

# 2019

## Medienkonzept



Schule am Marsbruch

LWL-Förderschule - Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung

---

## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	<b>1</b>
<b>1 Medieneinsatz im Unterricht</b> .....	<b>2</b>
1.1 Medienkompetenzrahmen des Landes NRW.....	2
1.2 Medienbildung an der Schule am Marsbruch.....	4
1.3 Medieneinsatz im Unterricht.....	5
1.4 Medienprojekte .....	8
1.5 Medientage.....	9
1.6 Medienexpertinnen und Medienexperten .....	10
<b>2 Außerschulische Kooperationen und Lernorte</b> .....	<b>10</b>
<b>3 Ausstattung</b> .....	<b>11</b>
3.1 Ist-Stand .....	11
3.2 Soll-Stand .....	12
<b>4 Fortbildung</b> .....	<b>14</b>
<b>5 Ausblick</b> .....	<b>15</b>

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 zurecht zu finden und diese für sich zu nutzen. Ein kompetenter Umgang mit digitalen Medien und Informationen wird gefordert, um an 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 dar und nimmt gemeinsam mit dem schulinternen Lehrplan eine zentrale medienpädagogische Rolle ein, damit das Lernen und Leben mit digitalen Medien für Schülerinnen und Schüler mit körperlich-motorischem und intensivpädagogischem Förderbedarf selbstverständlich wird und im Unterricht gelingen kann. Die Schule am Marsbruch orientiert sich dabei an den Zielen und Methoden der inklusiven Medienbildung.

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](http://marsbruch.net) ([www.marsbruch.net/dateien](http://www.marsbruch.net/dateien)) sowie auf Lehrerkonferenzen vorgestellt und diskutiert bzw. bekanntgegeben.

## Fachkonferenz Medien und Digitales

## 1 Medieneinsatz im Unterricht

Der Einsatz von Medien im Unterricht 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 der Bildungsziele der allgemeinbildenden Schulen als auch der Bildungspläne der Förderschulen. Zur Entwicklung von Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler werden an der Schule am Marsbruch unterschiedliche Medien und Methoden eingesetzt.

### 1.1 Medienkompetenzrahmen des Landes NRW

Der Medienkompetenzrahmen des Landes NRW stellt für alle Schulen und Schulformen eine verbindliche Grundlage der Medienbildung dar und legt fest, über welche Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer Schulpflicht verfügen sollen, um in der digitalen Welt zurechtzukommen. Dabei werden sechs Kompetenzbereiche unterschieden (Medienberatung NRW, 2018, 6-7):



Quelle: Medienberatung NRW, 2018, 6

### **Bedienen und Anwenden**

Dieser Kompetenzbereich beschreibt die technischen Fähigkeiten, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

### **Informieren und Recherchieren**

Dieser Bereich umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen

### **Kommunizieren und Kooperieren**

In diesem Kompetenzbereich sollen Schülerinnen und Schüler Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit nutzen.

### **Produzieren und Präsentieren**

Innerhalb dieses Kompetenzbereichs geht es um das Kennenlernen medialer Gestaltungsmöglichkeiten und den kreativen Einsatz bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes.

### **Analysieren und Reflektieren**

Dieser Kompetenzbereich umfasst das Wissen um die Vielfalt der Medien und die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

### **Problemlösen und Modellieren**

Dieser Kompetenzbereich verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

Der Medienkompetenzrahmen NRW stellt innerhalb des Medienkonzeptes sowie der Medienarbeit der Schule am Marsbruch einen Ausgangspunkt sowie Orientierung für eine inklusive Medienbildung dar. Vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Voraussetzungen und Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler wird der Medienkompetenzrahmen NRW in seiner Zielperspektive an die Heterogenität der Schülerschaft angepasst. Teilkompetenzen aus den oben beschriebenen Bereichen des Medienkompetenzrahmen NRW werden stufenbezogen in der Unter-, Mittel- und Abschlussstufe gefördert und sind im schulinternen Curriculum dem Bildungsbereich *Leben in der Gesellschaft* zugeordnet. Die Förderung der Medienkompetenz wird als Querschnittsaufgabe in allen Fächern, Projekten und klassenübergreifenden Angeboten verstanden.

## 1.2 Medienbildung an der Schule am Marsbruch

Medien bieten einen wesentlichen Zugang zur Welt. In der Schule am Marsbruch sollen alle Kinder und Jugendlichen individuelle Zugangschancen zu Medien erhalten und dabei neue Handlungs-, Kommunikations- und Erfahrungsräume entdecken. Medienkompetenz ist eine wesentliche Voraussetzung für Bildungs- und Teilhabechancen. Kinder und Jugendliche sollen lernen, Medien für sich individuell mit und ohne Unterstützung sowie Begleitung zu nutzen. Medienbildung bietet vielseitige Möglichkeiten, die selbstbestimmte Teilhabe von Kindern und Jugendlichen mit Behinderung zu fördern. Dabei stellt die inklusive Medienbildung die Basis der Medienarbeit an der Schule am Marsbruch dar. Dafür eignen sich produktive und handlungsorientierte Zugänge im Unterricht, die multimedial ausgerichtet sind und verschiedene Sinneskanäle ansprechen. Die Medienangebote sind so gestaltet, dass alle Schülerinnen und Schüler an allen Lerninhalten im Bereich der Medienbildung beteiligt sind. Ziel ist es, dass Medien in verschiedenen Formen und in unterschiedlichen Unterrichtssituationen zum Einsatz kommen. Dabei spielen unterschiedliche Aneignungsformen eine besondere Rolle:

- basale Wahrnehmung von Medien und basaler Umgang mit Medien
- visuelle und konkrete Aneignung von Medien
- haptische und handlungsaktive Auseinandersetzung mit Medien
- abstraktes und kognitives Lernen mit und über Medien

Elemente der *Unterstützten Kommunikation* (z.B. die Symbolbibliothek METACOM) unterstützen die Medienarbeit. Eine weitere Besonderheit in der Medienbildung an der Schule am Marsbruch stellt der Bereich der *Assistiven Technologien (AT)* dar, welche zur Erleichterung der individuellen Nutzung digitaler Medien durch alternative Ansteuerungen, Schreibhilfen, Visualisierungshilfen, Sprachausgabehilfen etc. dienen. Dazu bezieht sich die Schule am Marsbruch auf die *Checkliste Assistive Technologien*, welche von ANUK (Arbeitsgruppe Neue Technologien und Unterstützte Kommunikation an Förderschulen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung in NRW) entwickelt wurde. Die Checkliste besteht aus den Bereichen a) Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen, b) Hardware/Software und c) Organisation.

Das Lernen mit und über Medien orientiert sich an der aktiven Medienarbeit und stellt somit eine zentrale Methode in der Förderung von Medienkompetenz dar. Dabei lernen alle Schülerinnen und Schüler der Schule am Marsbruch verschiedene Medien handlungsaktiv und kreativ kennen und bedienen. Das Arbeiten und Lernen mit und über Medien erfolgt zudem neben der individuellen Einzelarbeit auch in Partnerarbeit oder in Gruppen, wobei das kooperative und soziale Lernen wesentlich zur Beschäftigung mit Medien beiträgt.

### 1.3 Medieneinsatz im Unterricht

Der Medieneinsatz im Unterricht und in Projekten orientiert sich an der Schule am Marsbruch an folgenden Dimensionen:

- **Medien zum Thema machen**  
(Lebensweltbezug)
- **Medien (-inhalte) nutzen und beurteilen**
- **Medien auf folgenden Ebenen verwenden:**  
individuell, basal, aktiv, handlungsorientiert, kreativ, produktorientiert, kooperativ

Ziel der Schule am Marsbruch ist es, die Kinder und Jugendlichen für die heutige, schnelllebige Medienwelt zu stärken und digitale Teilhabechancen zu ermöglichen. Eine Vielzahl an Beispielen aus Unterricht und Projekten gibt einen aktuellen Überblick über die Umsetzung der Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW. Die Kompetenzen aus den sechs Kompetenzbereichen werden im Unterricht und in Medienprojekten unterschiedlich gefördert und sind nie alleinstehend zu betrachten. Dabei liegt der Fokus sowohl auf den fachlich- und entwicklungsorientierten Kompetenzen als auch auf den Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmens.

#### Bedienen und Anwenden



##### Lernen mit dem Medium Computer

Schülerinnen und Schüler lernen den Computer bedienen und nutzen (Grundwissen und ggf. adaptive Ansteuerungsmöglichkeiten). Sie lernen den Umgang mit folgenden Programmen kennen:

- Lernprogramme (Budenberg, Lernwerkstatt)
- Textverarbeitungsprogramme (Microsoft Word, Multitext)
- Bildbearbeitungsprogramme
- individuelle Softwarelösungen
- Web-Oberflächen (IServ und marsbruch.net)

##### Umgang mit peripheren Geräten

Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit Scannern, (mobilen) Druckern, digitalen Kameras, Radios, Lautsprechern, Apple-TVs und Beamern kennen.

##### Nutzung von Tablets und Apps

Tablets wie das iPad können sehr gut zur individuellen Förderung, Differenzierung und für das selbstständige Arbeiten eingesetzt werden. Viele Funktionen sind alleinerklärend bedienbar. Medien wie Tablets bzw. iPads können auch zur Aktivierung und Teilhabe einzelner Schülerinnen und Schüler genutzt werden. Grund dafür sind zahlreiche Apps mit Lerncharakter, der hohe Motivationscharakter und die intuitive Bedienung über den Touchscreen. Durch diesen ist eine Ansteuerung viel einfacher umsetzbar und die Mausbedienung entfällt. 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

## Informieren und Recherchieren



### Nutzung des Intranets und Internets

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren zu Themen und nutzen Informationen für den Unterricht; lernen Bedienoberflächen verschiedener Browser kennen und arbeiten mit gängigen und sicheren Suchmaschinen. Die offizielle Schulhomepage der Schule am Marsbruch sowie das schuleigene Portal marsbruch.net bieten zudem allen einen inklusiven Zugang durch das Angebot des Inhalts in Leichter Sprache sowie die einheitliche Nutzung von METACOM-Symbolen.

### App der Schule am Marsbruch

Die Schule am Marsbruch verfügt seit 2016 über eine eigene App für iOS und Android. Über die App werden aktuelle Nachrichten und Termine bekanntgeben. Schulische Aktivitäten werden mit kurzen Informationen und Fotos in die App geladen. Diese stehen dann allen Nutzerinnen und Nutzern zur Verfügung. Die App kann über [www.marsbruch.net](http://www.marsbruch.net) heruntergeladen werden.

## Kommunizieren und Kooperieren



### Nutzung schuleigener E-Mail-Adressen und der Schulplattform

Die Schülerinnen und Schüler kennen digitale Kommunikationswege und kommunizieren schulintern per E-Mail über IServ und die Plattform marsbruch.net.

### Soziale Medien (WhatsApp, Facebook etc.)

Die Schülerinnen und Schüler kennen die Chancen und Möglichkeiten von sozialen Medien, entwickeln Regeln für einen sicheren Umgang in der Kommunikation und gehen verantwortungsbewusst mit persönlichen Daten um.

## Produzieren und Präsentieren



### Produktorientierte Medienarbeit

Die Schülerinnen und Schüler erstellen Filme, Hörspiele, Foto-Storys etc. Es wurden bereits viele Medienprodukte (Riesenball-Video, Video über den Therapiehund Ary, die Geschichte der drei Spatzen etc.) erstellt. Diese sind unter [www.marsbruch.net](http://www.marsbruch.net) verfügbar.



## Analysieren und Reflektieren



### Mediennutzung und Identitätsbildung

Die Schülerinnen und Schüler kennen und vergleichen unterschiedliche Medienangebote und nutzen diese zielgerichtet für einen individuellen sowie adaptierten Umgang mit ihnen. Sie setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und nutzen Medien wie Filme, Videoplattformen und Games zur eigenen Identitätsbildung und Behinderungsverarbeitung.

### Sicherheit

Für einen sicheren Umgang mit sensiblen Daten sowie den Schutz der eigenen Person ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler über Themen wie Datenschutz, Urheberrecht, 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.

## Problemlösen und Modellieren



### Programmieren

Mit der Programmierumgebung *Scratch* erstellen Schülerinnen und Schülern mit Hilfe von grafischen Blöcken und Bausteinen (basaler Programmiercode) kreativ und multimedial eigene bewegte Bilder/Geschichten. Alternativ können auch Schülerinnen und Schüler mit *Scratch Junior* (App für iOS) einfache Geschichten erstellen.

Mit *Makey Makey* (adaptive Ansteuerung per USB am Computer) kann durch die Berührung leitfähiger Materialien eine Verbindung zum Computer erzeugt werden, so dass diese Materialien als Ansteuerungsmedium erkannt werden und Befehle ausführen können. Hier kann das Ursache-Wirkungs-Prinzip verstanden werden (z.B. mit einem Bananenklavier).

Mit *Cubetto* lernen auch jüngere Schülerinnen und Schüler erste Grundlagen des Programmierens ohne Bildschirm. Der kleine Holzroboter fördert das aktive Spielen, Problemlösen, Motorik, Kommunikation etc.

## 1.4 Medienprojekte

Digitale Teilhabechancen werden an der Schule am Marsbruch des Weiteren durch verschiedene Medienprojekte ermöglicht, welche sich an den Kompetenzbereichen und deren Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW orientieren.

### **Radio-AG**

Schülerinnen und Schüler ab Klasse 5 produzieren selbst Radiosendungen, die einer breiten Öffentlichkeit (Bürgerfunk im lokalen Radio und auf der Internetseite der Schule) präsentiert werden. Sie lernen journalistische Darstellungsformen (Umfragen und Interviews) kennen und erweitern ihr Wissen über das niederschwellige Medium Radio. Die Radioarbeit richtet sich an Kinder und Jugendliche mit und ohne eine eigene Lautsprache und verbindet die Förderung der Medienkompetenz mit der Förderung der Kommunikation. Alle bisher erstellten Radiosendungen sind online unter [www.marsbruch.net](http://www.marsbruch.net) zu hören. Die Radio-AG hat im Jahr 2015 den Dieter Baacke Preis 2015 in der Kategorie Intergenerative und integrative Projekte gewonnen.

### **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](http://www.marsbrecher.de). Das Besondere dabei ist, dass die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Hilfsmitteln sprechen und schreiben.

### **UK-Werkstatt**

Die UK-Werkstatt ist eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern, die sich produktorientiert unter anderem mit Auftragsarbeiten innerhalb der Schule beschäftigt. Dabei widmet sich die Gruppe dem Thema der Unterstützten Kommunikation (UK), von dem viele der Schülerinnen und Schüler mit und ohne eine eigene Lautsprache profitieren. Die UK-Werkstatt erstellt einheitliche Beschilderungen mit Symbolen sowie verschiedene Kommunikationshilfen. Die analogen Produkte werden digital konzipiert, besprochen und hergestellt. Für die Schülerinnen und Schüler mit komplexen Beeinträchtigungen stehen verschiedene adaptierte Geräte bereit, damit das gemeinsame Lernen an einem Gegenstand gelingt und alle unterschiedlichen Kompetenzen der sehr heterogenen Schülerschaft bei der Produktion der UK-Materialien zum Einsatz kommen.

## Foto-Projekte

- Green-Screen-Fotoaktionen

Die Schülerinnen und Schüler erstellen Fotos mit verschiedenen Hintergründen für Schulfeste, Adventsbasare und diverse Projekte. Sie lernen den Umgang mit dem Tablet, einer Green-Screen-App und einem mobilen Drucker kennen.

## Film und Video

- Trickfilm

Diese Filmart hat ein hohes Motivationspotential und orientiert sich am Alltag, der Lebenswelt sowie den Interessen der Lernenden. Kinder und Jugendliche können mit iPads spielerisch das Medium Film kennen lernen, sich selbst kreativ ausdrücken und dabei ein aktuelles Unterrichtsthema aufgreifen.

- Inklusive Filmbildung

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

- Filmproduktionen mit dem Tablet

Themen: Riesenball, Literaturprojekt „Die drei Spatzen“ und „Unser Therapiehund Ary“, verfügbar unter [www.marsbruch.net](http://www.marsbruch.net) und dem YouTube-Kanal der Schule: [youtube.marsbruch.net](https://www.youtube.com/channel/UC...).

## Games

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, Thema Games ist beim Medientag 2019 in Planung).

### 1.5 Medientage

Im Rahmen der aktiven Medienarbeit können verschiedene Gruppen von Schülerinnen und Schülern über zahlreiche Erfahrungen berichten und unterschiedliche Medien selbstwirksam nutzen. An Medienaktionstagen nehmen die Mittel- und Abschlussstufe der Schule am Marsbruch sowie Studierende der Technischen Universität Dortmund teil. Im gegenseitigen Austausch werden an Medienstationen Medien ausprobiert und Produkte wie Trickfilme oder Fotos erstellt. Studierende bringen ihr Medienwissen mit ein und können erste Erfahrungen innerhalb der Schule sammeln. Medienexpertinnen und -experten der Schule zeigen ihre Medienprojekte an Stationen.

## 1.6 Medienexpertinnen und Medienexperten

Ausgehend von den individuellen und medialen Erfahrungen erhalten einige Schülerinnen und Schüler ein Forum, um ihr Wissen an andere Schülerinnen und Schüler, Lehrerinnen und Lehrer sowie Studierende weiterzugeben. So gestalten die Expertinnen und Experten Medienprojekte zum Mitmachen und Ausprobieren. Neben einer Green-Screen-Foto-Station, die eine farbbasierte Bildfreistellung zum automatisierten Retuschieren des Hintergrunds per App ermöglicht, präsentieren sie an einer anderen Station die Möglichkeiten des ersten Programmierens. Dazu erklären die Expertinnen und Experten mit Hilfe von Symbolen und sprechenden Tasten, wie der kleine Holzroboter Cubetto zu seinem Ziel kommt. Die Besonderheit der Medienexpertinnen und -experten liegt in der kreativen und selbstwirksamen Auseinandersetzung mit verschiedenen Medien in Form aktiver Medienarbeit sowie dem peer-to-peer-Ansatz. Das Auftreten erweitert kommunikative und soziale Kompetenzen und stärkt das Selbstbewusstsein.

## 2 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. 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. Jedes Jahr werden unterschiedliche Kurse angeboten, um die digitale Inklusion in Dortmund stärker zu verankern und niemanden aus der digitalen Welt auszuschließen. Die Kurse sind eine gute Gelegenheit, 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 im 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.

## 3 Ausstattung

### 3.1 Ist-Stand

#### **Infrastruktur**

Aktuell wird die Schule am Marsbruch mit einem ADSL2-Anschluss (16 Mbit/s) der Deutschen Telekom versorgt. Die gesamte Bandbreite steht jedoch nicht zur Verfügung, da die anderen beiden Schulen auf dem LWL-Schulgelände sowie die Haustechnik und Verwaltung ebenfalls mit diesem Anschluss versorgt werden und ca. 3 Mbit/s für den LWL.IT reserviert sind. Im Schulgebäude stehen derzeit vier Access Points für die WLAN-Versorgung bereit.

Die Schule am Marsbruch wird durch den LWL mit einem Verwaltungsnetz und dem pädagogischen Netz versorgt. Das Verwaltungsnetz bietet den Zugang zum Intranet des Schulträgers, über das pädagogische Netz ist die Server-Software IServ verfügbar. Im pädagogischen Netz ist ein Inhaltsfilter gem. des Jugendschutzes aktiviert.

#### **Stationäre Hardware**

Alle Klassen der Schule am Marsbruch sind mit sog. Medienecken ausgestattet. Innerhalb dieser Medienecke stehen ein oder zwei Computer, die sich im pädagogischen Netz des LWL befinden. Durch den aktuellen Umbau und die derzeit durchgeführten Baumaßnahmen wurden die beiden alten Computerräume aufgelöst und die Hardware auf andere Fach- oder Klassenräume verteilt. Im Moment ist der UK-Raum mit einem Apple iMac zur Verwaltung der vom Förderverein finanzierten iPads ausgestattet.

In BT 2 ist pro Etage eine Klasse mit einem fest unter der Decke installierten Beamer sowie einer in der Decke versenkten und elektrisch ausfahrbaren Leinwand versorgt. Im Lehrerzimmer und im UK-Raum stehen ebenfalls Beamer und Leinwand zur Nutzung zur Verfügung. Zusätzlich sind in diesen beiden Räumen jeweils ein Apple TV fest installiert.

Einige Klassenräume sind mit Tinten- oder Laserdruckern ausgestattet. Die Ausstattung mit Druckern wird jedoch aktuell in einer kleinen Projektgruppe überarbeitet (s. Soll-Stand).

#### **Mobile Hardware**

Der Förderverein finanzierte der Schule am Marsbruch sechs Notebooks und einen Notebookwagen. Dazu stehen sechs vom Förderverein finanzierte iPads als mobile Lösung zur Verfügung. Über das Buchungsmodul von IServ lassen sich drei Beamer und ein mobiles Apple TV buchen. Daneben stehen zwei Aufnahmegeräte, Mikrofone, Kopfhörer sowie zwei Spiegelreflexkameras zur Verfügung.

## Digitale Plattformen

Die Schule am Marsbruch betreibt seit 2008 die eigene per SSL-Zertifikat verschlüsselte Plattform marsbruch.net. Neuigkeiten aus der Schule, die digitale Schülerzeitung etc. bieten einen aktuellen Überblick über das Schulleben. Der Online-Kalender lässt sich als PDF herunterladen und per iCal über das eigene Endgerät abonnieren. Im Dateibereich stehen für die verschiedenen Benutzergruppen (Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter vs. Gäste) unterschiedliche Formulare, Formblätter und weitere Dateien bereit. Für das Kollegium steht seit dem Schuljahr 2016/17 eine digitale Bibliothek zur Verfügung. Diese besteht aus der allgemeinen Bibliothek für Lehrerinnen und Lehrer, privaten Schul- und Fördermaterialien und dem Zeitschriftenkatalog. 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. Auf marsbruch.net steht neben einer öffentlichen Mediathek auch ein Ticketsystem zur Verfügung, über welches der First Level Support technische Anfragen entgegennimmt und beantwortet.

Parallel zu marsbruch.net wird die vom Schulträger bereit gestellte Plattform IServ genutzt. Die Nutzung beschränkt sich jedoch auf das E-Mail-Modul für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie für Schülerinnen und Schüler, das Modul zur Buchung von Räumen und Objekten (Computer, iPads, Diagnostiktests etc.) sowie auf das Dateimodul zur kollaborativen Arbeit an einer oder gemeinsamen Dateien von verschiedenen Personen bzw. Kleinteams und -gruppen.

## 3.2 Soll-Stand

Der nachfolgend aufgeführte Soll-Stand wird als Wunsch bzw. Arbeitsvoraussetzung an den Schulträger formuliert. Die Finanzierung erfolgt über den Bau- und Liegenschaftsbetrieb des LWL, das Schulbudget und Mittel von „Gute Schule 2020“, über welche die Schule am Marsbruch selber verfügen darf.

### Infrastruktur

Im Rahmen von „Gute Schule 2020“ soll die Schule am Marsbruch zeitnah an das Glasfasernetz angeschlossen werden, so dass eine bedeutend höhere Bandbreite (mind. 200 Mbit/s) zur Verfügung steht. Insbesondere bei der Nutzung und Wartung mobiler Endgeräte ist eine hohe Bandbreite dringend erforderlich. In BT 1 und BT 2 soll für jeden Gruppenraum ein Access Point zur WLAN-Versorgung installiert werden. Wünschenswert wäre Hardware, welche mit 2,4 GHz und 5 GHz funkt, über MIMO-Technik verfügt und die folgenden drei

Netze bereitstellt: pädagogisches Netz (Schulgeräte zzgl. Individuelle Geräte der Schülerinnen und Schüler), Netz für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (BYOD), Gast-Netz (Voucher über Schulbüro, notwendig für Kooperationspartner wie TU Dortmund, externe Referenten etc.).

### **Stationäre Hardware**

Die aktuell auf die Klassen- und Fachräume aufgeteilte Hardware wird mit Abschluss der Bauarbeiten in BT 1 in den neuen Medienraum zurückgezogen. Die Ausstattung des jetzigen UK-Raums geht in den Bestand des Medienraums über.

In BT 1 (noch Bauphase) wird jede zweite Klasse mit einem fest unter der Decke installierten Beamer sowie einer in der Decke versenkten und elektrisch ausfahrbaren Leinwand bis Ende des Schuljahres 2018/19 versorgt. In BT 2 (schon in Nutzung) soll ebenfalls jede zweite Klasse mit Beamer und Leinwand ausgestattet werden. Über Mittel von „Gute Schule 2020“ wird für jeden Beamer in BT 1 und BT 2 ein Apple TV angeschafft, welcher vorerst per WLAN ins pädagogische Netz eingebunden werden soll.

Zur Reduzierung von Feinstaub durch Laserdrucker in den Klassenräumen und zur Vermeidung von eingetrockneten Tintenpatronen wurde durch den First Level Support der Schule am Marsbruch, die Schulleitung und die LWL-Schulverwaltung ein Druckerkonzept erarbeitet. Zukünftig stehen in BT 1 auf jeder Etage bunte Laserdrucker zur raumübergreifenden Nutzung zur Verfügung. Ebenfalls werden die Drucker der Schulleitung und des Sekretariats ersetzt. Alle Drucker sollen per Leasing durch den Rahmenvertragspartner des LWL angeschafft und gewartet werden.

### **Mobile Hardware**

Im Rahmen von „Gute Schule 2020“ sollen zahlreiche iPads angeschafft werden. Voraussetzung für die Anschaffung ist jedoch die Bereitstellung eines Mobile Device Managements (MDM) durch den Schulträger. Der aktuelle Rahmenvertragspartner für Apple-Produkte unterstützt bereits das Device Enrollment Program (DEP), so dass die Geräte komplikationslos in das MDM automatisiert eingebunden werden können. Durch das MDM steht allen LWL-Schulen das Volume Purchase Program (VPP) zur Verfügung, mit welchem Lizenzen verschiedener Apps gebündelt angeschafft und somit Bildungsrabatte erzielt werden können. Die iPads sollen in den neu zu errichtenden Druckerplätzen etagenweise gelagert und geladen werden. Die Ausstattung dieser Lagerung ist aktuell in Planung.

### **Digitale Plattformen**

Die schuleigene Plattform marsbruch.net wird kontinuierlich weiterentwickelt und auf alle Major-Versionen aktualisiert. Im Zuge des neuen Internetauftritts der Schule am Marsbruch

durch das Modellprojekt des LWL „Inklusives Internet“ wird marsbruch.net an das zukünftige Layout angepasst.

## 4 Fortbildung

Im Rahmen von schulinternen Fortbildungen für Kolleginnen und Kollegen sowie Impulsvorträgen in Gesamtkonferenzen werden alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Schule interdisziplinär mit den Möglichkeiten des Medieninventars und des digitalen Unterrichtsmaterials vertraut gemacht und fortgebildet. Durch das freie, teils angeleitete Ausprobieren und den abschließenden, gemeinsamen Austausch werden mögliche Barrieren und Hemmungen bezüglich des unterrichtlichen Medien- und Technikeinsatzes minimiert und gegebenenfalls abgebaut. Regelmäßig finden diese Veranstaltungen in Kooperation mit der Technischen Universität Dortmund statt.

### **Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter**

- Einführung und 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 ihre Möglichkeiten für den Unterricht sowie Budenberg im Unterricht
- weitere schulinterne Fortbildungen zur Nutzung der iPads im Unterricht und in der individuellen Förderung. In Mikrofortbildungen werden neue Apps vorgestellt und getestet

### **Administratoren**

- regelmäßige Teilnahme an regionalen und überregionalen Tagungen und Kongressen des Schulträgers, von Hardware- und Softwareanbietern etc.

### **Fachkonferenz Medien und Digitales**

- regelmäßige Teilnahme am GMK-Forum und aktuellen Fortbildungen zu Medieninhalten

### **Weitere Schulen**

- Schulung, Fortbildung und Einweisung der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter anderer Schulen in Netzwerktechnik, Ideen zur Digitalisierung und medienpädagogischen Ideen und Zielen



## 5 Ausblick

Das Medienkonzept soll begleitend durch die Aktualisierung schulinterner, curricularer Bildungsbereiche sowie der Implementierung des Medienkompetenzrahmens NRW in die Medienarbeit (durch die Erstellung eines Portfolios bzw. einer Dokumentationsmöglichkeit für die Schülerinnen und Schülern) ergänzt werden. Orientiert an den Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens NRW sollen die Kinder und Jugendlichen im Rahmen des Leistungskonzeptes der Schule am Marsbruch die Möglichkeit bekommen, ihre erworbenen Medienkompetenzen individuell schriftlich, und/oder ikonisch zu dokumentieren. Dies kann in Form von individuellen Portfolios, eines Medienpasses oder des Medienführerscheins erfolgen. Eine für die Schülerschaft angepasste Form wird in der Fachkonferenz Medien und Digitales ausgearbeitet. Die ersten Erfahrungen im Bereich des 3D-Drucks sowie die Kooperation mit dem inklusionsorientierten MakerSpace im UK-Büro Dortmund sollen zukünftig ausgebaut werden.



marsbruch



1w1\_marsbruch



schulteammarsbruch



marsbruch