

# **Medienkonzept des Gymnasiums Broich**

## **Inhalt:**

**I Leitgedanken**

**II Ziele**

**III Der Medienkompetenzrahmen NRW**

**IIIa Schulinterner Medienkompetenzrahmen (Link)**

**IV Ausstattung unserer Schule**

**V Lernplattform Moodle**

**VI BYOD – Tablets im Unterricht**

**VII Das Smartphone**

## **Anhang:**

**Nutzungsvertrag zur Tablet-Nutzung im Unterricht**

**Das „Konzept zur Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht“ (als separater Teil des Medienkonzepts)**

## I Leitgedanken

Ziel unseres Medienkonzeptes ist es natürlich, das Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren, damit unsere Schüler\*innen Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Gleichzeitig gilt es, den unterschiedlichen Voraussetzungen der Schüler\*innen - sowohl in Bezug auf die materielle Ausstattung mit Medien als auch in Bezug auf die vorhandenen Fähigkeiten – Rechnung zu tragen, um ein größtmögliches Maß an Fairness zu gewährleisten.

Im Zuge der Corona-Pandemie haben Kolleg\*innen und Schüler\*innen gemeinsam neue Möglichkeiten des Lernens mit digitalen Medien erschlossen und gleichzeitig die Erfahrung gemacht, dass diese Form des Lernens Grenzen hat. Dieses Konzept möchte der veränderten Situation Rechnung tragen und die sich bietenden Chancen in einer noch stärkeren Einbindung digitaler Medien nutzen, aber auch eindeutige Grenzen setzen. In einer Zeit eines rasant steigenden Medienkonsums unter Kindern und Jugendlichen sind wir uns der Verantwortung bewusst, unseren Schüler\*innen eine sinnvolle, sozialverträgliche Mediennutzung zu lehren und sie nur dort einzusetzen, wo sie eine gewinnbringende Alternative zum Lernen mit analogen Medien oder aus eigenen Erfahrungen darstellen.

## II Ziele

Unser Medienkonzept zielt darauf ab, eine systematische Grundlage zur Schulung der Medienkompetenz von Schüler\*innen zu schaffen. Aufgrund der bisherigen Praxis, aber vor allem auf Basis der Erfahrungen aus dem Distanzlernen sollen die Schüler\*innen zunächst mit unserer Lernplattform Moodle vertraut gemacht werden. Im nächsten Schritt erfolgt eine Fokussierung auf die Anwendung der Office-Programme und den Umgang mit dem Internet. Programme zur Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentationserstellung und Internetnutzung sind, sowohl im privaten als auch im beruflichen Umfeld, die am häufigsten genutzten Programme.

Darüber ist es aber ebenso wichtig, die im Zuge des Distanzlernens gemachten Fortschritte weiter auszubauen und Tools zu nutzen, die kooperative Arbeitsformen auch von zuhause aus unterstützen, Ressourcen schonen, die Kreativität fördern und fachbezogen gewinnbringend eingesetzt werden können.

Um diese Fortschritte und den fortlaufenden Aufbau der Medienkompetenz weiter auszubauen und zu festigen, werden regelmäßig Aus-, Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen angeboten, um die Medienkompetenz der Kolleginnen und Kollegen weiter zu fördern und so in den Unterricht einfließen zu lassen. So erhalten zum

## Medienkonzept



Beispiel neue Kolleg\*innen eine Einführung in die Arbeit mit unserer Lernplattform Moodle, wodurch eine Arbeit im Sinne dieses Konzeptes ermöglicht wird.

Eine regelmäßige Evaluation dieses Konzeptes soll die Grundlage einer fortschreitenden bzw. zeitgemäßen Unterrichtsentwicklung bilden.

Zur Erreichung dieser Ziele bedarf es aber auch eines Ausbaus der digitalen Infrastruktur und eine den Anforderungen entsprechende Ausstattung. Für eine zeitgemäße Unterrichtsentwicklung benötigen wir im Einzelnen:

- ein verlässliches Schüler\*innen- und Lehrer\*innen-W-Lan mit entsprechender Bandbreite und Steuerbarkeit
- zwei weitere in Klassenstärke (1:1) ausgestattete Computerräume für den Pflicht-Informatik-Unterricht in der Sekundarstufe I (G9)
- neue Laptops für den vorhandenen und einen weiteren mobilen Laptopwagen
- Rechner, die in ihrer Rechenleistung den aktuellen Anforderungen entsprechen
- mit Beamer oder interaktivem Display ausgestattete Klassenräume

## III Der Medienkompetenzrahmen NRW

Der verantwortungsvolle und sichere, aber auch kreative und produktive Umgang mit Medien muss erst erlernt werden. Die Grundlage dafür bietet in Nordrhein-Westfalen der „Medienkompetenzrahmen NRW“, der anhand von sechs verschiedenen Bereichen systematisch wichtige Schlüsselkompetenzen im Umgang mit Medien aufzeigt. Neben "Bedienen und Anwenden", "Informieren und Recherchieren", "Kommunizieren und Kooperieren" zählen hierzu auch "Produzieren und Präsentieren" und das "Analysieren und Reflektieren". Der Bereich "Problemlösen und Modellieren" ist vor allem Gegenstand des Informatik-Unterrichts.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



### IIIa Schulinterner Medienkompetenzrahmen

Die schulinterne Ausgestaltung des MKR ist einsehbar unter:

<https://padlet.com/logineo/8phkx9sbvcv598hhi>

## IV Ausstattung unserer Schule

<b>Verfügbare technische Ressourcen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Samsung Tablets zum Verleih für Schüler*innen, die über kein Endgerät verfügen für die Verwendung in der Schule und/oder am häuslichen Arbeitsplatz</li><li>• 4 Computer-Arbeitsplätze inkl. einem Drucker verteilt auf 2 Lehrerzimmer</li><li>• Dienst-Tablets für alle Kolleg*innen</li><li>• 4 Computerräume mit jeweils 15 Rechnern</li><li>• 1 mobiler Laptopwagen</li><li>• 5 weitere Räume im Nebengebäude mit Laptop und Smartboard (inkl. Bili-Raum)</li><li>• Beamer+Rechner in allen naturwissenschaftlichen Räumen</li><li>• Beamer+Rechner in allen Kunst-Fachräumen</li><li>• Beamer+Rechner im Erdkunde-Fachraum</li><li>• 2 fahrbare Kombinationen aus 60“ LED-TV inkl. Blu-ray-Player (kompatibel mit Smartphone und Tablet)</li><li>• 5 interaktive Displays</li><li>• Schüler*innen-W-LAN (gefiltert)</li><li>• Lehrer*innen-W-LAN</li><li>• 10 mobile Hotspots zur Verstärkung des W-LANs</li></ul>
<b>Vorhandene Anwendungstools</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dienst-E-Mail-Adressen (nachname@gymnasium-broich.de)</li><li>• Moodle als Kommunikations- und Lernplattform</li><li>• Logineo</li><li>• (MS-Teams)</li><li>• MS Office</li></ul>

## V Lernplattform Moodle

Die digitale Lernplattform Moodle bietet die Möglichkeit, Online-Kurse bzw. digitale Unterrichtsräume für Klassen bzw. Kurse zu erstellen und ermöglicht einen sicheren digitalen Austausch. Der große Vorteil ist, dass man Dateien, Informationen, etc. an einem Ort speichern und in Kontakt treten kann. Zudem ist Moodle passwortgeschützt und nur eigens hinzugefügte Schüler\*innen können die Kurse einsehen.

Natürlich hat Moodle in der langen Zeit des Distanzlernens und des Wechselunterrichts einen besonderen Stellenwert erhalten, soll aber selbstverständlich auch im Präsenzunterricht weiterhin unterrichtsbegleitend eingesetzt werden. Damit verbunden ist die Verpflichtung für die Kolleg\*innen Moodle-Kurse einzurichten und zu pflegen, aber auch die Verpflichtung für die Schüler\*innen, die Lernplattform regelmäßig zu besuchen. Zu diesem Zweck werden alle neuen Fünftklässler\*innen zukünftig einen sogenannten Moodle-Fit-Kurs durchlaufen und im Rahmen von Kursen, die vor allem durch die Klassenlehrer\*innen organisiert werden, im Umgang mit der Lernplattform geschult.

Die Eckpunkte der Arbeit mit Moodle bei normalem Schulbetrieb lauten wie folgt:

- mind. ein Klassenkurs in der Sekundarstufe I (KL-Team+FL) mit Bereichen für jedes Fach
- ein Kurs pro Fach (FL) in der Sekundarstufe II

für:

- Ankündigungen und Organisatorisches
- die Bereitstellung von Material
- Selbstlernangebote und Anregungen
- die Abgabe von Unterrichtsprodukten und Projekten, die mit Hilfe digitaler Medien erstellt wurden

## VI BYOD – Tablets im Unterricht

Die Einbindung von Tablets im Unterricht erfolgt grundsätzlich im Rahmen der inhaltlichen, pädagogischen und didaktischen Sinnhaftigkeit. Dennoch tritt vor allem das Tablet immer mehr an die Stelle der analogen Nutzung und Archivierung von Unterrichtsmaterial. Die im Rahmen des Distanzunterricht erforderliche Digitalisierung von Unterricht und Unterrichtsmaterial hat dazu geführt, dass vor allem Oberstufenschüler\*innen Mitschriften und die Bearbeitung von Aufgaben mit Hilfe eines Pens am Tablet anfertigen. So ist das Gerät für viele Schüler\*innen ein so selbstverständliches Arbeitsmittel geworden wie vorher der Schnellhefter mit Arbeitsblättern, Ergebnissen und eigenen Aufzeichnungen. Deshalb haben wir uns in einem ersten Schritt dazu entschieden, die Nutzung von Tablets im Unterricht der Sekundarstufe II am Gymnasium Broich vor allem für die oben genannten Zwecke grundsätzlich zu erlauben; sie erfolgt gemäß dem BYOD-Prinzip (Bring Your Own Device). Den Schüler\*innen der Jahrgangsstufen 10-12 (G8) bzw. 11-13 (G9) steht daher frei, auf welchen Hersteller und welches Betriebssystem sie zurückgreifen. Lehrer\*innen unterstützen Schüler\*innen beim digitalen Lernen und Arbeiten. Sie stellen sicher, dass jede\*r Schüler\*in über ein Gerät verfügt, wenn es für unterrichtliche Zwecke zur Vermittlung von fachspezifischen Kompetenzen genutzt werden soll.

Um eine für alle am Schulleben Beteiligten möglichst faire und problemlose Verwendung von Tablets im Unterricht zu ermöglichen, erklären sich Schüler\*innen des Gymnasiums Broich mit dafür festgelegten Regelungen einverstanden und unterschreiben einen entsprechenden Nutzungsvertrag (s. Anhang). Wer nicht über ein eigenes Gerät verfügt, kann ein Tablet aus dem Bestand der Schule für die Arbeit im Unterricht und zuhause leihen.

Die Arbeit mit Tablets in der Sekundarstufe I beschränkt sich aktuell auf unterrichtsbezogene Anwendungen im Sinne des Medienkompetenzrahmens. Hier gilt es didaktisch und pädagogisch sinnvoll eine Entwicklung in Gang zu setzen, die digitale Endgeräte als selbstverständliches Hilfsmittel, aber mit Augenmaß und Blick auf die Reife der Schüler\*innen in den Unterricht implementiert. Hierzu allerdings sind ein Ausbau der digitalen Infrastruktur und eine den Anforderungen entsprechende Ausstattung zwingend notwendig.

## VII Smartphone und Co

Auf dem gesamten Schulgelände und bei Schulfahrten haben sich bei der Nutzung von Mobiltelefonen, Smartwatches, Tablets usw. (im Folgenden: mobile Endgeräte oder Geräte) die folgenden Regeln bewährt. Eine weitergehende Erlaubnis zur Nutzung mobiler Endgeräte gewährt die Fachlehrkraft bzw. aufsichtführende Lehrkraft nach ihrem Ermessen (siehe auch VI). Durch den Online-Vertretungsplan bzw. die Arbeit mit Moodle hat sich das Nutzungsverhalten so verändert, dass die folgenden Punkte dem Rechnung tragen sollen.

1. Die Nutzung während der Unterrichtszeit ordnet die Lehrkraft unter didaktischen Aspekten an, etwa zur Recherche oder für Messungen. Die Lehrkraft stellt dabei sicher, dass für Schüler\*innen ohne mobile Endgeräte kein Nachteil entsteht. Während des Unterrichts bleibt das Gerät ansonsten lautlos in der Tasche.
2. Wird ein mobiles Endgerät ohne Erlaubnis genutzt, ist es sofort auszuschalten. Das ausgeschaltete Gerät wird in der Regel von der Lehrkraft eingezogen und der Schulleitung übergeben. Der Vorfall kann weitere erzieherische Maßnahmen nach sich ziehen. Das Gerät kann beim erstmaligen Verstoß gegen die Nutzungsordnung am Ende des Unterrichtstages des/der Schüler\*in bei der Schulleitung abgeholt werden. Bei weiteren Verstößen wird das Handy nur an die Eltern bzw. Erziehungsberechtigten und volljährige Schüler\*innen herausgegeben.
3. Die Geräte sind überall lautlos und mit Kopfhörern zu betreiben, so dass andere nicht gestört werden. Bei Verstößen wird die Klassenleitung bzw. Stufenleitung informiert, das Gerät wird ausgeschaltet und verbleibt bis zum Ende des Unterrichtstags im Sekretariat.
4. Bei Klausuren/Klassenarbeiten werden die Geräte unaufgefordert ausgeschaltet auf dem Lehrerpult abgelegt. Die Benutzung stellt einen Täuschungsversuch dar.
5. Wenn für Schulveranstaltungen und Schulfahrten keine eigene Regelung zur Nutzung mobiler Endgeräte durch die Schul- bzw. Klassenleitung getroffen wird, entscheidet die Fachlehrkraft bzw. aufsichtführende Lehrkraft über eine angemessene Nutzung mobiler Endgeräte gemäß diesen Grundsätzen.
6. Geltende Gesetze sind einzuhalten, besonders Persönlichkeitsrechte und das Urheberrecht sind zu beachten. Aus diesem Grunde sind Bild- und Tonaufnahmen von Personen verboten.
7. Die unerlaubte Veröffentlichung von Aufnahmen, Cybermobbing o.ä. verstoßen gegen geltende Gesetze. Nicht nur deshalb geht die Schule konsequent gegen Cybermobbing vor, und es werden Erziehungs- und Ordnungsmaßnahmen nach dem Schulgesetz angewendet. Dies beschränkt nicht die Rechte Betroffener, ihrerseits strafrechtliche und andere Schritte einzuleiten.

## Medienkonzept



8. Bei Verstößen gegen die Nutzungsordnung erfolgen je nach Schwere des Verstoßes erzieherische Maßnahmen (z.B. die Entziehung des Geräts bis Unterrichtsschluss, die Benachrichtigung der Eltern usw.) oder Ordnungsmaßnahmen nach dem Schulgesetz (§ 53). Bei der strafbaren Nutzung der elektronischen Medien (beim Herstellen, Herunterladen, Abspielen, Tauschen von menschenverachtenden, rassistischen, gewaltverherrlichenden oder pornographischen Inhalten u.a.) wird von der Schulleitung die Polizei eingeschaltet.