

2018

Medienkonzept



Schule am Marsbruch

LWL-Förderschule - Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
1 Medieneinsatz im Unterricht.....	2
1.1 Ausstattung.....	2
1.2 Medienpädagogische Zielsetzung.....	3
1.3 Umsetzung.....	4
2 Medienprojekte	7
2.1 Radio-AG	7
2.2 Marsbrecher.Online (Schülerzeitung).....	8
2.3 Foto-Projekte	9
2.4 Film und Video.....	9
3 Außerschulische Kooperationen und Lernorte	12
4 Ausstattungsplanung.....	12
5 Fortbildungsangebote.....	13
6 Ausblick	13

Im Sinne einer geschlechtsgerechten Sprache wird im Folgenden darauf geachtet, möglichst geschlechtsneutrale Begriffe zu verwenden. Ist dies nicht möglich, werden jeweils beide Formen verwendet. Werden einzelne Lernende angesprochen, so wird das entsprechende Geschlecht verwendet.

Vorwort

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer digitalen Welt auf. Fernsehen, Radio, Apps und Onlinevideos gehören im Alltag von Schülerinnen und Schülern dazu. Digitale Technologien prägen ihre Umgebung, in der es gilt sich zu Recht zu finden und diese für sich zu nutzen. Ein kompetenter Umgang mit neuen Medien und digitalen Informationen wird gefordert, um in der Gesellschaft teilhaben zu können. Der kompetente, kritische, aktive und kreative Umgang mit Medien stellt eine wichtige Schlüsselqualifikation in unserer Gesellschaft dar. Medienpädagogische Grundlagen sowie Rahmenbedingungen werden im Medienkonzept der Schule am Marsbruch festgehalten.

Das Medienkonzept der Schule am Marsbruch stellt einen festen Bestandteil des Schulprogramms der Schule dar und ist auf Grund der aktuellen und rasanten Entwicklung im Bereich der Neuen Medien jährlich zu überprüfen und zu aktualisieren. Die Umsetzung medialer Zielsetzungen wird kontinuierlich verfolgt und die mediale Ausstattung der Schule wird stets weiter optimiert.

Die seit dem Schuljahr 2008/2009 bestehende Fachkonferenz Medien und Digitales (früher Neue Medien) hat sich u.a. die Fortschreibung des Medienkonzeptes zur Aufgabe gemacht. Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Fachkonferenz sind interessierte Lehrerinnen und Lehrer. Ergebnisse sowie Beschlüsse der Arbeit der Fachkonferenz Medien und Digitales werden über Protokolle auf marsbruch.net (www.marsbruch.net/dateien) sowie auf Lehrerkonferenzen vorgestellt, diskutiert bzw. bekanntgegeben.

Fachkonferenz Medien und Digitales

1 Medieneinsatz im Unterricht

Der Einsatz von Neuen Medien trägt in besonderem Maße zur Erreichung von individuellen Kompetenzen unserer Schülerinnen und Schüler bei und unterstützt sowohl fachliche als auch entwicklungsorientierte Ziele. Die Förderung unserer Schülerinnen und Schüler erfolgt auf Grundlage der individuellen Bedürfnisse der heterogenen Schülerschaft sowie an den Bildungszielen der allgemeinbildenden Schule als auch an den Bildungsplänen anderer Förderschulen. Zur Entwicklung von Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler werden an der Schule am Marsbruch unterschiedliche Medien eingesetzt.

1.1 Ausstattung

An der Schule am Marsbruch gibt es 21 Klassen. Alle Klassen sind mindestens mit einem netzwerk- und internetfähigen PC in sog. Medienecken ausgestattet. Zwei Computerräume ermöglichen es den Schülerinnen und Schülern gleichzeitig auf das Schulnetzwerk und das Internet zuzugreifen und unterrichtlichen Aufgaben nachzugehen.

Sowohl elektronische als auch digitale Medien werden in der Medienbildung der Schule am Marsbruch berücksichtigt und je nach Ziel auch multimedial verwendet. Folgende Medien sind Bestandteil der medienerzieherischen Perspektive an unserer Schule: Computer und periphere Geräte (Drucker, Scanner, Beamer, Digitalkamera etc.), mobile Medien wie Tablets und Handy, Applikationen (App), Film und Video, Radio, Internet und Soziale Netzwerke.

Unterrichtsinhalte werden in Text, Bild, Film oder Audio multimedial dargeboten und können anschaulich und ganzheitlich erfasst werden. Dafür stehen 4 ausleihbare Beamer, 2 iPad-Tablets, 2 Aufnahmegeräte und Mikrophone sowie 4 Fernsehgeräte zur Verfügung. Diese werden im Intranet (IServ) digital gebucht.

Für das Kollegium steht seit dem Schuljahr 2016/17 eine digitale Bibliothek (www.marsbruch.net/bibliothek) zur Verfügung. Diese gliedert sich in eine Lehrerbibliothek, private Schul- und Fördermaterialien und Zeitschriften. Kolleginnen und Kollegen haben die Möglichkeit eigene Literatur sowie Materialien zur Ausleihe zur Verfügung zu stellen und nach Literatur für den eigenen Unterricht zu suchen. Die digitale Bibliothek ermöglicht es unterrichts- und themenspezifische Literatur einzelner Kolleginnen und Kollegen zu erfassen und zur Ausleihe bereitzustellen. Weiterhin wurden alle Schülerbücher und Lehrwerke sowie themenspezifische Fachliteratur aus der Schule digital erfasst und katalogisiert.

1.2 Medienpädagogische Zielsetzung

Lernen mit Medien und über Medien führt zu Kompetenzgewinn vor allem in den Lerntätigkeiten: Strukturieren, Recherchieren, Kooperieren, Produzieren, Präsentieren und Reflektieren. Das Lernen mit und über Medien wird an der Schule am Marsbruch durch folgende Dimensionen unterstützt:

- **Medien zum Thema machen:** Themen und Interessen der Schülerinnen und Schüler aufgreifen
- **Medien (-inhalte) nutzen und beurteilen:** verschiedene Medien nutzen, vergleichen, beurteilen, auswählen lernen und reflektieren
- **Medien aktiv verwenden:** Medien produktiv nutzen, Medien als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel für Erlebnisse, Unterrichtsthemen und Ideen kennenlernen, die Machart von Medien kennen
- **Medien im Bereich assistiver Technologien (AT) nutzen:** Erleichterung der individuellen Nutzung digitaler Medien durch alternative Ansteuerungen, Schreibhilfen, Visualisierungshilfen, Sprachausgabehilfen, etc.

Ziel der Schule am Marsbruch ist es unsere Kinder und Jugendliche für die heutige, schnelllebige Medienwelt zu stärken. Daraus ergeben sich folgende Teilziele:

- **Förderung der Medienkompetenz** im Hinblick auf die Aspekte Mediennutzung, Mediengestaltung, Medienkunde und Medienkritik:
 - Mediennutzung: Schülerinnen und Schüler lernen Programme kennen und können diese interaktiv für sich nutzen
 - Mediengestaltung: Schülerinnen und Schüler erweitern ihre kreative und innovative Kompetenz durch eigene Medienprodukte; Identifikation mit Medienprodukten
 - Medienkunde: Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche, aktuelle Medien und lernen diese zu bedienen (technische Kompetenz)
 - Medienkritik: reflexive Kompetenz als Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler Informationen der Medien einzuschätzen und kritisch zu beurteilen
- Ermöglichung der **gesellschaftlichen Teilhabe**, Partizipation in der medialen Welt bei Veröffentlichungen im Schulforum, auf der schuleigenen Homepage oder im Bürgerfunk
- Förderung der **Kommunikation** durch E-Mail, Soziale Netzwerke, schuleigener Internetplattform marsbruch.net, Radio (Interviewsituationen), Texte adressatengerecht formulieren, Audioaufnahmen, Filmaufnahmen, Arbeiten im Team, Einweisungen und Förderung der Nutzung von Talkern (Unterstützte Kommunikation)
- Förderung der **Kooperation** durch kooperatives Lernen mit und über unterschiedliche Medien (z.B. Abstimmungen treffen, Aufgabenverteilung, Teamarbeit)

- Förderung der **Selbständigkeit und Selbststeuerung** durch aktive Medienarbeit in Medienprojekten, durch direktes Feedback und Wiederholung, abnehmende Hilfe von Lehrerinnen und Lehrern
- Förderung der **Wahrnehmung**, Auge-Hand-Koordination, Figur-Grund-Wahrnehmung, sich selbst in Film und Audio (Radio) hören, sehen; Selbst- und Fremdwahrnehmung
- Erweiterung der Kompetenzen in unterschiedlichen Fächern: Steigerung der Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen

Medien im Unterricht bieten weitere Möglichkeiten zur Differenzierung und für ein individuelles Lernen insbesondere unserer komplex behinderten Schülerinnen und Schüler. Aktive, individuelle und handlungsorientierte Methoden können allen Schülerinnen und Schülern Medien näherbringen.

1.3 Umsetzung

Die Förderung der Medienkompetenz in der Schule am Marsbruch wird als Querschnittsaufgabe in allen Fächern, Projekten und klassenübergreifenden Angeboten verstanden. Wesentliche mediale Ziele werden stufenbezogen in der Unter-, Mittel- und Abschlussstufe umgesetzt. Medienkompetenz ist eine wesentliche Voraussetzung für Bildungs- und Teilhabechancen. Die Nutzung unterschiedlicher (neuer und digitaler) Medien an der Schule am Marsbruch zeigt, dass die Förderung der Medienkompetenz vielseitig und für alle wichtig ist. Für eine gleichberechtigte und aktive Teilnahme am Unterricht mit Medien benötigen einige unserer Schülerinnen und Schüler spezielle Ansteuerungshilfen und Softwarelösungen, um Medien wie den Computer oder die Tablets selbstständig nutzen können. Dazu orientiert sich die Schule am Marsbruch an der Checkliste Assistive Technologien, welche von ANUK (Arbeitsgruppe Neue Technologien und Unterstützte Kommunikation an KM-Schulen in Nordrhein-Westfalen) entwickelt wurde. Die Checkliste besteht aus den Bereichen Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen, Hardware/Software und Organisation.

Lernen mit dem Medium Computer

Schülerinnen und Schüler lernen den Computer bedienen und nutzen diesen für unterrichtliche Ziele. Sie lernen den Umgang mit folgenden Programmen kennen: Lernprogramme (Budenberg, Lernwerkstatt), Textverarbeitungsprogramme (Microsoft Word, Multitext), Bildbearbeitungsprogramme und spezielle Software sowie E-Mail-Oberflächen (IServ) und erlernen das Grundwissen um das Medium Computer und ggf. adaptiven Ansteuerungsmöglichkeiten.

Nutzung des Intranets und des Internets

Schülerinnen und Schüler recherchieren zu Themen und nutzen Informationen für den Unterricht; lernen Bedieneroberflächen verschiedener Browser kennen und arbeiten mit gängigen Suchmaschinen. Die Schulhomepage der Schule am Marsbruch bietet zudem allen einen barrierefreien Zugang durch das Angebot des Inhalts in Leichter Sprache sowie die einheitliche Nutzung von Symbolen (METACOM).

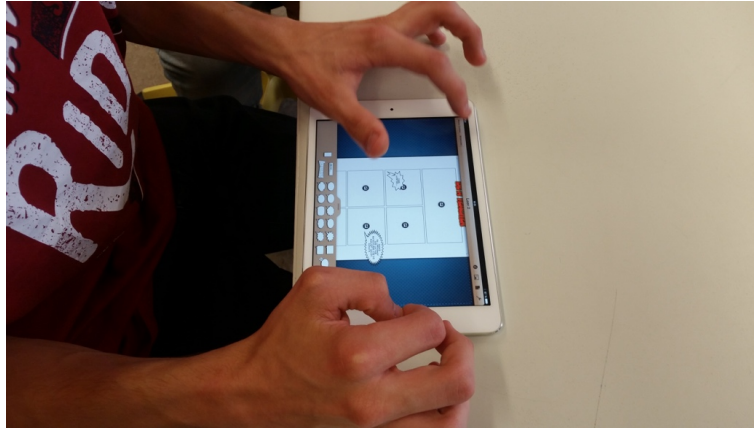
Nutzung schuleigener E-Mail-Adressen und der Schulplattform

Schülerinnen und Schüler kommunizieren im Internet per E-Mail über IServ und die Plattform marsbruch.net.

Nutzung von Tablets und Apps

Ein Tablet-PC wie das iPad kann sehr gut zur individuellen Förderung, Differenzierung und für das selbstständige Arbeiten eingesetzt werden. Viele Funktionen sind selbstständig bedienbar. Neue Medien wie Tablets bzw. iPads können auch zur Aktivierung und Teilhabe einzelner Schülerinnen und Schüler genutzt werden. Grund dafür sind zahlreiche Lerntools (Apps), der hohe Motivationscharakter und die intuitive Bedienung über den Touchscreen. Durch den Touchscreen ist eine Ansteuerung viel einfacher umsetzbar und die Mausbedienung fällt weg. Die grafische Oberfläche ist mit einheitlichen und klaren Symbolen versehen. Dies stellt für viele der Schülerinnen und Schüler eine gute Möglichkeit dar, sich in ihrem Lernprozess zu orientieren. iPads können für viele unterrichtliche Situationen und Ziele eingesetzt werden:

- Lesen und Schreiben lernen
- symbolbasierte und schriftbasierte Kommunikation fördern
- Erweiterung des Wortschatzes durch Bild, Ton, Schrift
- Ursache-Wirkung erkennen
- Literacy fördern
- Deutsch als Zweitsprache/Fremdsprache
- Rechnen lernen
- Konzentrationsförderung
- Wahrnehmungsförderung



Schüler arbeitet mit der App Comic Life

Mit dem iPad sind auch viele medienpraktische Projekte möglich: z.B. Filme, Hörspiele oder Foto-Storys erstellen. Die Tablets wurden durch den Förderverein finanziert. Seit dem Schuljahr 2013/2014 wurden die Tablets kontinuierlich und individuell zur Förderung der Medienkompetenz, fachlicher Kompetenzen im Bereich Deutsch, Mathematik, Erdkunde sowie zur Erweiterung kommunikativer Kompetenzen genutzt. In den Jahren wurden zudem viele Medienprodukte wie das Riesenball-Video oder das Video über den Therapiehund Ary erstellt. Diese sind unter www.marsbruch.net verfügbar. Weitere Medienprojekte zum Beispiel Comics, digitale Geschichten oder Green-Screen-Projekte wurden bereits realisiert.

Die Schule am Marsbruch verfügt seit 2016 eine kostenlose, schuleigene App (für iOS und Android). Über die App werden aktuelle Nachrichten und Termine bekanntgeben. Schulsche Aktivitäten werden mit kurzen Informationen und Fotos in die App geladen. Diese stehen dann interessierten Kolleginnen und Kollegen, Eltern und Freunden der Schule zur Verfügung: www.marsbruch.net.



Schülerinnen und Schüler lernen eine interaktive App zu einem Bilderbuch kennen und anwenden (intermediale Lektüre)

Umgang mit peripheren Geräten

Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit Scanner, Drucker, digitalen Kameras, Radio, Lautsprechern, mobilen Drucker für die Tablets und Beamer kennen.

2 Medienprojekte

2.1 Radio-AG

Die Schülerinnen und Schüler lernen technische Kenntnisse im Umgang mit Aufnahmetechnik, Mikrofon und Schneideprogramm (vertiefend) kennen. Darüber hinaus setzt sich die Radio-AG mit dem Format Radio auseinander, wirft einen Blick auf ihre eigene Radio-nutzung im Alltag und formuliert eigene Interessen. Sie beschäftigen sich medien-kritisch mit bestehenden Radioinhalten und nutzen diese für ihre eigene Radiosendung. Bei der Produktion der eigenen Radiosendung werden aber alle Medienkompetenz relevanten Bereiche angesprochen, da die Schülerinnen und Schüler viele Phasen durchlaufen, in denen sie Inhalte planen, reflektieren und kritisch beleuchten. Die Schüler der Radio-AG besonders aber die unterstütz-kommunizierenden Schülerinnen und Schüler (UK-Schülerinnen und -Schüler) können durch die Teilnahme an der Radio-AG ihre sprachlichen Kompetenzen erweitern. Dabei handelt es sich um eine Schülergruppe, die einen zusätzlichen Unterstützungsbedarf im Bereich der Kommunikation/Sprache haben und mit nicht-elektronischen und/oder elektronischen Ausgabegeräten (sog. Talker) kommuniziert.

Die Schülerinnen und Schüler erwerben in der Radio-AG zahlreiche Kompetenzen:

- Radiotechnik für Aufnahmen bedienen
- Offene Fragen von geschlossenen Fragen unterscheiden und entwickeln
- Fragen für themenbezogene Interviews bzw. für Umfragen aufstellen
- An- und Abmoderationstexte verfassen
- Deutlich und verständlich ins Mikrofon sprechen.
- Aufbau einer Radiosendung mit Wechsel von Sprachbeiträgen und Musik

Die Radio-AG wurde erstmalig 2013 im Rahmen des Schulradioprojektes der Landesanstalt für Medien NRW gegründet und startete im Schuljahr 2013/14 mit dem Radiounterricht. Im darauffolgenden Schuljahren konnten weitere Schülerinnen und Schüler an der Radio-AG teilnehmen. Insgesamt arbeitet die Radio-AG in einer festen Konstellation ein gesamtes Schuljahr und ist seit dem Schuljahr 2016/17 in der Mittel- und Abschlussstufe vertreten. Die Schülergruppe erstellt pro Schuljahr eine eigene Radiosendung. Die Ausstrahlung der

Radiosendung erfolgt bei Radio 91.2, dem lokalen Radiosender für Dortmund. Alle bisher erstellten Radiosendungen sind in der Mediathek der Schule unter www.marsbruch.net/mediathek zu hören, jedoch wurde dort die Musik aus lizenztechnischen Gründen entfernt. Die Radio-AG ist inzwischen ein fester Bestandteil in den Förderangeboten der Mittelstufe und der Abschlussstufe der Schule am Marsbruch und kann im Sinne der Nachhaltigkeit fortgeführt werden. Die Radio-AG hat zudem im Jahr 2015 den Dieter Baacke Preis 2015 in der Kategorie Intergenerative und integrative Projekte gewonnen.



Schülerinnen und Schüler arbeiten in der Radio-AG

2.2 Marsbrecher.Online (Schülerzeitung)

Die Förder-Plus-UK-Gruppe der Abschlussstufe veröffentlicht regelmäßig interessante und aktuelle Themen aus dem Schulleben unter dem Namen Marsbrecher.Online unter www.marsbrecher.de. Das Besondere dabei ist, dass die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Hilfsmitteln sprechen und schreiben.

2.3 Foto-Projekte

Green-Screen-Fotoaktionen

Schülerinnen und Schüler erstellen Fotos mit verschiedenen Hintergründen für Besucher des Schuljubiläums 2016, den Adventsbasar und interessierte Klassen. Sie lernen den Umgang mit dem Tablet, einer Green-Screen-App und einem mobilen Drucker kennen.



Green-Screen-Aufbau

Bildergeschichten

Im Förderunterricht Deutsch erdachten Schülerinnen und Schüler mit geringen Lese- und Schreibfertigkeiten Geschichten, zu denen sie Fotos erstellten. Die besten Fotos wurden ausgesucht und mit dem Programm Microsoft PowerPoint präsentiert, nachdem zu jedem Foto ein kurzer Text ergänzt wurde. Diese Texte konnten auch per Mausclick als Sprachaufnahmen der Schüler abgehört werden.

2.4 Film und Video

Trickfilm

Die Arbeit an einem eigenen Trickfilm hat ein hohes Motivationspotential und orientiert sich am Alltag, der Lebenswelt sowie den Interessen der Lernenden. Kinder und Jugendliche können spielerisch das Medium Film kennen lernen, sich selbst kreativ ausdrücken und dabei ein aktuelles Unterrichtsthema aufgreifen. Es fördert die Medienkompetenz, in dem Schülerinnen und Schüler nicht nur Medien rezipieren und konsumieren, sondern auch selbst gestalten und produzieren können. Dabei werden technische und kreative Fähigkeiten gebildet und erweitert.

Inklusive Filmbildung zur Vor- und Nachbereitung der Teilnahme an den inklusiven Schulkinowochen: In jedem Schuljahr nehmen interessierte Klassen an den Schulkinowochen NRW teil.

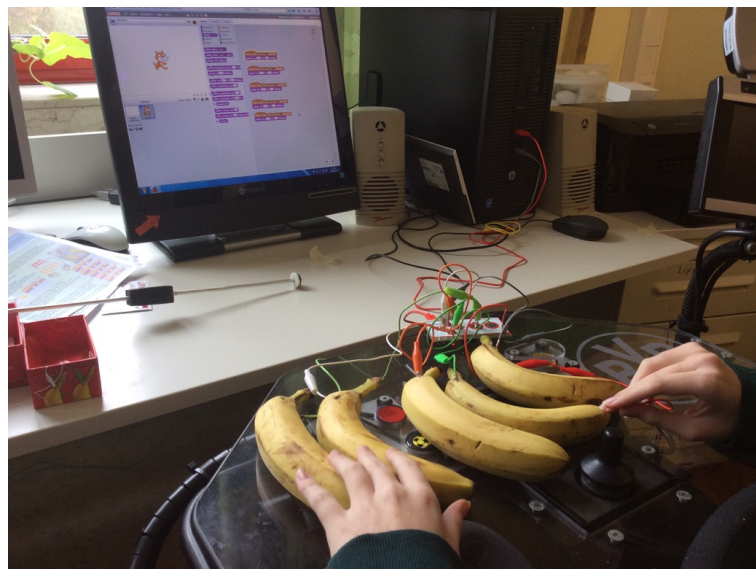
Filmproduktionen mit dem Tablet zum Thema: Riesenball, Literaturprojekt „Die drei Spatzen“ und „Unser Therapiehund Ary“, verfügbar unter www.marsbruch.net und dem Schul-YouTube-Kanal [youtube.marsbruch.net](https://www.youtube.com/channel/UC...).

Computerspiele

Spiele wie z.B. Pushy (aus dem Programm Lernwerkstatt) bereiten den Schülern und Schülerinnen viel Spaß, da spielerisch durch vorausschauendes Planen oder durch Ausprobieren Lösungsstrategien gefunden werden müssen. Die Bedienung ist sehr einfach gehalten, die Motivation bleibt durch langsam ansteigende Schwierigkeitsstufen erhalten. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen kritisch ihr eigenes Medienverhalten und ihre Erfahrungen mit Computerspielen. Sie unterscheiden verschiedene Unterhaltungsmedien sowie ihre Zielsetzungen und erkennen Chancen und Risiken für ihren Alltag. (Projektunterricht im Schuljahr 2014/15, Fortsetzung in Planung).

Programmieren

Mit digitalen Technologien können Making-Projekte unsere Schülerinnen und Schüler faszinieren und viele Kompetenzen ansprechen. Das technische Verständnis, kreative Problemlösen, kooperatives Lernen und die Feinmotorik werden dabei gefördert. Folgende Projekte wurden bereits einmalig im Schuljahr 2015/16 erprobt: Mit einer adaptiven Ansteuerung wie dem Makey Makey wird per USB eine Verbindung zum Computer oder Notebook hergestellt. Durch die Berührung leitfähiger Materialien wird eine Verbindung zum Computer erzeugt, welcher dies als Tastatur erkennt und Befehle durchführt. Ergänzend wird eine visuelle Programmiersprache namens Scratch angeboten, welche es unseren Schülerinnen und Schülern ermöglicht kreativ eigene multimediale Anwendungen oder Spiele zu erstellen. Weitere Makey-Makey- und Scratch-Projekte sind in Planung.



Schüler erprobt das Bananenklavier mit Makey Makey

Sicherheit

Für einen sicheren Umgang mit sensiblen Daten sowie dem Schutz der eigenen Person ist es wichtig, dass unsere Schülerinnen und Schüler über Themen wie Datenschutz, Recht am eigenen Bild, Sicherer Umgang in sozialen Netzwerken, Werbung im Internet, Umgang mit mobilen Endgeräten und Kostenfallen informiert werden. Dazu sind Unterrichtsmodule in Projektwochen geplant.

3 Außerschulische Kooperationen und Lernorte

Landesanstalt für Medien (LfM)

Die Radio-AG wurde erstmalig 2013 im Rahmen des Schulradioprojektes der Landesanstalt für Medien NRW gegründet. Dabei wurden die beiden Lehrerinnen der Radio-AG durch eine Medientrainerin der LfM unterstützt und in die Radioarbeit eingeführt. Die Medientrainerin brachte ihr Radiowissen ein und stellte durch die LfM eine Radiotechnik zur Verfügung. Nach drei unterschiedlichen Unterstützungsphasen erwarben die Lehrerinnen eine Qualifikation der LfM, welche sie dazu befähigt die produzierten Radiosendungen beim lokalen Radiosender für den Bürgerfunk einzureichen.

GOW (Get Online Week Dortmund)

Seit 2015 nimmt die Schule am Marsbruch an der Get Online Week teil und nutzt das Angebot der Studierenden der TU Dortmund. Jedes Jahr werden unterschiedliche kostenlose Kurse für interessierte Einrichtungen angeboten, um die digitale Inklusion in Dortmund stärker zu verankern und niemanden an der digitalen Welt auszuschließen. Kurse wie Tablets im Unterricht, Soziale Netzwerke, Eltern-Kurse und Apps für Deutsch als Zweitsprache sind gute Gelegenheiten für unsere Schule unsere medienpädagogischen Zielsetzungen zu unterstützen und die Medienkompetenz im Kollegium zu stärken.

TU Dortmund

Regelmäßig finden Medienprojekte mit der Unterstützung von Studierenden aus Seminaren der Fakultät Rehabilitationswissenschaften Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung statt. In kleineren Lerngruppen können Studierende ihre (Medien-)Kompetenzen erweitern und ermöglichen den Schülerinnen und Schülern ihre Medienkompetenz zu stärken.

4 Ausstattungsplanung

Für die Nutzung mobiler Endgeräte wie Tablets und Laptops braucht es ein WLAN-Netz. Der Ausbau des WLAN-Netzes ist in Planung und steht der Schule in naher Zukunft bereit. Die Ausstattung mit behinderungsspezifischer Software wird durch Ergänzung und Neubeschaffung erweitert.

5 Fortbildungsangebote

Für eine kontinuierliche und verbindliche Nutzung des Intranets und Internets sowie der Dienst-E-Mail über IServ erfolgten bereits schulinterne Fortbildungen für das Kollegium, welche erfolgreich angenommen wurden. Dadurch konnte eine Umstellung der Buchungen von Räumen und ausleihbaren Geräten von Listen in Papierform auf digitale Buchungen erreicht werden, die Nutzung der E-Mail als Dienst-E-Mail sowie die Kalenderfunktion thematisiert werden.

Für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

- Einführung/Vertiefung in die Nutzung des Schulnetzes, grundlegende Dateioorganisation, einfache Bild- und Textbearbeitung am Computer.
- Einführung und Erweiterung der Nutzung gängiger Software wie MULTITEXT zur Bearbeitung von Schulbuchseiten am PC, Lernwerkstatt und seine Möglichkeiten für den Unterricht sowie Budenberg im Unterricht.
- weitere schulinterne Fortbildungen zur Nutzung der iPads im Unterricht und in der individuellen Förderung sowie zur Förderung der Kommunikation und Deutsch als Zweitsprache (DaZ) werden angestrebt und in kleinen Arbeitsgruppen für das Kollegium angeboten. Neue Applikationen (Apps) werden vorgestellt und getestet.

Für Administratoren

- Fortbildungen für Aufgaben des First-Level-Supports

Für die Fachkonferenz Medien und Digitales

- Fortbildung zum Medienpass NRW und seiner Implementierung in das schulinterne Curriculum sowie das Medienkonzept.

6 Ausblick

Das Medienkonzept soll begleitend durch eine Aktualisierung curricularer Bausteine erweitert und durch die Nutzung des Medienpasses NRW ergänzt werden. Der Medienpass NRW wird im unterschiedlichen Kompetenzraster differenziert dargestellt:

- Bedienen und Anwenden
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren

Weiter wird an einer Aktualisierung der Nutzerordnung sowie einheitlicher Regeln für die Nutzung von Computern und Nutzung von E-Mails über IServ gearbeitet. Dabei wird die bereits bestehende Netiquette (Verhaltensregeln und Grundregeln zum kommunikativen Austausch im Internet) aktualisiert. Eine Dokumentation aller notwendigen Passwörter/Zugänge und Handlungsschritte für die Pflege von IServ für Administratoren wird erstellt.

