

Medienkonzept der WBS

Einleitung

Die Nutzung digitaler Medien in der Schule wird kontrovers diskutiert. Unbestritten ist, dass die „Digitalisierung ... Teil unserer Gesellschaft [ist] und ... unsere Art zu arbeiten, zu kommunizieren, zu wirtschaften und zu lernen grundlegend verändert [hat]¹.

Schüler:innen leben in dieser Gesellschaft und sollen gemäß unserem Leitbild „Leben, Lernen und Entfalten“ befähigt werden, diese kritisch und selbstbewusst mitzugestalten. Dafür müssen sie den achtsamen Umgang mit digitalen Medien lernen. Wir wollen unsere Schüler:innen auf ihrem Weg zu mündigen und selbstbewussten Bürger:innen begleiten und ihnen in der Schule die Möglichkeit geben, in einem geschützten Umfeld zu lernen und Erfahrung zu sammeln. Sie sollen die Schule als attraktiven und modernen Lernort erleben, der es ihnen ermöglicht, digitale Medien optimal zu nutzen. Gleichzeitig sollen sie aber auch in die Lage versetzt werden, den Umgang mit digitalen Medien zu analysieren, kritisch zu reflektieren und zu hinterfragen. Nur so werden sie den sich ständig verändernden Anforderungen unserer Gesellschaft gewachsen sein.

Wir sind unserem Leitbild verpflichtet und wollen eine zukunftsfähige Schule sein, in der sicher und verantwortungsvoll mit digitalen Medien umgegangen wird. Die Nutzung digitaler Tools geht dabei weit über den Einsatz als Recherche- oder Präsentationsmedium hinaus. Unser Medienkonzept soll einen Überblick über die aktuellen Möglichkeiten an der WBS geben und zukünftige Entwicklungsperspektiven aufzeigen.

Da sich die digitale Welt ständig und rasant weiterentwickelt, ist auch unser Medienkonzept Teil eines Schulentwicklungsprozesses, der regelmäßig evaluiert und überarbeitet wird. Die Erstellung eines Medienkonzeptes ist für alle Schulen in NRW verbindlich. Es dient dazu, der gesamten Schulgemeinde die an der WBS festgelegten Standards transparent zu machen und den Erwerb von Basiskompetenzen sicherzustellen. Ziel unserer Schulentwicklung ist, unseren Schüler:innen mit all ihren unterschiedlichen Begabungen und besonderen Bedürfnissen einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien nahe zu bringen. Gemeinsam mit ihnen wollen wir an der Lernaufgabe „digitale Kompetenz“ wachsen, indem wir von- und miteinander lernen und im Sinne einer gesunden Schule darauf achten, dass niemand überfordert wird. So fördern wir gegenseitige Wertschätzung und Respekt und ermöglichen einen konstruktiven Umgang mit Konflikten.

Schüler:innen und Lehrer:innen nutzen digitale Medien, um sich im Lernprozess zu vernetzen und bauen ihre kommunikativen Kompetenzen aus. Lehr- und Lernmaterialien können ausgetauscht und gemeinsam erarbeitet werden. Dieser Austausch fördert die Teamfähigkeit und ermöglicht es unseren Schüler:innen, sich für die Arbeitswelt von morgen zu qualifizieren und ihre Zukunft mitzugestalten.

Als MINT-Schule liegt uns die Vermittlung von Medienkompetenz im Rahmen der technisch-naturwissenschaftlichen Fächer am Herzen. Sie dient dem Aufbau eines gesicherten zeitgemäßen Fachwissens und bietet unseren Schüler:innen individuelle Entwicklungsmöglichkeiten.

Durch digitale Medien können wir unsere Schüler:innen besser individuell fördern und Sprachhemmnisse abbauen. Die zentrale Bedeutung der Medienkompetenz spiegelt sich deshalb in den schulinternen Lehrplänen aller Fächer wider.

Medienkompetenz bedeutet für uns, dass wir unsere Umwelt und unsere Interaktionen durch unser Handeln beeinflussen können. Sie ist somit Teil eines demokratischen Miteinanders.

¹ Richter, P.: „Keine Verletzungsgefahr! Die Digitalisierung rettet unsere Bildung.“ welt.de, veröffentlicht am 24.10.2018, Zugriff 15.04.2019

<https://www.welt.de/debatte/article182553342/Digitales-Klassenzimmer-Der-Beginn-eines-laengt-faelligen-Prozesses.htm>

Anlass und Aufbau der Konzeption

Schule ist Teil einer sich stetig entwickelnden Gesellschaft. Diesen besonders durch den Einfluss moderner Medien hervorgerufenen Veränderungen muss Schule durch veränderte Formen des Lehrens und Lernens Rechnung tragen.

Dieses Medienkonzept klärt, welche Rolle digitale Medien in der WBS spielen sollen, können und dürfen. Dabei geht es uns nicht um „einen leisen Austausch von Analogem durch Digitales im Unterricht“.² Wir wollen gemeinsam darüber nachdenken, was wir unseren Schüler:innen vermitteln wollen und wie wir dieses Ziel erreichen.

„Die wesentlichen Herausforderungen für den Wandel der Schule in der digitalen Welt sind ... pädagogisch, nicht technisch. Die dringend notwendige Integration digitaler Lernmaterialien und -methoden verlangt ein grundsätzliches Umdenken und eine Neugestaltung von Schule und Unterricht.“³ Die Anforderungen an Lehrer:innen, Schüler:innen und Erziehungsberechtigte entwickeln sich im digitalen Wandel immer weiter. Deshalb muss und wird sich auch unser Medienkonzept weiterentwickeln. Das flexible Reagieren auf Veränderungen ist wesentlicher Teil unseres Schulentwicklungsprozesses und verlangt von allen schulischen Akteuren den Aufbau einer gemeinsamen lebendigen Lernkultur.

In der pädagogischen Didaktik, der Wissenschaft von der Organisation des Lernens, werden Veränderungen als Lernprozesse verstanden. Medienkompetenz ist eine Lernaufgabe, die es uns ermöglichen soll, sich in einer immer komplexer werdenden Medienwelt zurechtzufinden. Um dieser Lernaufgabe gerecht zu werden, müssen wir uns weiterentwickeln und uns neue Kompetenzen aneignen.

Grundlage für die pädagogisch didaktische Gestaltung dieser Aufgabe ist unser Leitbild: „Leben, Lernen und Entfalten“ bedeutet für uns lebenslanges Lernen und beinhaltet die Partizipation aller Akteure in der Schule. So können sich Organisationsstrukturen an der WBS kontinuierlich an neue Entwicklungen anpassen.

Die Förderung von Medienkompetenzen ist eine zentrale Bildungsaufgabe. „Allen Kindern und Jugendlichen sollen die erforderlichen Schlüsselqualifikationen und eine erfolgreiche berufliche Orientierung bis zum Ende ihrer Schullaufbahn vermittelt und eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben ermöglicht werden. Ziel ist es, sie zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln.“⁴ In diesem Sinne wollen wir das Lernen mit den Medien in die Lernprozesse integrieren.

² K. MAYRBERGER: „Schule braucht mehr Medienkompetenz!“ in: SchulVerwaltung, Zeitschrift für Schulgestaltung und Schulentwicklung, 2.2019, 21. Jg., SchVw spezial, Hrsg. Gerhard Regenthal, Wolters Kluwer Deutschland, Carl Link

³ O. KÖSTER-EHLING, R. HEINEN: Weit über den Bildschirm hinaus: Digitales ist ganzheitliches Lernen. in: SchulVerwaltung, Zeitschrift für Schulgestaltung und Schulentwicklung, 2.2019, 21. Jg., SchVw spezial, Hrsg. Gerhard Regenthal, Wolters Kluwer Deutschland, Carl Link

⁴ Medienkompetenzrahmen NRW, Hrsg. Medienberatung NRW, 2. Auflage 2018

Zielsetzungen

Digitale Medien nehmen immer mehr Raum in unserem Leben ein. Wir haben schon lange den Anspruch, Schüler:innen den verantwortungsvollen Umgang mit Medien nahezubringen, was durch die gute Grundausstattung an der WBS erleichtert wird. Lernen ist heutzutage fest mit der Nutzung digitaler Medien verbunden und deshalb verpflichtender Unterrichtsinhalt in allen Fächern an der WBS (vgl. schulinterne Curricula). Lernen und leben mit den Medien wird in allen Jahrgangsstufen in den Blick genommen. Inhalte und Methoden werden in den Fachkonferenzen regelmäßig evaluiert und überarbeitet.

Grundlage für den Aufbau von Medienkompetenz ist die Vermittlung von Wissen, das für das spätere Leben unserer Schüler:innen von Bedeutung ist. Dazu gehört die Schulung ihres technischen Verständnisses, damit sie auf die sich ständig verändernden technischen Anforderungen reagieren und sie für sich nutzen können.

Allerdings verschmelzen reale und virtuelle Welt in der Wahrnehmung insbesondere junger Menschen häufig.

In Zeiten, in denen wir über das Internet ständig Zugang zu Informationen haben, muss Wissen mit Haltungen, Handlungen und der Fähigkeit zum Metalernen verbunden sein. Immer bedeutsamer werden kritisches Denken, Problemlösen, Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Innovation⁵.

Der Aufbau von Medien- oder digitaler Kompetenz wird dementsprechend in zwei Bereichen umgesetzt: Dem *Lernen* und dem *Leben* mit den Medien.

Angesichts der dynamischen Veränderungen besteht die Bildungsaufgabe der Schule darin, den Einfluss digitaler Medien konzeptionell immer wieder neu zu überdenken. Die dafür nötigen Evaluationen werden über Forms durchgeführt.

Zielsetzung unter der Perspektive des Schulentwicklungsprozesses

Die Vereinbarungen in diesem Medienkonzept basieren auf unserem Leitbild „Leben, Lernen und Entfalten“ und sind die Antwort der WBS auf den digitalen Wandel, der unsere Gesellschaft grundlegend verändert hat.

Es beinhaltet das Versprechen, unsere Schüler:innen auf ihrem Weg zu selbstbewussten mündigen Bürger:innen zu begleiten und ihnen gesellschaftliche Partizipation zu ermöglichen. Unsere Schüler:innen sollen die Herausforderungen der sich ständig weiterentwickelnden Welt als Teil des gesellschaftlichen Wandels verstehen, an der sie nur teilhaben können, wenn sie bereit sind, lebenslang zu lernen.

Das Medienkonzept ist deshalb Teil der Erziehung zur Demokratie und soll unsere Schüler:innen auf das Leben von morgen vorbereiten.

Die Vereinbarungen in unserem Medienkonzept sind für alle verbindlich und ermöglichen einen gemeinsamen sukzessiven Aufbau von Kenntnissen und Fähigkeiten. Die Vorgaben des Medienkompetenzrahmens werden in allen Fächern umgesetzt und sowohl im Medienkonzept als auch in den schulinternen Curricula festgehalten und weiterentwickelt. Die curriculare Anbindung wird im Zuge der Implementierung des Kompetenzrahmens für die Sekundarstufe I vervollständigt.

Das vorliegende Konzept ist Teil unseres Schulprogramms und des Schulentwicklungsprozesses. Dieser Prozess wird im Sinne der Partizipation von der Steuergruppe und dem Arbeitskreis „zeitgemäße Bildung“ unterstützt. Die Steuergruppe

⁵ O.-A. BUROW: „Schule 2030. Vorm Klassenzimmer zum Learn- bzw. Future Lab.“ in: Schulverwaltung, Zeitschrift für Schulgestaltung und Schulentwicklung, 2.2019, 21. Jg., SchVw spezial, Hrsg. Gerhard Regenthal, Wolters Kluwer Deutschland, Carl Link

schlägt in Zusammenarbeit mit der didaktischen Leitung Fortbildungsschwerpunkte vor, die in der Lehrer:innenkonferenz abgestimmt und für zwei Jahre festgelegt werden. Die Corona-Krise hat gezeigt, wie wichtig der Ausbau der digitalen Kompetenz ist. Sie muss deshalb ein wesentlicher Teil des Fortbildungskonzeptes sein. Neben methodischen Fortbildungen für alle Lehrkräfte sollen die Fachkonferenzen fachspezifische Methoden kennenlernen und so Medienkonzept und Schulcurriculum weiter fortschreiben.

Die digitalen Medien ermöglichen es uns, die Lehrkräfte als Einzelpersonen und als Teams in den Blick zu nehmen und die Kommunikation der Lehrkräfte untereinander zu stärken (z.B. Arbeiten mit Microsoft Teams, kollaborative Erstellung und Austausch von Materialien über OneNote und Teams, Dokumentation von Zuständigkeiten, Verfahren und Ressourcen der Schule). Teamarbeit wird aber auch zwischen Lehrkräften und Schüler:innen möglich und so insgesamt eine kooperative Atmosphäre an der Schule geschaffen, die Grundlage für Kreativität und ein gesundes Miteinander bildet.⁶

Es ist unser Ziel, alle Akteure an der WBS auf diesem Weg mitzunehmen. Dabei ist es uns besonders wichtig, unsere Kreativität und Teamfähigkeit zu erhalten und zu fördern, ohne zu überfordern, um die Gesundheit und das Wohlbefinden der Menschen an der WBS sicherzustellen. Grundhaltung für den Ausbau digitaler Kompetenzen ist deshalb eine professionelle Gelassenheit.

Durch die Arbeit im Ganzttag ergeben sich z.B. in AGs oder im offenen Angebot Spielräume, die für die Arbeit mit und an den Medien genutzt werden können.

Vorrangiges Ziel unseres Medienkonzeptes ist,

- aktuell vorhandene Medien systematisch zu erfassen und das Arbeiten mit digitalen Medien durch möglichst einheitliche Ausstattung für alle zu vereinfachen.
- die Arbeit mit digitalen Medien an Inhalten auszurichten, zu strukturieren und zu optimieren.
- den notwendigen Ausstattungsbedarf für einen positiven Schulentwicklungsprozess zu ermitteln und zu optimieren.

Theoretische Grundlagen

Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation

Medienkompetenz ist nach BAACKE Bestandteil einer grundsätzlichen kommunikativen Kompetenz, die es dem Menschen ermöglicht, selbst zu handeln und seine Umwelt zu gestalten. Dabei geht es nicht nur darum, Medien verwenden zu können. Vielmehr sollen Menschen lernen, sich mit Hilfe der Medien neue Fähigkeiten und neues Wissen selbst zu erschließen und nicht zuletzt ihre eigene Mediennutzung kritisch zu reflektieren.⁷

BAACKE unterscheidet vier Dimensionen der Medienkompetenz:

1. Medienkritik – Analyse der / Hintergrundwissen zur Medienentwicklung, kritische Reflexion des eigenen Medienhandelns, sozial-verantwortliche Ausrichtung des eigenen Handelns (ethische Dimension)

⁶ O. Köster-Ehling, R. Heinen: „Weit über den Bildschirm hinaus: Digitales ist ganzheitliches Lernen.“ in: Schulverwaltung, Zeitschrift für Schulgestaltung und Schulentwicklung, 2.2019, 21. Jg., SchVw spezial, Hrsg. Gerhard Regenthal, Wolters Kluwer Deutschland, Carl Link

⁷ <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/begriffsbestimmung.html> (Zugriff 23.05.2019)

2. Medienkunde – Wissen über heutige Medien und Mediensystem und Umgang mit diesen
3. Mediennutzung – rezeptiv-anwendende und interaktive-anbietende Mediennutzung
4. Mediengestaltung – innovativer und kreativer Umgang mit Medien

Aufgrund der zunehmenden Durchdringung der Lebenswelt durch Medien, braucht Schule nach MAYBERGER⁸ mehr als die von BAACKE beschriebene Medienkompetenz. Da sich in den letzten Jahren neue Perspektiven auf die medienbezogenen Kompetenzen entwickelt haben, bevorzugt sie den Begriff „digitale Kompetenz“, die sowohl technologische, gesellschaftlich kulturelle und anwendungsbezogene Perspektiven beinhaltet.

Um die Selbstbestimmungs- und Selbstorganisationsfähigkeit, die Kreativität, das kritische Denken und die Kollaborations- und Kommunikationsfähigkeit der Schüler:innen zu fördern, sollten sie eine „digitale Souveränität“ in folgenden sechs Kompetenzbereichen entwickeln:

1. suchen, verarbeiten, aufbewahren
2. kommunizieren, kooperieren
3. produzieren, präsentieren
4. schützen und sicher agieren
5. problemlösen, handeln
6. analysieren, reflektieren

Die beschriebenen Kompetenzbereiche erleichtern das Überarbeiten der Schulcurricula, indem abgeglichen werden kann, welche Kompetenzbereiche durch bereits feststehende Inhalte abgedeckt werden können. Natürlich können nicht alle Kompetenzbereiche in einem Fach entwickelt werden. Ziel ist es, digitale Kompetenzen über die Jahrgänge verteilt in allen Fächern aufzubauen. Da dies für einige Bereiche leichter ist als für andere (z.B. problemlösen, handeln), werden nicht alle gleichmäßig bedient werden können.

Das Medienkonzept im Rahmen des Schul- und Unterrichtsprozesses

Wir wollen unsere Schüler:innen zu einem sinnvollen, sicheren, kreativen und selbstbestimmten Umgang mit Medien befähigen. Gemäß unseres Leitbildes „Leben-Lernen-Entfalten“ sollen sie lernen, mit Hilfe der ihnen zur Verfügung stehenden Technik auch in Zukunft sicher und reflektiert Entscheidungen zu treffen.

Voraussetzung für eine entsprechende Entwicklung an der WBS ist eine Bestandsaufnahme der zur Verfügung stehenden Technik. Mit Hilfe des AK „zeitgemäße Bildung“ wurde sie erfasst und auf ein verlässliches einheitliches Niveau gebracht.

In allen Klassenräumen stehen Dokumentenkameras und Deckenbeamer zur Verfügung, die im Unterricht z.B. für die Präsentation von Schüler:innenarbeiten genutzt werden können.

Flächendeckendes WLAN ist vorhanden, ist aber nicht zuverlässig nutzbar.

Die Plattform Moodle kann schon seit einigen Jahren sowohl von Lehrkräften als auch von Schüler:innen genutzt werden. Schüler:innen können auf Inhalte und Aufgaben zurückgreifen, die die Lehrkräfte zum Üben oder Vertiefen zur Verfügung stellt.

Über Microsoft365 haben sowohl Lehrer:innen als auch Schüler:innen die Möglichkeit, Mitteilungen zu versenden und gemeinsam Material zu nutzen bzw. zu bearbeiten. Allen Mitgliedern der Schule steht das Office-Paket online und offline zur Verfügung. Die Lehrkräfte

⁸ K. MAYRBERGER: „Schule braucht mehr Medienkompetenz!“ in: Schulverwaltung, Zeitschrift für Schulgestaltung und Schulentwicklung, 2.2019, 21. Jg., SchVw spezial, Hrsg. Gerhard Regenthal, Wolters Kluwer Deutschland, Carl Link

nutzen diese Plattform, um sich auszutauschen und zu koordinieren (Bereitstellen von Material, Mitteilungszentrale, Fachkonferenz- und Arbeitskreisarbeit).

Individuelle Förderung durch den Einsatz neuer Medien

Eine der größten Herausforderungen an der WBS ist die zunehmende Heterogenität der Schüler:innenschaft. Neben Schüler:innen mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen sitzen in einigen Schulklassen Schüler:innen mit Migrationshintergrund und sonderpädagogischem Förderbedarf. Trotz einer langen Tradition als Schule für alle Kinder wird es immer schwieriger, im Unterricht allen Kindern gerecht zu werden. Digitaler Medieneinsatz ermöglicht es, Schüler:innen genau dort zu unterstützen, wo sie sonst Schwierigkeiten haben, dem Unterricht zu folgen. So können z.B. passgenaue Lernprogramme zur Verfügung gestellt werden, die Basiswissen vermitteln oder Möglichkeiten zum Üben bieten (z.B. Vokabeltraining, Übungsaufgaben in der Mathematik). Lern- und Förderangebote können auf jeden einzelnen Lernenden zugeschnitten werden, indem auf individuelle Lernwege und bereits vorhandene bzw. noch zu entwickelnde Fähigkeiten Rücksicht genommen wird.

Außerdem ist es für die Lehrkraft mit Hilfe digitaler Medien einfacher, Leistungen zu messen und zu dokumentieren, einzelne Lernstände zu diagnostizieren und den Schüler:innen Lernfortschritte zurückzumelden. Schüler:innen können so bei unterschiedlichen Lernausgangslagen individuelle Lern- und Förderangebote zur Verfügung gestellt werden, Inklusion wird dadurch erleichtert und nachhaltiger umgesetzt. Zudem wird eine Rückmeldung über individuelle Lernfortschritte unabhängig von durchgeführten Klassenarbeiten oder Klausuren zu jedem Zeitpunkt möglich.

Lehrer:innen sind dabei in begleitender und beratender Funktion von zentraler Bedeutung: Sie passen Lernziele individuell an, treffen Zielvereinbarungen mit Schüler:innen, leiten Lernprozesse und die Selbstkontrolle an und geben entsprechendes Feedback.⁹

Kompetenzorientiertes Medienkonzept

Der „Medienkompetenzrahmen NRW“ legt verbindliche Grundlagen für die Medienkompetenzentwicklung in der Schule (BASS 16-13 Nr. 4, „Unterstützung für das Lernen mit Medien“). Medienkompetenz setzt sich dabei aus den folgenden sechs Einzelkompetenzen zusammen:

- „Bedienen und Anwenden“
- „Informieren und Recherchieren“
- „Kommunizieren und Kooperieren“
- „Produzieren und Präsentieren“
- „Analysieren und Reflektieren“
- „Problemlösen und Modellieren“

Dieses Medienkonzept ist mit der auf dem Medienkompetenzrahmen basierenden sukzessiven Überarbeitung aller schulinternen Curricula der Sekundarstufe I verbunden. Ziel ist, dass alle Fächer zur Entwicklung der oben genannten Kompetenzen beitragen.

Entwicklung eines Medienpasses zur ITG

Um die grundlegenden Kompetenzen im Umgang mit dem PC und Standardsoftware bei den Schüler:innen sicherzustellen, entwickelt die WBS zur Zeit einen Medienpass. Die grundlegenden Fähigkeiten zum Umgang mit Dateien, verfassen von E-Mail, Erstellen von Text-, Tabellen- und Präsentationsdokumenten und der kollaborativen Arbeit mit diesen sollen

⁹ O. Köster-Ehling, R. Heinen: „Weit über den Bildschirm hinaus: Digitales ist ganzheitliches Lernen.“ in: Schulverwaltung, Zeitschrift für Schulgestaltung und Schulentwicklung, 2.2019, 21. Jg., SchVw spezial, Hrsg. Gerhard Regenthal, Wolters Kluwer Deutschland, Carl Link

ab dem fünften Jahrgang als Querschnittsaufgabe aller Fächer auf Grundlage vereinbarter Standards vermittelt und immer wieder eingeübt und angewendet werden. Zeigen Schüler:innen die geforderten Kompetenzen, so soll dies dokumentiert werden und zur Ausstellung eines Medienpasses führen.

Das Konzept ist noch in der Erarbeitung und wird in enger Zusammenarbeit mit den Medienbeauftragten der Fächer entwickelt und abgestimmt.

Curriculare Verankerung

Der aktuelle Stand der Implementierung des Medienkompetenzrahmens findet sich als tabellarische Übersicht auf den folgenden Seiten.

Es wurden nur Kompetenzen eingetragen, bei denen sich die Fächer verpflichtet haben, diese Kompetenzen nicht nur lediglich anzuwenden, sondern tatsächlich verbindlich aufzubauen. Zudem sind hier nur die Kompetenzen der Fächer aufgeführt, in welchen alle Schüler:innen unterrichtet werden, da eine verbindliche Grundlage für Schüler:innen sichergestellt werden soll.

Die obligatorische Verantwortlichkeit der einzelnen Fächer besteht darin, die durch den Medienkompetenzrahmen zugewiesenen Kompetenzen entsprechend zu fördern. Durch die große Anzahl an neuen Kernlehrplänen und damit auch neuen schulinternen Lehrplänen, die Einführung des Faches Informatik verbunden mit der Reduktion der Stunden des Faches Technik in Jahrgang 5/6, sowie der Einführung des Faches Wirtschaft kommt es auf der einen Seite zu Schließungen bei bisherigen Lücken. Auf der anderen Seite entstehen neue Lücken, bei Kompetenzen, welche noch nicht wieder systematisch bei uns verankert sind. An der praktischen Umsetzung arbeiten Medienbeauftragte der Fachkonferenzen in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis für zeitgemäße Bildung.

Die Veränderungen der letzten großen Umarbeitung der schulinternen Lehrpläne vom 09.12.2022 finden sich nur teilweise in der folgenden Übersicht.

Kommentiert [DJ1]: Der Abschnitt muss klar überarbeitet werden
#TODO

Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 7

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 7 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern in Klassen 5, 6 und 7

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
5 INF <ul style="list-style-type: none"> • Computersysteme der Schule kennenlernen • Verantwortungsvoll mit der Hardware umgehen 	5 D <ul style="list-style-type: none"> • Wortbedeutungen aus dem Kontext erschließen und mit analogen und digitalen Wörterbüchern klären 7 D <ul style="list-style-type: none"> • Recherchestrategien für Printmedien 5 E <ul style="list-style-type: none"> • Informationsrecherche 7 L <ul style="list-style-type: none"> • Historisch-kulturelles Orientierungswissen recherchieren 5/6 GL <ul style="list-style-type: none"> • Ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten zu ausgewählten Fragestellungen 		5/6/7 E <ul style="list-style-type: none"> • Kurze analoge sowie digitale Texte und Medienprodukte erstellen • Arbeitsergebnisse digital gestalten und präsentieren 7 D <ul style="list-style-type: none"> • Referate mit digitalen Mitteln gestalten 5/6 FRZ <ul style="list-style-type: none"> • Medienprodukte präsentieren und teilen • Vorhandene Medienprodukte in vertraute Texte oder Medienprodukte umwandeln • Medienprodukte in einfacher Form 	6/7 GL <ul style="list-style-type: none"> • Unterscheidung zwischen Quellen und Darstellungen • Analyse und kritische Auseinandersetzung mit digitalen historischen Darstellungen 	5 INF <ul style="list-style-type: none"> • EVA-Prinzip

Kommentiert [DJ2]: Überarbeitung in neuer Tabelle, da Formatierung zu umständlich:
[1_14 Medienkonzept_MKR-Neufassung.docx](#)

	<p>6 KR /ER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen 		<p>kreativ bearbeiten</p> <p>5/6/7 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Arbeitsergebnissen <p>5/6/7 ER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienprodukte planen, gestalten, präsentieren und teilen 		
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
<p>5/6 E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungs- und Testaufgaben unter Verwendung digitaler Angebote nutzen <p>5/6 FRZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Werkzeuge für einfache Formen des kollaborativen Schreibens einsetzen • Einsatz digitaler Werkzeuge für das eigene Sprachenlernen <p>7 L</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Lernangebote und 	<p>5/6/7 D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lesestrategien – Umgang mit Sachtexten <p>5 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atlasführerschein <p>5 NW</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angeleitet Informationen aus digitalen Medien entnehmen 	<p>5 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln für digitale Kommunikation formulieren und anwenden <p>5 D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adressatengerechte digitale Kommunikation, Netiquette 	<p>6 KU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines Logos • Meine Welt in Bildern, Fotoreportage <p>7 ER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Gestaltungsmitteln fachspezifischer Medienprodukte 	<p>6 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hinterfragen anhand digitaler Angebote die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder 	<p>5 M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algorithmische Muster hinter Zahlenfolgen

<p>Werkzeuge zielgerecht einsetzen</p> <p>5/6/7 Sp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfache Hilfen beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden • Präsentationen kriteriengeleitet beurteilen <p>5 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mein Stadtteil – Orientierung vor Ort 					
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
<p>7 FRZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den eigenen Lernfortschritt einschätzen und dokumentieren 	<p>6 D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachtexte hinsichtlich ihrer Funktion untersuchen (Information, Beeinflussung) <p>5/6 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werbung und ich 	<p>6 D</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Cybermobbing“ und Verhalten in (sozialen) Netzwerken <p>6/7 ER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibung gemeinschaftsförderlichen und gemeinschaftshinderlichen Verhaltens 	<p>7 B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelldokumentation zur Reizweiterleitung in Nervenzellen 	<p>5/6 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation im Netz • Einfluss sozialer Netzwerke • Hinterfragen von digital auftretenden Geschichtsbildern 	
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
	7 KR / ER	5 GL	7 FRZ	7 D	

	<ul style="list-style-type: none"> • Nehmen zu einseitigen Darstellungen des Glaubens im Alltag oder in den Medien Stellung 	<ul style="list-style-type: none"> • Cybergewalt-Prävention <p>6 D</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Cybermobbing“ und Verhalten in (sozialen) Netzwerken 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflektierter Umgang mit Texten und Medien unter Berücksichtigung der rechtlichen Vorgaben • Reflektierte Informationsrecherche 	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse gängiger Internetformate im Hinblick auf das präsentierte Informationsspektrum <p>7 FRZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einblicke in die Nutzung digitaler Medien im Alltag von Jugendlichen 	
--	--	---	--	--	--

Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 10

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 10 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern in Klassen 8, 9 und 10

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
	8/9/10 FRZ <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene digitale Werkzeuge zur Recherche und Kommunikation einsetzen 8/9/10 L <ul style="list-style-type: none"> • Historisch-kulturelles Orientierungswissen recherchieren 8/9/10 GL <ul style="list-style-type: none"> • Ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten zu ausgewählten Fragestellungen 8 WI <ul style="list-style-type: none"> • Zielgerichtete Recherche in unterschiedlichen Angeboten zu Ausbildungsberufen • Vergleich von Handytarifen 	8 D <ul style="list-style-type: none"> • Vergleich von Kommunikationsformen analog/digital 9/10 FRZ <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Werkzeuge für das kollaborative Schreiben einsetzen 	8/9/10 E <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsergebnisse mithilfe von digitalen Werkzeugen adressatengerecht gestalten und präsentieren • Medienprodukte und digitale Texte gestalten 8/9/10 D <ul style="list-style-type: none"> • mediale Produkte planen und umsetzen 8/9/10 FRZ <ul style="list-style-type: none"> • Arbeits- und Unterrichtsergebnisse präsentieren • Medienprodukte in vertraute Text- und Medienformate umwandeln • Texte und Medienprodukte kreativ bearbeiten • Einfache 	8 D <ul style="list-style-type: none"> • Printmedien und Onlinemedien 10 D <ul style="list-style-type: none"> • Kriminalgeschichten • Produktion eines Hörkrimis • Szenische Darstellung und Videoproduktion eines Verhörs 10 FRZ <ul style="list-style-type: none"> • Einblicke in die Bedeutung digitaler Medien im Alltag (Chancen und Risiken) 8/9/10 GL <ul style="list-style-type: none"> • Unterscheidung zwischen Quellen und Darstellungen • Analyse und kritische Auseinandersetzung mit digitalen historischen 	

			audiovisuelle Medienprodukte erstellen 8/9/10 L <ul style="list-style-type: none"> • Historisch-kulturelles Orientierungswissen entsprechend den Standards der Quellenangaben strukturieren und präsentieren 8/9/10 GL <ul style="list-style-type: none"> • Videoproduktion zur Ständegesellschaft • Produktion eigener Narrative 10 MU <ul style="list-style-type: none"> • Entwerfen und realisieren Bearbeitungen von Musik mit Instrumenten und digitalen Werkzeugen • Entwurf von musikbezogenen Medienprodukten 	Darstellungen	
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
8/9/10 FRZ <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche 	10 E <ul style="list-style-type: none"> • Informationen und 	8 E <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation via E- 	10 E <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende 	9 GL <ul style="list-style-type: none"> • mediale Einflüsse 	

<p>Werkzeuge für das eigene Sprachenlernen reflektiert einsetzen</p> <p>8/9/10 L</p> <ul style="list-style-type: none"> • Syntaktische Strukturen unter Verwendung digitaler Werkzeuge visualisieren <p>9 WI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellung von Bewerbungen <p>Sp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse einsetzen • Hilfen beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen, verwenden und kriteriengeleitet bewerten • sportliche Leistungen erfassen und dokumentieren <p>10 M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleichungen mit 	<p>Daten aus Texten und Medien identifizieren, filtern, strukturieren und aufbereiten</p> <p>9 D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationen und Daten aus Medien gezielt auswerten <p>8 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahlprogramme von Parteien kritisch auswerten 	<p>Mail</p>	<p>Gestaltungsmittel von Texten und Medien beschreiben, analysieren und beurteilen</p> <p>8 D</p> <ul style="list-style-type: none"> • intendierte Wirkung verwendeter Gestaltungsmittel beschreiben <p>10 D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Literarische Texte • Entwicklung unterschiedlicher medialer Darstellungen von Texten und Reflexion der Wirkung <p>10 B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trickfilme zur Meiose 	<ul style="list-style-type: none"> • Chancen und Risiken digitaler Medien <p>9/10 GL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identität, Lebenswirklichkeit und Lebensgestaltung • Interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien <p>9/10 PP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meinungsbildung und Zensur im Internet 	
---	---	-------------	---	--	--

digitalen Mathematikwerkzeu gen lösen 10 MU • Entwerfen und realisieren von Musikvideos					
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
8/9/10 FRZ • Den eigenen Lernfortschritt einschätzen und dokumentieren 8 B • Interviews zur künstlichen Befruchtung aufzeichnen	10 E • In Texten und Medien vermittelte Absichten untersuchen und kritisch bewerten 9 KR / ER • Bewertung des Lebens und Wirkens Jesu in der digitalen Medienkultur 9 D • Fake News erkennen 10 MU • Erläutern und beurteilen den funktionalen Einsatz von Musik in der Werbung	10 ER • Erörtern Konsequenzen einer biblischen Freiheits- Friedens- und Gerechtigkeitsverstän dnis orientierten Lebens- und Weltgestaltung 10 KR • Erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierten Lebens- und Weltgestaltung CH 10 • Podiumsdiskussion zu regenerativen Energierohstoffen	9 D • Standards zur Quelldokumenta -tion kennen und anwenden 10 D • Regeln des Urheberrechts	10 KR • Beschreibung möglicher Auswirkung der Nutzung von Medien • Analyse von Chancen und Herausforderungen für die Realitätswahrnehm ung 10 Sp • Muster des eigenen Bewegungsverhalte ns erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren • gesundheitliche Auswirkungen sportlichen	10 TC • Entwickeln Algorithmen zur für ein ferngesteuert es Auto

				Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends kritisch beurteilen 8(9/10 GL <ul style="list-style-type: none"> • Erster WK und Imperialismus • Einfluss von Medien auf die Realitätswahrnehmung und Identitätsbildung • Interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen • Reflexion der Wirkmächtigkeit von Geschichtsbildern und narrativen Stereotypen • Vergleich gesellschaftlicher Debatten um technische Innovationen in der Vergangenheit und heute 	
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
	9/10 KR / ER <ul style="list-style-type: none"> • Bewertung biblischer Texte in 		10 FRZ <ul style="list-style-type: none"> • Unter Berücksichtigung 	9/10 GL <ul style="list-style-type: none"> • Nationalsozialismus und Zweiter 	10 C <ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten und

	der digitalen Medienkultur		der rechtlichen Grundlagen Texte und Medienprodukte mündlich, schriftlich und medial auswerten 9/10 PP • geistiges Eigentum 10 MU • Beurteilung von Musik in Bezug auf das Urheber- und Nutzungsrecht	Weltkrieg Medien und ihre Wirkung beschreiben und kritisch reflektieren	Grenzen des autonomen Fahrens
--	----------------------------	--	---	---	-------------------------------

Medienerziehung

Chancen und Risiken

Die erweiterten Möglichkeiten des Zugriffs auf Information, Kommunikation und Partizipation ist als große Chance zu betrachten. Die Schüler:innen verfügen über eine Fülle an Informationen, die ihnen neue Zugänge zu Lerninhalten bereitstellen. Zudem ermöglichen die kommunikativen Funktionen des Internets vielfältige Chancen der Vernetzung, der Partizipation sowie des gemeinsamen Lernens und des Knüpfens sozialer Beziehungen. Auf der Ebene des Unterrichts werden Potenziale zum Beispiel in der Individualisierung des Lernens gesehen.

Risiken treten insbesondere auf der individuellen Ebene zu Tage. Es ist zu befürchten, dass ungleiche Zugangsmöglichkeiten und Nutzungsweisen digitaler Medien gesellschaftliche Ungleichheit noch weiter vergrößern. Weiterhin werden Inhalte wie Gewalt und Pornographie sowie bestimmtes Medienverhalten, wie Internet- oder Computerspielsucht und „Cybermobbing“, problematisiert. Die Erfahrungen in der Schule zeigen, dass trotz aller Aufklärungsarbeit, in der die Schule mit den Erziehungsberechtigten zusammenarbeitet, die Schüler:innen diese Gefahren der Nutzung vielfach unterschätzen. So stellt sich insgesamt die Frage der Abwägung zwischen didaktischem Mehrwert und technischen sowie didaktischen Problemen beim Einsatz digitaler Medien.

Regeln zum Umgang mit digitalen Medien

Die WBS fördert den Umgang mit digitalen Medien durch

- Einrichtung von Computerräumen,
- den Aufbau eines schuleigenen Netzes,
- Vernetzung der Klassenräume und der Fachräume durch persönliche Zugangsdaten für alle Schüler:innen,
- die Einrichtung eines schulinternen WLAN-Netzwerkes.

Hierdurch kann im Unterricht nicht nur mit dem Computer gearbeitet, sondern auch im Internet recherchiert werden. Bei der Einschulung erhalten alle Schüler:innen eine eigene Kennung und haben damit auch von der Schule aus Zugriffsmöglichkeiten auf das Internet. Zudem verfügen alle Schüler:innen über eine eigene E-Mail-Adresse und einen persönlichen Festplattenplatz. Letzterer ermöglicht es ihnen, während der gesamten Schulzeit eigene Ordner anzulegen und Dateien zu speichern.

Nutzerordnung für Computer an der WBS

Die Teilnahme an einem offenen, weltweiten, aber auch an einem schulischen Netz muss verantwortungsvoll wahrgenommen werden.

Daher sind im Netz folgende Dinge verboten:

- beleidigende Sprache (z.B. Schimpfwörter),
- Nachrichten, die Hass oder Gewalt gegenüber einer Person oder Gruppe zum Inhalt haben,
- obszöne Nachrichten,
- Verleumdung, Beleidigung oder üble Nachrede,
- jedwede Nachrichten oder Handlungen (z. B. Urheberrechtsverstöße), die gegen regionale, nationale oder internationale Gesetze verstoßen,
- jedwede Nachrichten, die zu illegalen Handlungen auffordern,
- Nachrichten, die Werbung beinhalten.

Nicht erlaubt ist auch:

- jede Form des Cracking, Hacking oder der Störung des Schulnetzes, der Computer und der Dienste im Schulnetzwerk.

Dies beinhaltet u. a.:

- Verwendung fremder Kennungen oder deren Beschaffung,

- nicht erlaubter Zugriff auf Netzdienste,
- mutwillige oder fahrlässige Überlastung des Netzwerkes,
- den Versuch, ohne ausdrückliche Autorisierung Zugang zu Netzdiensten welcher Art auch immer zu erhalten,
- fahrlässige oder gar vorsätzliche Unterbrechungen des laufenden Betriebs.

Auch wenn wir überzeugt sind, dass die meisten Schüler:innen die 'Neuen Medien' sinnvoll nutzen, erleben wir auch deren Missbrauch. Die Schule kontrolliert zur Verhinderung dieses Missbrauchs stichprobenartig die Nutzung durch die Netzwerkadministratoren und sperrt gewaltverherrlichende oder pornographische Internetseiten.

Nutzungsbedingungen von Mobiltelefonen an der WBS

Die Mobiltelefone der Schüler:innen führen manchmal zu unbeabsichtigten und teilweise beabsichtigten Beeinträchtigungen des Unterrichts. Vor diesem Hintergrund ist die Benutzung der Mobiltelefone während des Unterrichts generell mit allen Funktionen untersagt und nur nach ausdrücklicher Erlaubnis durch eine Lehrkraft gestattet.

„Cyber-Mobbing“

Die folgenden Aussagen sind teilweise übernommen, zusammengestellt oder auch paraphrasiert von der Internetseite: Quelle: <https://www.klicksafe.de>.

Unter „Cyber-Mobbing“ versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe von Internet- und Mobiltelefondiensten über einen längeren Zeitraum hinweg. Zwischen Täter:in und Opfer besteht ein Ungleichgewicht, welches die Täterin / der Täter ausnutzt, während das Opfer sozial isoliert wird. „Cyber-Mobbing“ findet im Internet (beispielsweise in sozialen Netzwerken oder in Video-Portalen) und über Smartphones (beispielsweise durch Instant-Messaging-Anwendungen wie WhatsApp, lästige Anrufe etc.) statt. Oft handelt die Täterin / der Täter anonym, sodass das Opfer nicht weiß, von wem die Angriffe stammen.

Gerade bei „Cyber-Mobbing“ unter Kindern und Jugendlichen kennen Opfer und Täter:in einander aber meist aus dem „realen“ persönlichen Umfeld wie z.B. der Schule oder dem Wohnviertel.

Gemäß unseren Erfahrungen treten in der Schule vermehrt folgende problematische Inhalte auf:

„Fake News“

Unter „Fake News“ versteht man bewusst gestreute Falschmeldungen. Gerade Jugendliche informieren sich häufig in sozialen Netzwerken oder Blogs über aktuelle Ereignisse. Dabei laufen sie besonders Gefahr, Falschmeldungen von manipulierenden Nachrichtenseiten aufzusitzen. Deren Betreiber setzen auf eine hinterhältige Methode: Auf den ersten Blick kaum zu erkennen, machen sie unter dem Deckmantel der seriösen Berichterstattung systematisch Stimmung, insbesondere gegen Fremde und Flüchtlinge.

Pornografienutzung

Das Internet ist heute die vorherrschende Quelle für pornografisches Material. Es reicht eine schnelle Internetverbindung, um anonym und vielfach kostenfrei, sowie ohne große Hürden und Hemmschwellen Pornografie zu konsumieren. Diese Merkmale haben neben der Vollausstattung deutscher Haushalte mit Internetzugang (98 % der Haushalte mit Jugendlichen haben laut JIM-Studie einen Internetanschluss) wesentlich zur Verbreitung und damit zur Popularität von Pornografie beigetragen.

Durch diese Verbreitungsbasis hat sich im Laufe der Zeit auch die Art der Pornografie verändert. Pornografie ist heute härter und mechanischer als noch vor 20 Jahren. Zudem ist die Bandbreite der gezeigten Pornografie größer.

„Sexting“

Das Wort „Sexting“ setzt sich aus „Sex“ und „Texting“ zusammen. Es beschreibt das Versenden und Empfangen selbstproduzierter, freizügiger Aufnahmen via Computer oder Smartphone.

Jugendliche (und auch Erwachsene) benennen diese Tätigkeit eher als „sexy Aufnahmen / Selfies / Pics / Posingbilder“ oder „Nudes“.

Wieviel Nacktheit es auf Aufnahmen bedarf, damit man von „Sexting“ spricht, kann nicht eindeutig gesagt werden. Ob zum Beispiel schon ein Selfie mit sexy Blick, einem schönen Oberteil und tieferem Ausschnitt „zu nackt“ ist, oder erst Fotos in Bikini-, in Dessous- oder Boxershorts, das liegt an der Inszenierung des Bildes oder dem Kontext, in dem es entstanden ist.

Letztendlich liegt es im Auge des Betrachters. Wie „Sexting“ bewertet wird, hängt auch von unserer eigenen Haltung gegenüber Nacktheit, Erotik und Sexualität ab. Allgemein kann man sagen, dass es sich bei „Sexting“-Aufnahmen um Fotos in Badehose, Bikini oder Unterwäsche, Oben-ohne-Aufnahmen sowie Nacktbilder bestimmter Körperregionen handelt.

Onlinegewalt

Die Idee der Menschenwürde ist die größte Errungenschaft in der Kulturgeschichte der Menschheit, betrachtet man die Präambel der UN-Menschenrechtscharta oder den Artikel 1 des Grundgesetzes. Die Entwicklung hin zu einer Medien-Gesellschaft, die vorwiegend digital interagiert, hat den Raum erweitert, in dem Menschen Konflikte austragen. „Cybermobbing“, „Shitstorms“ und „Bashing“ sind verschiedene Formen von Gewalt, die über Online-Medien ausgeübt werden. Gemeinsam ist jeder Form von Online-Gewalt aber, dass sie die Integrität eines Menschen und sein soziales Ansehen in der realen Welt beschädigt. Sie widerspricht damit dem Würdeprinzip unserer Gesellschaft. Zugleich verhindern solche Gewalthandlungen die Realisierung eines gelingenden Lebens für die Betroffenen. Medial ausgetragene Konflikte und Gewalthandlungen betreffen also im Kern die ethische Frage nach unserer Werte- und Lebensorientierung: Wie wollen wir miteinander leben?

Online-Gewalt bedient sich verletzender Worte, Bilder oder Videos: Sie ist eine symbolische Gewalt. Solche Attacken zielen auf das soziale Ansehen, den Ruf oder das Image eines Menschen – und damit auf seine Anerkennung als Subjekt. Durch diese Verletzung des Subjektcharakters wird Betroffenen die Möglichkeit auf ein gelingendes Leben verwehrt.

Netzcourage

Wer übernimmt welche Verantwortung bei Online-Verletzungen? Hierzu kann man sich fünf Fragen stellen:

- **Wer** ist verantwortlich (Subjekt)?
- **Wofür** ist jemand verantwortlich (Gegenstand)?
- **Wovon** ist jemand verantwortlich (Norminstanz)?
- **Wem gegenüber** ist jemand verantwortlich (Betroffener)?
- **Weswegen** ist jemand verantwortlich (normative Standards, Gesetze)?



Verantwortliches Handeln bedarf auch der Konfliktfähigkeit und des Muts. Das heißt im Fall von Online-Gewalt:

- dem Opfer zu helfen, auch wenn es einfacher wäre wegzusehen,
- bereit zu sein, bis zu einer gewissen Grenze auch Nachteile in Kauf zu nehmen,
- sich gegen die Beleidigung und Verletzung auszusprechen, auch wenn die anderen das witzig oder okay („selber schuld“) finden,
- sich auf das eigene moralische Empfinden beziehen,
- sich Hilfe bei anderen zu holen, wann immer diese nötig ist.

Zum Mut muss aber auch die Klugheit bei der Beurteilung einer Situation kommen. Dabei sind vor allem die Perspektive des Opfers und dessen Verletzungsgrad zu beurteilen.

Übertragen auf die Problematik von Online-Verletzungen, stehen vor allem folgende Phasen im Vordergrund, die ein Eingreifen des Handelnden betreffen:

Anteilnahme als Ausdruck von Achtsamkeit:

- feststellen, dass Unterstützung nottut
- Wahrnehmung eines Bedürfnisses
- sich in die Perspektive anderer hineinversetzen

Unterstützung als Ausdruck von Verantwortlichkeit:

- bereit sein, Verantwortung zu übernehmen
- Handlungsmächtigkeit
- beurteilen, wie geholfen werden kann

Fürsorgliches Handeln als Ausdruck von Kompetenz:

- direktes Eingehen auf den Bedarf
- dafür sorgen, sich ggf. Hilfe zu holen
- angemessen handeln

Arbeitskreis „Zeitgemäße Bildung“

Der Arbeitskreis „Zeitgemäße Bildung“, zusammengesetzt aus interessierten Kolleg:innen, trifft sich seit 5 Schuljahren regelmäßig. Diese Gruppe soll die Unterrichtsentwicklung auf der Grundlage der veränderten Medienlandschaft vorantreiben und unterstützen. Zu diesem Zweck wurde eine schulinterne Lehrer:innen-Fortbildung in Form eines Barcamps durchgeführt, Apps getestet und Informationsmaterial für das Kollegium entwickelt.

Der Arbeitskreis wurde zu Beginn des Schuljahres 2023/2024 unter der Leitung des Digitalisierungskordinator Dave Jäckel und der Digitalisierungsbeauftragten Sandra Henne mit interessierten Kolleginnen und Kollegen neu aufgestellt. Die selbst gewählten Arbeitsziele umfassen u. a. die Fortführung des Newsletters „Willy wills wissen“, Konsolidierung der Dokumentationen und Anleitungen rund um die pädagogische IT und Schulung des Kollegiums. Der Arbeitskreis wird sich am „Impulspapier II. Zentrale Entwicklungsbereiche für das Lernen in der digitalen Welt“ des Ministerium für Schule und Bildung orientieren.

Schulische Projekte

Schulentwicklungsprojekt „Flächendeckende Einführung von Tablets“ (2021-25)

In Kooperation und mit Unterstützung der Wübben-Stiftung ist ein Projekt entstanden, das an die digitalen Erfahrungen der Coronazeit anknüpft. Ziel ist es dabei, die digitalen Kompetenzen der Schüler:innen weiterzuentwickeln, sie zeitgemäß zu bilden und sie auf die digitalen Bedingungen in der Berufswelt vorzubereiten. Dazu gibt es im Schuljahr 2022/23 eine Testphase mit zwei Klassen aus dem 6. Jahrgang, die im Klassenverband und in allen Fächern mit Tablets als „Add on“ zum analogen Unterricht digitale Formate ausprobieren. Die gemachten Erfahrungen werden evaluiert, um auf dieser Basis das Projekt immer weiter, d.h. in weiteren Klassen und je nach Ressource möglichst in der ganzen Schüler:innenschaft, auszubauen.

Erfolgreich ist dieses Projekt dann, wenn an der WBS flächendeckend mit Tablets gearbeitet wird, es dazu ein pädagogisches und didaktisches Konzept gibt und die Lehrenden und die Schüler:innenschaft sicher mit Tablets umgehen können.

Projekt „Cybermobbing“ Jg. 6

An der WBS wurde ein Cybermobbingprojekt verankert, das regelmäßig in Jahrgang 6 angeboten wird. In Zusammenarbeit mit der evangelischen Familienbildungsstätte findet ein Präventionskurs für Erziehungsberechtigte und Schüler:innen statt. In diesem Kurs geht es um Aufklärung und Vorbeugung, damit es möglichst weder zu Opfern noch zu Tätern kommt. Zum Projekt gehört ein gemeinsamer

abend sowie ein vierstündiger Kurs im Klassenverband. Die Schüler:innen erhalten Merksätze, die ihnen im schulischen Alltag helfen sollen, „Cybermobbing“ wahrzunehmen und dem etwas entgegenzusetzen. Am Ende wird ein „Klassenvertrag“ geschlossen, der die Haltung der Klasse und ihr Verhalten gegen „Cybermobbing“ festschreibt.

Arbeitsgemeinschaft Schulhomepage

Die Internetpräsenz der WBS wird von Schüler:innen in einer Arbeitsgemeinschaft betreut. Dort wird sowohl der Umgang mit der Technik (Bildformate, Autorensysteme), als auch der Umgang mit Inhalten (zielgruppengerechte Aufbereitung von Informationen für das Medium Internet/Webseite) gelernt und reflektiert.

Robotik

Die WBS besitzt eine ausgeprägte und lange Tradition im Bereich des Faches Technik. Durch die regelmäßige Teilnahme an vielfältigen Wettbewerben und durch das Engagement der Kollegen verfügt der Fachbereich über eine große Palette an Robotik- und Automatisierungssystemen, die in unterschiedlichen Kontexten von AGs, Wahlpflichtbereich

bis zum Regelunterricht zum Einsatz kommen. Beispiele für die verwendeten Systeme sind: LEGO Mindstorm, Microcontroller, Industrie-Kleinsteueranlagen Phoenix Contact und Siemens LOGO, NAO Roboter und fahrerlose Transportsysteme.

Schulshop

Wirtschaftliche Zusammenhänge hautnah erleben, Eigeninitiative entwickeln, Kontakte zu Unternehmen knüpfen und wichtige Kompetenzen für das spätere Berufsleben entwickeln – das sind nur einige der Vorteile, die unser Schulshop den Schüler:innen bietet. Sie planen, produzieren und verkaufen Produkte rund um das Schulleben an der WBS und bereiten sich somit auch auf das Berufsleben vor. Sie erwerben dabei nicht nur ökonomische Kenntnisse, sondern entwickeln auch wesentliche Schlüsselkompetenzen wie Selbstständigkeit, Disziplin und Verantwortungsbewusstsein und pflegen den Online-Auftritt des Schulshops (<http://shop.wbs-mh.de/>)

Veranstaltungstechnik

Schulische Veranstaltungen wie Theatertage, Abschlussfeiern und der Tag der „offenen Tür“, aber auch die Veranstaltungen außerschulischer Kooperationspartner werden von der Veranstaltungstechnik-AG sorgfältig vorbereitet und begleitet.

Dabei wenden die AG-Teilnehmer die Kenntnisse im Bereich der Ton-, Licht- und Videotechnik in Live-Situationen an. Bei den als Workshop organisierten AG-Treffen werden die Grundlagen der Ton- und Videobearbeitung mithilfe digitaler Workflows erarbeitet. Auch die Steuerung der Lichttechnik auf Basis von DMX/Artnet und die Grundlagen szenischer Lichtgestaltung sind Gegenstand der AG-Arbeit.

SchoolFabLab

Ende November 2022 wurde SchoolFabLab eingeweiht. Die langjährige Erfahrung mit der kreativen Erstellung technischer Produkte im Rahmen der Rumänienwerkstatt und der regelmäßigen Teilnahme an technischen Wettbewerben in der SII bildet die Basis, um die kreative und digitale Erstellung von Medien und Produkten einer breiteren Schulgemeinde zugänglich zu machen. Die Betreuung erfolgt zu Beginn durch Lehrer:innen des Faches Technik, und wird im ersten Halbjahr 2023 schrittweise auf die Kollegen des Faches Informatik erweitert. Das SchoolFabLab soll in Zukunft in den Ganztags der Schule eingebunden und so für Schüler:innen öffentlich gemacht werden. Nach dem geplanten Umzug der Kunst in die neuen Pavillons wird es für die Fachschaft Kunst zugänglich werden. Langfristig soll das FabLab, u.a. durch Kooperation mit dem im Bau befindlichen Künstlerhaus gegenüber dem Schulgelände im Sinne eines Makerspaces für den Stadtteil öffentlich werden. Die WBS wird sich mit dem SchoolFabLab-Netzwerk des Kompetenzteams Kreis Wesel und den ZDI-Zentren vernetzen.

Kommentiert [DJ3]: Ausfüllen #TODO

Technische Ausstattung

Historische Entwicklung

Schon kurz nach der Gründung der WBS kristallisierte sich digitale Bildung als ein zentrales Element schulprogrammatrischer Entwicklungsarbeit heraus. Dies war nur durch das starke persönliche Engagement von Kolleg:innen aus dem Fachbereich Technik möglich.

Bereits um die Jahrtausendwende verfügte die WBS über ein in Eigenregie aufgebautes Netzwerk mit einer eigenen „Windows-Domäne“. Server für zentrale Dienste, Drucker, Computerräume sowie mindestens ein vernetzter PC pro Klassenraum wurden vom Fachbereich Technik bereitgestellt und gepflegt. Finanziert durch Spenden und kommunale Mittel konnte der Bestand an Hardware immer wieder ergänzt oder modernisiert werden. Über das Programm Telekom@School wurde ein Internetanschluss (ADSL mit 16 Mbit/s Downloadgeschwindigkeit) realisiert.

Parallel zum „pädagogischen Netz“ wurde das Verwaltungsnetz als physikalisch und logisch strikt getrenntes Netz in Zusammenarbeit mit der Stadt Mülheim a. d. Ruhr etabliert. Die Anbindung dieses Netzes erfolgte über einen separaten symmetrischen DSL-Zugang. Der „Computerführerschein“ war schon zu dieser Zeit als verpflichtender Bestandteil des Unterrichts im Fach „Arbeitslehre/Technik“ etabliert. Im Ergänzungsstundenbereich wurden „Informationsverarbeitende Maschinen“ ein beliebtes Wahlpflichtfach und in der Berufsorientierung werden seitdem die Grundlagen der Textverarbeitung und der Tabellenkalkulation vertieft behandelt.

Ist-Zustand

Mit dem Abschluss der Kernsanierung und der Erweiterung der Schulgebäude im Jahr 2012 wurden die zugrundeliegenden Standards für den heutigen Zustand der technischen Ausstattung etabliert und seitdem kontinuierlich gepflegt bzw. ergänzt¹⁰. Im Sommer 2022 ist damit folgender Sachstand erreicht:

Netzwerk

- Internetzugang über einen Unitymedia-Business-Zugang (1000 Mbit/s im Downstream / 50 Mbit/s im Upstream, 5 feste IP4-Adressen zum Betrieb von Servern).
- Sternförmige Gigabit-Ethernet-Verkabelung der verschiedenen Gebäude vom zentralen Switch mit Glasfaser-Lichtwellenleitern. Der Sternpunkt befindet sich im A-Gebäude. Die Gigabit-Anbindung der unterschiedlichen Gebäude ist häufiger überlastet und müsste auf neue SPF-Module mit 10 Gbit umgestellt werden.
- Innerhalb der Gebäude liegt flächendeckend eine CAT6-Ethernet-Verkabelung von den zentralen Gebäudeverteiltern auf die Etagen und in die einzelnen Räume. Damit stehen in jedem Raum mehrere Netzwerkdosen mit mindestens 100 Mbit/s-Ports zur Verfügung.
- Ein WLAN-Netzwerk der Firma „Aerohive Networks“¹¹ mit zentralem Controller für 40 Accesspoints im Dualbandbetrieb (5 GHz /2,4 GHz) ist in den Gebäuden B, C, D und E installiert. Ergänzt wurde das Netzwerk mit Unify-Accesspoints¹², um das A-Gebäude und weitere wichtige Stellen mit WLAN zu versorgen. Das WLAN steht Schüler:innen und Lehrer:innen mit ihren normalen Zugangsdaten über WPA2-Enterprise mit Radius-Authentifizierung zur Verfügung. Nicht-personenbezogene Geräte nutzen ein interner WLAN mit WPA2-PSK. Die Kommunikation ist über die Netze hinweg möglich (z. B für die Verwendung von drahtlosen Präsentationstechniken). Die Nutzung des WLAN ist durch Probleme technisch unbekannter Natur eingeschränkt, da nach der Anmeldung am Netzwerk mehrere Minuten vergehen können, bis der Netzwerkverkehr geroutet wird, sobald die Anzahl der gleichzeitigen Geräte größer wird.

Hardware

Zentraler Server mit RAID-Festplattenverbund und unterbrechungsfreier Stromversorgung auf Basis von Windows-Server 2018, virtualisiert für die Bereitstellung des Active-Directory-Dienstes, LDAP-Anbindung, RADIUS-Server, Microsoft365-Integration, School@dmn und den WLAN-Controller. Die Administration erfolgt federführend durch die Firma „Kraft Network Engineering“¹³

¹⁰ Die nachfolgenden Ausführungen in diesem Kapitel des Medienkonzepts beziehen sich nur auf das „pädagogische Netz“. Auch das Verwaltungsnetz wurde weiterentwickelt und wird weitergehend modernisiert werden müssen, um auf dem Stand der Technik zu bleiben.

¹¹ <https://www.aerohive.com>

¹² <https://ui.com/>

¹³ <https://www.kne.de>

Weitere Server mit Virtualisierungsumgebung u. a. für die Bereitstellung des Moodle-Lernservers, Fileserver, Backupdienste usw. Die Administration erfolgt durch Herrn Jäckel. Des Weiteren ist die WBS ausgestattet mit:

- 2 Computerräume mit bis zu 31 Arbeitsplätzen (Desktop-PC) und s/w-Drucker.
- 2 Medienräume zur Bewegtbildpräsentation.
- „Computerinseln“ im A-Gebäude und im Oberstufengebäude (je 3-6 Desktop-PC).
- Lehrer:innenarbeitsraum mit 5 Computerarbeitsplätzen und Drucker.
- Dienstlaptops für alle Kolleg:innen.
- Diensttablets für alle Kolleg:innen auf Wunsch.
- Tablets für zwei Projektklassen in 1:1-Ausstattung.
- „Virtuelles schwarzes Brett“ im Lehrer:innenzimmer (4 Android-Tablets), Desktop-PC und Drucker.
- Ausstattung fast aller Klassenräume und Fachräume mit fest montierten Beamern (in der Regel VGA-Anbindung, HDMI im Bereich NW) und Dokumentenkamera.
- Kabellose Präsentationstechnik in der NW und der Hälfte der Jahrgangsstufen 9 und 10 mit EazyCast Pro II-Sticks.
- 2 kabellose Präsentationsgeräte im Test in den Tablet-Projektklassen (Airserver Connect)
- 6 Ipad-Sätze (NW, Technik SII, Erdkunde SII, Musik, Lernzentrum und Oberstufe).
- Videokamera und einfache Digitalkamera, sowie diverse tragbare Beamer, CD/MP3-Player im Verleih durch die Schulverwaltungsassistentin.
- Aula und Studiobühne mit (weitgehend) digital gesteuerter Licht- und Tontechnik.
- School-FabLab mit unterschiedlichen Geräten für digitales Design und Produktion.

Software

Auf den Desktop-PC wird Windows 10 verwendet.

Die zentrale Verwaltung des pädagogischen Netzwerkes läuft über die webbasierte Software School@dmin. Alle Mitglieder der Schulgemeinde haben jeweils eine einzige Zugangskennung für die Computer in der Schule, das WLAN-Netzwerk, den Zugriff auf Moodle, Microsoft365 und die Dateiablage über das Internet. Die Kennung umfasst auch eine E-Mail-Adresse in der Form Vorname.Nachname@wbs-mh.de.

Vor Jahren wurde Microsoft365 integriert (Plan A1 und E1: u. a. mit Online-Nutzung der Office-Suite, 50 GB E-Mail-Postfach und unbegrenztem persönlichen Cloudspeicher¹⁴).

Moodle findet Verwendung als Lernplattform und Virtuelles Lehrer:innenzimmer. Das LMS wird bei uns im Haus selbst in einer virtuellen Maschine gehostet und gewartet.

Diverse Lehr- und Lernprogramme, wenn möglich als Open-Source-Software, ansonsten als Schullizenz, sind auf allen Clients installiert und werden über das zentrale Management von school@dmin verteilt.

Für die digitalen Schulbücher des Westermann-Verlages (BiBox) existiert ein Abonnement. TaskCards-Lizenzen werden von der Stadt Mülheim zur Verfügung gestellt. PTC OnShape steht der Schule zur Verfügung.

Support

- First Level: Herr Bossak, Herr Wiedemann (Hardwareprobleme am PC)
- Second Level: Herr Jäckel (Probleme in der Netzwerkinfrastruktur, mit Servern, Diensten)

¹⁴ <https://products.office.com/de-de/academic/compare-office-365-education-plans>

- Third Level: KNE GmbH und Schul-IT-Support der Stadt Mülheim an der Ruhr.
- Für unterschiedliche Bereiche (zum Beispiel Dokumentenkameras, Beamer, PC-Räume) sind Ansprechpartner:innen und Verantwortliche definiert.

Soll-Zustand/Ausstattungsbedarf

Auch wenn die WBS bereits vergleichsweise gut ausgestattet ist, muss die fortlaufende Instandhaltung, der Ersatz und die Erweiterung der Ausstattung mit hoher Priorität als Entwicklungsziel festgeschrieben werden. Im Folgenden werden die kurz- bzw. mittelfristig geplanten bzw. gewünschten Neuerungen zusammengefasst.

Netzwerk

- Lückendeckend vorhanden sein sollte. Im Rahmen des Digitalpaktes wurde von der Stadt geplant, das WLAN-System vollständig neu auf Basis von HP-Hardware aufzubauen. Zurzeit wird auf die Lieferung der Switches gewartet. Der Umbau soll bis Ostern 2023 erfolgen.
- Erhöhung der Verbindungsgeschwindigkeit zum Internet. Insbesondere der Upstream mit 50 Mbit/s ist (bei steigender Nutzung von Serverdiensten der Schule von außerhalb) ein möglicher Flaschenhals. Die Internetanbindung soll im Rahmen des Digitalpaktes auf Glasfaser umgestellt werden. Dies wird bis 2025 dauern.
- Mittelfristig: (Redundante) Erhöhung der Backbone-Netzgeschwindigkeiten auf 10 Gbit/s zwischen den Gebäuden durch Austausch der SFP-Module/Switches.
- Anbindung aller verfügbaren Netzwerkdosen mit Gigabit-Ethernet. Durch das BYOD-Konzept und die zusätzliche Last durch das WLAN ist bei der Verkabelung der Gebäude auf jeden Fall eine höhere Kapazität notwendig. Die Verkabelung muss dafür nicht getauscht werden. Es reicht der Austausch einiger Netzwerkkomponenten, (LWL-Module/Switches).

Hardware

- Einrichtung eines Medienproduktionsraums mit folgender Ausstattung: Leistungsfähiger Schnittplatz-Rechner, Greenscreen, eine oder mehrere Kameras für Videoblogging mit Gimbal/Stativmaterial (z. B. DJI Osmo Pocket, GoPro Hero), mobile (akkugespeiste) Videoleuchten, Videomischer, hochwertiges USB-Studio-Mikrofon für Screencasts/Podcasts.
- Stative für Ipad-Sätze zur Video-Produktion (Stop-Motion-Videos, Erklärvideos) Beschaffung weiterer Ipad-Sätze für die NW-Räume.
- Robuste HDMI-Anbindung der Beamer in den NW-Räumen. Die bestehende Installation ist nicht in zufriedenstellender Qualität ausgeführt worden.
- Bei Ersatzbeschaffung von Beamern auf das Vorhandensein von zwei HDMI- oder besser noch MHL-Schnittstellen achten, mindestens Full-HD-Auflösung.
- Drahtlose Anbindung der Beamer, beginnend in den Fachräumen. Das BYOD-Konzept setzt auch die Einbindung der Mobilgeräte von Kollegen und SuS voraus. (Apple-TV der 4. Generation oder EZ-Cast Pro II kommen in Betracht).
- Mittelfristig: Beschaffung eines netzwerkfähigen, lichtstarken 4K-Beamers als Ersatz für den sehr stark genutzten und schon in die Jahre gekommenen Präsentationsbeamer in der Aula (Modelljahr 2010) .
- Vollständige Digitalisierung der Signalwege in der Ton- und Lichttechnik: Dante/AES50 via Ethernet als digitales Multicore, Artnet/DMX over Ethernet für die Lichtsteuerung.

Software

- Evaluation und ggfs. Wechsel des MDM-Systems.
- Bereitstellung der Digitalversionen eingeführter Lehrwerke, soweit vom Verlag unterstützt und lizenziert.

Support

- Entlastung der Kollegen durch externe Dienstleister.
- Schaffung einer Stelle für eine IT-Fachkraft.

Prozessbeschreibung

Das Medienkonzept stellt stets den aktuellen Stand und die Perspektiven zum Zeitpunkt der Erstellung dar. Es kann und soll niemals final gültig werden. In diesem Sinne dient es allen an Schule Beteiligten zur Transparenz über den Status Quo und den zukünftigen Weg, den wir beschreiten wollen.

Zur Weiterentwicklung der Medienkompetenz der Schüler:innen und der Lehrenden sind weitere Schritte sinnvoll.

Kurzfristige Ziele:

- Evaluation des KNE-eigenen Mobile Device Management, ggf. Wechsel auf eine andere Lösung, um die schuleigenen IPAD-Koffer sinnvoll und zuverlässig im Unterricht einsetzen zu können. Ein Wechsel in das von der Stadt vor kurzem eingeführte MDM Relution ist mit der Stadt abgesprochen und geplant.
- Fortbildung des Kollegiums mit den Schwerpunkten „kreative Produkterstellung“ und „kollaboratives Arbeiten“.
- Weiterentwicklung des Medienkonzeptes, insbesondere Herausarbeitung der Schwerpunkte bei der Umsetzung des Medienkompetenzrahmens durch verbindliche Zuordnung von Kompetenzen zu Fächern, Jahrgangsstufen und Unterrichtsreihen, die eine verlässliche Entwicklung der Kompetenzen im Sinne eines Spiralcurriculums implementiert. Dafür arbeiten Medienbeauftragte der Fachkonferenzen mit dem Arbeitskreis für zeitgemäße Bildung zusammen und entwickeln den Medienpass.

Mittelfristige Ziele:

- Weiterentwicklung und Veränderung des Unterrichts im Sinne einer zeitgemäßen Bildung in der Breite der Schule.
- Einführung von digitalen Endgeräten für Alle (AK DEFA25).

Die folgenden Personen und Gremien sind an der WBS in diesen Prozess eingebunden:

Person/Gremium	Zuständigkeit	Zeitraumen
Jäckel, Ferry Dave	Digitalisierungskoordinator (Schwerpunkt technische Koordinierung)	fortlaufend
Henne, Sandra	Digitalisierungsbeauftragte (Schwerpunkt pädagogische Entwicklung)	fortlaufend
Steuergruppe	Begleitung der Entwicklung des Medienkonzeptes	jährlich
Fachkonferenzen, Medienbeauftragte der Fachkonferenzen	Gewählte Medienbeauftragte der Fachkonferenzen arbeiten eng mit dem Arbeitskreis für zeitgemäße Bildung zusammen. Sie fragen den Fortbildungs- und Ausstattungsbedarf der Fachschaften ab und evaluieren den fachspezifischen Medieneinsatzes im Unterricht. Zudem entwickeln sie neue Unterrichts-Szenarien. In den Fachkonferenzen	jährlich

	werden diese in die schulinternen Lehrpläne eingearbeitet.	
Konferenz der Fach-Vorsitzenden	Koordination der Fachkonferenz-Arbeit, Klärung von Verantwortlichkeiten in Bezug auf das SI-Kompetenzraster und Benennung von Entwicklungsschwerpunkten	jährlich
AK Zeitgemäße Bildung	Weiterentwicklung des Medienkonzeptes Einarbeitung von aktuellen Anpassungen (z.B. im Kompetenzraster, Ausstattungsbedarf)	fortlaufend
Lehrer:innenkonferenz	Evaluation des Gesamtkonzeptes (ggf. unter Einbeziehung von Instrumenten zur Selbstevaluation), Beauftragung des AK Zeitgemäße Bildung zur Einarbeitung konzeptioneller Änderungen	fortlaufend
Schulkonferenz	Ggf. neue Beschlussfassung	fortlaufend

Fortbildungsbedarf

Die WBS führt regelmäßig Fortbildungen zum Themenbereich „Digitalisierung“ durch.

Die Arbeitsgruppe „zeitgemäße Bildung“ hat sich mit Theorien und Modellen zum Lernen und Lehren, sowie verschiedenen Apps bzw. Webdiensten auseinandergesetzt.

Die Digitalisierung wird weiterhin ein zentrales Thema des Fortbildungskonzeptes sein. Neben schulinternen Fortbildungen werden niederschwellige Mikrofortbildungen zu Wunschthemen ausgearbeitet und angeboten.

Um individuellen Bedarf abzudecken, existiert eine Kollegiums-Lizenz für Fobizz.

Kooperationspartner

Kooperationspartner für die Beschaffung der Ausstattung ist die Stadt Mülheim, Amt 60. Weiterhin arbeiten wir regelmäßig mit der Zentrale der Deutschen Bundesbank, Düsseldorf, zusammen und haben so die Möglichkeit, Drucker und PCs als Spende zu übernehmen.

Das pädagogische Netzwerk wird, wie in ganz Mülheim, durch die Firma KNE betreut.

Für die inhaltliche Umsetzung des Medienkonzeptes arbeiten wir mit den folgenden Partnern fest zusammen:

- Evangelisches Familienbildungswerk Mülheim, „Cybermobbing“-Prävention (Jg 6) Projekt Cybermobbing Jg. 6 (s. S. 16)
- Stadtteilbibliothek Mülheim, Nachschlagekompetenz Teil 1 (Jg 5) und Teil 2 (Jg 7) Stadtteilbibliothek Mülheim, Gruselrally: Kennenlernen der Stadtteilbibliothek (Jg 5) Ginko