe vorgefertigter Anleitungen auf dieser Grundlage auch erste eigene Spiele programmieren und ausprobieren

Oberstufe

- Kompetenzen durch das Programmieren komplexerer Spiele vertiefen
- Erstellte Programme nach eigenen Wünschen und Vorstellungen weiterentwickeln

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren.

Mittelstufe

- Bewusstsein für Funktion von Algorithmen entwickeln: u.a. Auswahlprinzipien von Videovorschlägen verstehen (auf TikTok, Instagram & Co.), (Aus-)Wirkungen von Werbung reflektieren

Oberstufe

- Einflüsse von KI auf die Gesellschaft: Welche Arbeitsprozesse können und werden von Computern übernommen? Welche könnten zukünftig von KI übernommen werden? Welche Konsequenzen hat dies für uns? (In der Erarbeitung)

Jg.	Fach	Thema	Lehrplan / Verantwortung

3.3 Kooperationspartner

Die Kooperationspartner der Verbundschule Hamfeld/Kupferhammer:

- tpw theaterpädagogische Werkstatt gGmbH Osnabrück – *Mein Körper gehört mir – sexualisierte Gewalt gegen Kinder / Natürlich bin ich stark – Sucht + Cybermobbing*
- EigenSinn e.V. Bielefeld – *MITmachen – Medieninklusion und Teilhabe*

4. Ausstattung – Organisationsentwicklung I

4.1 Ist-Zustand

	Anzahl/Art	Beschreibung
Computerräume	1	16 PC für SuS, 1 Lehrer-PC
Endgeräte für Lehrkräfte	30 Dienstlaptops	Nutzung nur durch Lehrkräfte
	41 iPads	8. Generation
Endgeräte für SuS	208 iPads	8. Generation
PC in Klassenräumen	5 (wechselnd)	Rechner auf Wunsch in bestimmten Klassenräumen
Präsentationsmedien	Beamer	Ausstattung in jedem Klassenraum
	Apple TVs	Ausstattung in jedem Klassenraum
	Dedizierte Lautsprecher	Ausstattung in 6 Klassenräumen
	iPad-Halterungen	12 Stück
Lernplattform	Iserv	Datensicherung, Aufgabenstellung, Rückmeldung
Austausch- und Speichermedien für Lehrkräfte	Iserv; Logineo	
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	3 PC	1 PC im Lehrerzimmer, 2 PC im Arbeitsraum
WLAN	Alle Räume	
Breitbandanbindung	Glasfaser	
Homepage	Hamfeldschule.de	In Bearbeitung durch Benjamin van Slooten und Laura Thomae
First-Level-Support	1 Medienbeauftragter	Benjamin van Slooten
Second-Level-Support	1 Schul-IT-Manager	Heiko Bondzio

4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung

Die IT-Ausstattung der Schule 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

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

- Lademöglichkeiten für alle der sich in Verwendung befindlichen iPads, z.B. in Form von Lade-Cubes
- Iserv wird im Unterricht von Lehrkräften genutzt...
 - um Inhalte für Schüler*innen bereitzustellen, auszuteilen und einzusammeln
 - um mit Schüler*innen zu kommunizieren
- Iserv wird im Unterricht von Schüler*innen genutzt...
 - um Inhalte abzuspeichern, wieder aufzurufen, auszutauschen und bereitzustellen
 - um mit Mitschülern gemeinsam an Unterrichtsvorhaben zu arbeiten
 - um ein digitales Portfolio anzulegen
- Iserv als Kommunikationsmöglichkeit mit den Eltern

4.3.2 Mittelfristige Planung

Diese Ziele sollen in näherer Zukunft erreicht werden, wenn die Anforderungen an die Ausstattung und der Fortbildungsstand des Kollegiums es ermöglichen. Weiterhin

muss die Sinnhaftigkeit erprobt werden oder als allgemeiner Standard anerkannt sein. Die mittelfristige Planung umfasst daher:

- Weitere Lehrkräfte steigen in die Weiterentwicklung ihres Unterrichts mit digitalen Medien und Werkzeugen ein, und orientieren sich dabei an den Erfahrungen der Pilotgruppe.
- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne unter Berücksichtigung des Medienkonzeptes wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert.
- Sichtung der digitalen und analogen Medien – Bewertung und Entscheidungsfindung zur weiteren mittelfristigen Arbeit.
- Logineo LMS wird als Datenablage eingeführt (Vereinfachung des Datentransfers zwischen KuK und zwischen KuK und Schulleitung).

4.3.3 Langfristige Planung

Perspektivisch gedacht finden sich hier Projekte und Visionen für die weitere Entwicklung der Schule wieder. Hierbei gibt es noch keine genauen Vorstellungen zur Umsetzung und erforderlichen Ausstattung. Dies umfasst:

- Beantragung eines 3D-Druckers über den Innovationsfonds
- Beantragung von Virtual-Reality-Equipment
- Erprobung und Erforschung von KI in die Unterrichtsarbeit und in die Vorbereitung und Arbeit der KuK
- Herausarbeitung von Möglichkeiten und Grenzen der KI für die eigene Professionalisierung und für die Arbeit der SuS
- Abschluss der Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne unter Berücksichtigung des Medienkonzeptes

4.4 Wartungskonzept

In diesem Kapitel geht es inhaltlich um die Benennung einer Medienbeauftragten/ eines Medienbeauftragten, der Festlegung der Personen mit administrativen Aufgaben bei päd. Oberflächen etc. sowie um eine klare Rollendefinition beim First-/Second-Le-

vel-Support. Den First-Level-Support übernimmt der Medienbeauftragte Herr Benjamin van Slooten. Unterstützt wird der Medienbeauftragte durch Herrn Eike-Christian Bicker, der die administrativen Aufgaben bei der Verwaltung der pädagogischen Oberfläche übernimmt. Der Second-Level-Support wird durch den Schul-IT-Manager Heiko Bondzio übernommen, mit dem der Schulträger einen Wartungsvertrag abgeschlossen hat.

5. Personalentwicklung

5.1 Qualifizierung/ Fortbildungsplanung

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

Die Schule erhält Fortbildungen:

- zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
- zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
- zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
- zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
- zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
- zur Nutzung und Funktionen von Logineo LMS und Iserv (Vernetzung, Datenaustausch)
- 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
- in Form von Mikrofortbildungen – in Konferenzen oder in der Arbeitsgruppenzeit, um, 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 (mit Input von außen)
- in Form von gegenseitiger Hospitation, je nach organisatorischen Möglichkeiten, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben

5.2 Ausbildung in der Schule

Die an der Schule tätigen Lehramtsanwärter*innen (LAA) erhalten eine Einweisung in die an der Schule vorhandenen technischen Möglichkeiten durch den Medienbeauftragten und die Digitalisierungsbeauftragte. 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 des Medienlabors Bielefeld für schulinterne und individuelle Fortbildungsveranstaltungen.

6. Evaluation/ Fortschreibung

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung im Bereich der digitalen Bildung zu sichern, wird die Steuergruppe in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen. Dazu wird einmal im Schuljahr eine Befragung der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen werden. Zur Befragung wird zum gegebenen Zeitpunkt ein geeignetes Instrument ausgewählt (z.B. Edkimo)

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 Schüler*innen im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben. Darüber hinaus können von Schüler*innen 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.

7. Prozessplanung – Organisationsentwicklung II

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch die Digitalisierungsbeauftragte, den Medienbeauftragten, die Schulleitung sowie die Digitalisierungs-AG ausgeführt.

Das Gesamtkollegium wurde regelmäßig über die Entwicklungen der Digitalisierungs-AG 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.

Das Medienkonzept wird durch die Digitalisierungsbeauftragte in einem fünf-Jahres-Rhythmus evaluiert und fortgeschrieben.

8. Ansprechpartner*innen

Medienbeauftragter: Benjamin van Slooten

Digitalisierungsbeauftragte: Laura Thomae

Fortbildungskoordinator: Eike-Christian Bicker

Mitglieder der Arbeitsgruppe Digitalisierung: Nina Kortüm, Sebastian Rix, Ute Keun-
ecke, Tim Boettcher, Laura Thomae, Benjamin van Slooten

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

Datum:

Unterschrift der Schulleitung: