

Medienkonzept
der
Gertrudenschule Rheine



Stand: 09.05.2023

1	Einleitung	1
2	Grundlagen	2
3	Schulentwicklung	4
3.1	Unterrichtsentwicklung	4
3.1.1	Pädagogische Ziele für das Lehren und Lernen in einer digitalen Welt	4
3.1.2	Lernen mit Medien.....	6
3.1.3	Lernen über Medien.....	18
3.1.4	Vereinbarungen zur Unterrichtsentwicklung.....	18
3.2	Organisations- und Kooperationsentwicklung	19
3.2.1	Steuerungsstrukturen und Zuständigkeiten innerhalb der Schule	19
3.2.2	Verbindliche Regeln und Nutzungsvereinbarungen.....	19
3.3	Kooperationsentwicklung mit externen Partnern	20
3.3.1	Partner im Prozess	20
3.3.2	Partner vor Ort.....	20
3.3.3	Eltern.....	21
3.4	Personalentwicklung.....	21
3.4.1	Qualifizierung und Fortbildung der Lehrkräfte	21
3.4.2	Delegation von Aufgaben.....	22
3.4.3	Ausbildung der Lehramtsanwärterinnen und Lehramtsanwärter	22
3.5	Technologieentwicklung	23
3.5.1	Die IT-Grundstruktur der Schule	23
3.5.2	Mediale Ausstattung	23
3.5.3	Störungsfreier Betrieb.....	23
3.5.4	Ausstattungsplanung	24
4	Evaluation / Fortschreibung.....	24
4.1	Grundlagen	24
4.2	Evaluation bezogen auf digitale Medien.....	25
4.3	Beteiligte	27
4.4	Verfahren	27
5	Literaturverzeichnis	28

1 Einleitung

Die zunehmende Digitalisierung verändert alle gesellschaftlichen Bereiche und stellt auch uns als Grundschulen der Stadt Rheine vor neue Chancen und Herausforderungen. „Grundschule ist heute ein Teil der Informations- und Mediengesellschaft. [...] Die Grundschule der Zukunft nimmt die Medienerlebnisse und –erfahrungen der Kinder auf und bearbeitet sie mit ihnen gemeinsam. Dabei bezieht sie die traditionellen ebenso wie die allerneusten Medien ein. Sie nutzt sie als Teil der Lebenswelt der Kinder, als Informationsquelle, als Arbeitsmittel und als Unterrichtsgegenstand. Sie erzieht Kinder zu kompetenter und kritischer Mediennutzung.“¹

Als Grundschulen stellen wir uns somit der Herausforderung, das Lehren und Lernen im Zuge des technischen Wandels unter Berücksichtigung der Vorgaben des Landes NRW (Medienkompetenzrahmen NRW/Digitalpakt NRW) vielfältiger, individueller und aktivierender zu gestalten. Ziel unseres gemeinsam erarbeiteten Medienkonzeptes ist die unterrichtswirksame Nutzung der sich aus der Digitalisierung ergebenden Möglichkeiten. In diesem Zusammenhang soll der Einsatz traditioneller Medien sinnvoll durch den der neuen Medien ergänzt werden. „Es geht dabei auch um einen neuen Umgang mit Vielfalt und um Individualisierung sowie lernförderliche Gestaltung von Lernprozessen für alle Schülerinnen und Schüler.“² Der Medienkompetenzrahmen dient hierbei als Basis, um die medialen Lehr- und Lernangebote in die schuleigenen Arbeitspläne einzugliedern. Diese Eingliederung verstehen wir als dynamischen Prozess, welcher an den Schulen fortlaufend evaluiert und den jeweiligen technischen Begebenheiten angepasst wird.

Aufgrund der derzeit noch unterschiedlichen technischen und medialen Ausstattung der Grundschulen in Rheine ergibt sich eine schulspezifische Implementierung des Medienkonzeptes. In der Tabelle „Technische Ausstattung“ werden die momentanen Unterschiede ersichtlich.

Die geplanten Baumaßnahmen der Stadt Rheine beinhalten eine Vereinheitlichung der notwendigen IT-Grundstrukturen und medialen Ausstattungen an den Grundschulen. Als Schulträger und Kooperationspartner gewährleistet die Stadt Rheine die zuverlässige Mediennutzung, damit Lernen mit und über digitale Medien im Unterricht möglich wird.

¹ Mayberger, K. (2007), S. 106

² Medienberatung NRW (2019), S. 4

„Kinder und Jugendliche müssen zu einem sicheren, reflektierten, verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit den Anforderungen der Medienwelt befähigt werden.“³ Hierbei sehen wir die digitale Kompetenz als Schlüsselqualifikation der nächsten Generation und möchten allen Schülerinnen und Schülern bestmögliche Bildung und Bildungschancen eröffnen.

2 Grundlagen

Unser Bildungssystem eröffnet und sichert allen jungen Menschen vielfältige Bildungschancen und Berufsperspektiven. Hierbei erfahren alle Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten zur aktiven Mitgestaltung; sie werden sukzessiv an die verantwortungsvolle Teilhabe an einer demokratischen Gesellschaft herangeführt.

Der bewusste Umgang mit digitalen Medien, die Reflexion von Medieninhalten und eine sich kontinuierlich daraus entwickelnde Medienkompetenz bieten dabei Chancen, Ziele zu erreichen – beste Bildung kann so sichtbar und wirksam werden....

Aufgrund sich verändernder Anforderungen an Bildungs- und Erziehungsprozesse in einer digitalisierten Welt ergeben sich neue Perspektiven für das Aufgabenspektrum aller Lehrkräfte. Im Zuge der Digitalisierung sowie den damit verbundenen neuen Herausforderungen und Möglichkeiten für Schulen und für die Gestaltung von Unterricht müssen sich auch die Grundschulen in Rheine auf den Weg machen. Die Herausforderung ist hier, gezielt digitale Medien für die bestmögliche Entwicklung unserer Schülerinnen und Schüler einzusetzen.

Der Einsatz von Medien ist in den Lehrplänen und Richtlinien in den Fächern Deutsch, Sachunterricht und Kunst geregelt und verbindlich festgelegt.

Medien in den Richtlinien:

„Die Informations- und Kommunikationstechnologien sind ebenso wie die traditionellen Medien Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts.“

Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Schülerinnen und Schülern demnach eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, die Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll nutzen. Indem Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im

³ ebd.

Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln.“

Im Deutschunterricht verfassen und überarbeiten Schülerinnen und Schüler Texte. Diese werden sowohl handschriftlich als auch mit der Unterstützung von herkömmlichen und neuen Medien gestaltet. Dabei nutzen die Kinder Überarbeitungsmöglichkeiten wie z.B. die Rechtschreibkontrolle am PC. Des Weiteren gestalten sie eigene Medienbeiträge, arbeiten mit digitalen Texten und fertigen eigene Medienbeiträge an. (S.29ff)

Sowohl Printmedien als auch digitale Medien geben den Schülerinnen und Schülern im Sachunterricht zahlreiche Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung und unterstützen Rechercheaufgaben, bei entsprechenden Unterrichtsvorhaben. Die Ergebnisse werden in interaktiver und digitaler Form präsentiert. Medienangebote werden von den Kindern verglichen, kritisch untersucht und bewertet und sie erstellen selbst Medienangebote. Durch die Mediennutzung erweitern die Kinder ihr Wissen über die gängigen Kommunikations- und Informationsmedien und sie erreichen eine größere Selbstständigkeit beim Umgang mit diesen. (S.50)

Im Fach Kunst setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit technisch-visuellen Medien auseinander. Sie erkunden kritisch deren Bildsprache und Bildinformation und nutzen Fotokameras und digitale Bildbearbeitungsprogramme für die Herstellung eigener Bilder und Layouts. (S.107)

Auch wenn in den Lehrplänen bei den Kompetenzerwartungen nicht in allen Fächern konkret Angaben zur Nutzung digitaler Medien gemacht werden, sind dennoch auch dort verschiedene digitale Hardware- und Softwarelösungen ein fester Bestandteil des Unterrichts. Darüber hinaus sollen Anforderungen des Medienkompetenzrahmens in allen Fächern umgesetzt werden.

Im Bereich Datenschutz gibt es anzumerken:

„Informationelle Selbstbestimmung ist ein Grundrecht, für Schüler und Lehrkräfte. Der Schutz von personenbezogenen Daten spielt deshalb in allen Bereichen des Schullebens eine Rolle, im Unterricht wie in der Schulverwaltung. Für Schule ergibt sich so auf der einen Seite die Aufgabe, Heranwachsende für einen selbstbestimmten, verantwortungsvollen Umgang mit ihren

persönlichen Daten zu sensibilisieren, und auf der anderen Seite die Herausforderung, die Daten von Schülern und Lehrkräften in Übereinstimmung mit den rechtlichen Vorgaben aus der Schulgesetzgebung, dem Landes- und Bundesdatenschutzgesetz und der Datenschutz Grundverordnung zu verarbeiten.“

Wichtig für die Grundschule ist:

1. IT Grundstruktur (W-LAN, Server)
 2. Pädagogische Dienste (schulinterne Kommunikation, sichere Dateiablage, Berechtigungen)
 3. Nutzervereinbarungen (für Lehrerinnen und Lehrer, Eltern, für Schülerinnen und Schüler)
- ein in Übereinstimmung mit den

3 Schulentwicklung

3.1 Unterrichtsentwicklung

3.1.1 Pädagogische Ziele für das Lehren und Lernen in einer digitalen Welt

Die zunehmende Digitalisierung verändert alle gesellschaftlichen Bereiche und stellt auch uns als Grundschule vor neue Herausforderungen. Neben der Schaffung einer geeigneten technischen Infrastruktur oder der schulischen Nutzung von verschiedenen Endgeräten sehen wir durch den Einsatz von digitalen Unterrichtsmaterialien und Lernprogrammen die Chance für neue pädagogische Herangehensweisen und Lehr- und Lernformen.

Für die Gertrudenschule stellt die Bildung unter den Bedingungen der digitalen Welt kein reines Add-On dar, sondern wird als integrativer Bestandteil wahrgenommen. Fachliche Inhalte werden mit digitalen Lernprodukten im Unterrichtsalltag erarbeitet und der Einsatz eines Mediums im Fachunterricht auf Stärken und Schwächen geprüft.

Als Grundschule betrachten wir vor allem die Neugestaltung von Lernprozessen und die Veränderungen im Schulleben sowie die Entwicklung von Kompetenzen zur Bewältigung der sich wandelnden Anforderungen. Dabei wollen wir unsere Schülerinnen und Schüler zukunftsfähig für die digitale Lebenswelt machen und begreifen digitale Kompetenz als eine neue Schlüsselkompetenz der nächsten Generation. Deshalb kommt der Grundschule eine wichtige Rolle bei der Vermittlung dieser Kompetenz zu. Digitale Medien werden also genutzt, um den Unterricht beispielsweise noch anschaulicher und somit noch

wirklichkeitsgetreuer zu gestalten und um unsere Schülerinnen und Schüler intensiver in die Erarbeitung von Inhalten einzubinden. Auch die Vermittlung von Wissen für eine kindgerechte, sichere und kritische Mediennutzung hat für uns einen großen Stellenwert. Dabei verlieren wir nicht die Entwicklung anderer Schlüsselkompetenzen und unseren Auftrag als Grundschule aus den Augen und stehen weiterhin für eine individuelle Förderung aller Schülerinnen und Schüler in allen Kompetenzbereichen.

3.1.2 Lernen mit Medien

Ziel Erweiterung des Lernangebots	Lernen mit Medien (Umsetzung)	Lernen über Medien (Medienkompetenzrahmen NRW)	Beispiele
<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung der Anschaulichkeit bei der Darstellung von Inhalten • Gestaltung von Lernangeboten mit interaktiven Übungen • Verbindung analoger und digitaler Angebote in digitalen Büchern 	<ul style="list-style-type: none"> • Filme, Powerpoint, Keynote, iMovie • Learningapps, Anton-App, Worksheet Go, Book Creator, kahoot!, Wordclouds, Antolin, Zahlensorro, sofatutor, QR-Codes, Cornelsen Interaktive Übungen • Book Creator, Lern- und Erklärvideos (Keynote, iMovie, Legetrickvideos), Powerpoint, Stop-Motion-Filme, Green Screen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bedienen und Anwenden: <i>Medienausstattung, Digitale Werkzeuge, Datenorganisation, Datenschutz und Informationssicherheit</i> • Anwendungsbezogenes Lernen im Umgang mit medialer Aufbereitung <ul style="list-style-type: none"> ○ Dabei Thematisierung des Datenschutzes und der verantwortungsvolle Umgang mit persönlichen und fremden Daten • Informieren und Recherchieren: <i>themenrelevante Informationen aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Stunden-/Tagestransparenz mithilfe von Powerpoint • Musikvideos • interaktive Actionstoriys (audiovisuell durch Ton und Bild und ggf. auch Text) • Biparcours (interaktive Rallyes) • interaktive Tafelbilder (digitaler Unterrichtsassistent) mit Übungen • Übungen in der ANTON-App • Cornelsen Interaktive Übungen der Tobi Fibel zum Abhören von Lauten

<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung digitaler und interaktiver Schulbücher • Mediale Aufbereitung von Unterrichtsinhalten • Zusätzliche Lernangebote im Bereich MINT: Robotik, Programmieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitaler Unterrichtsassistent: interaktive Lernübungen • Schreiben von Emails, Präsentation von Arbeitsergebnissen, Kommunikation über Padlet (sowohl Informationen als auch Lerninhalte) • Tonaufnahmen mit GarageBand • Websites zur Erweiterung des Lernangebots (z.B. für die Fächer Musik, Kunst) • Beebots, Bluebots, Ozobots • Programmieren mit Scratch 	<p><i>zielgerichtete Informationsrecherche</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunizieren und Kooperieren: <i>Kommunikation durch digitale Werkzeuge, mediale Produkte und Informationen teilen, Regeln für digitale Kommunikation kennen, formulieren und einhalten</i> • Produzieren und Präsentieren: <i>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren, Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen, Gestaltungsmittel kennen, reflektiert anwenden und beurteilen, Quellendokumentation, Rechtliche Grundlagen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • QR-Codes: Lesespurgeschichten, (Schul-)Rallyes • Präsentationen mit PowerPoint erstellen → darüber auch Lernen über Medien (Quellendokumentation, Gestaltungsmittel...) • Nutzung von angemessenen Suchmaschinen • Authentische Filme mithilfe von GreenScreen drehen • Verfassen von E-Mails • Kommunikation über die Plattform „Padlet“ • Robotik-AG • Programmieren mit der Maus (WDR) • Lieder aufnehmen und das Ergebnis reflektieren • Improvisationsergebnisse mit der Stimme aufnehmen
--	---	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Problemlösen und Modellieren: <i>Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt, Algorithmen erkennen, Modellieren und Programmieren</i> und dabei auch das beschreiben der <i>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • www.klangkiste.wdr.de • Musik hören online • Ideen für Kunstprojekte sammeln auf div. Internetseiten, Blogs, Pinterest • Lego WeDo
Differenzierendes Lernen und Individualisierung von Lernprozessen sowie Förderung von besonderen Begabungen	Lernen mit Medien (Umsetzung)	Lernen über Medien (Medienkompetenzrahmen NRW)	Beispiele
<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige, differenzierte Materialien anbieten 	<ul style="list-style-type: none"> • Anton-App, learningapps: lassen sich für die SuS individuell gestalten (differenzierte Zugänge) • Erklärfilme zur individuellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bedienen und Anwenden: <i>Digitale Werkzeuge, Datenorganisation, Medienausstattung</i> • Informieren und Recherchieren: <i>zielgerichtete</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Erklärvideos mit Keynote, iMovie, Powerpoint etc.

	Wiederholung von Lerninhalten	<i>Informationsrecherche, Informationsauswertung</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefende Auseinandersetzung mit dem Lernstoff • Eigenständige Auseinandersetzung bei freier Zugänglichkeit von Medien, um Probleme lösen zu können • Förderung von Begabungen im MINT-Bereich (speziell Robotik) • Kreativer Umgang mit Medien durch aktive Medienarbeit • Unterstützende Materialien bei der Bewältigung von Lernaufgaben zur Differenzierung einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • BookCreator, Keynote, Powerpoint • (Kinder-)suchmaschinen • Bluebots, Beebots, Ozobots • Programmieren mit Scratch • Selbstständig erarbeiten Lernstoff durch selbst gewählte Präsentationsformen teilen und Präsentationsformen erarbeiten • Anybook Reader, Tellimero, iPad mithilfe von Apps wie BookCreator etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analysieren und Reflektieren: <i>Selbstregulierte Mediennutzung</i> • Problemlösen und Modellieren: <i>Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt, Algorithmen erkennen, Modellieren und Programmieren</i> und dabei auch das beschreiben der <i>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierte Unterrichtseinstiege mithilfe von Präsentationen am iPad • Eigenständige, interessengeleitete Recherche • An eigenen Forscherthemen arbeiten (Expertenarbeit) • „Atelierarbeit“ als erweiterte Lerntheke in bestimmtem Fach mit anschließender Präsentation • Robotik in Form von Arbeitsgemeinschaften und zusätzlichen Lernangeboten • Programmieren mit Scratch und

			<p>„Programmieren mit der Maus“ (WDR)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bücher/Texte mithilfe des Anybook Readers vertonen, Wortschatz erweitern • Interaktive Bodenbilder
Digitale Medien im sprachsensiblen Unterricht	Lernen mit Medien (Umsetzung)	Lernen über Medien (Medienkompetenzrahmen)	Beispiele
<ul style="list-style-type: none"> • Sprachliche Hilfen: • Lernmaterial und animierte Dokumente 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprechblasen mit wiederkehrenden Formulierungen, Satzanfängen, Infos ... über den Text legen (Word, Pages) • Von den SuS selbst geführte Sprachlernhefte (BookCreator) • Text erst in die richtige Reihenfolge bringen, beschriften und/oder visualisieren, bevor selbst Text produziert wird (Keynote, PPT) • Digitale Poster mit Links (Keynote, PPT) 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienproduktion und Präsentation: <i>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</i> • Gestaltungsmittel <i>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Textpräsentationen mit Word / Pages, BookCreator, Keynote/PPT • Vertonen von Bildern / Bilderbüchern in BookCreator • Erklärvideos in Keynotes

<ul style="list-style-type: none"> • Digital gestützte Methoden zum gemeinsamen Sprachhandeln in kommunikativen Situationen, zur Dokumentation, Präsentation von Projekten 	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsames Quiz erstellen (Kahoot) • Film mit Untertiteln / Audio versehen (iMovie) • Szenen darstellen (StopMotion) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikations- und Kooperationsprozesse <p><i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikations- und Kooperationsregeln <p><i>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Videos erstellen (StopMotion, iMovie, Keynote, Legetrickvideo, Erklärvideo, Greenscreen) • Post auf dem Klassenpadlet • Sprachlicher Ausdruck beim Vertonen von Videos • Umgang mit Anderen
<ul style="list-style-type: none"> • Lesekompetenz und Lesemotivation mit digitalen Medien fördern 	<ul style="list-style-type: none"> • Hilfen zur leichteren Lesbarkeit (z.B. Silbenschrift, erstellbar in WorksheetCrafter) • Unterstützung durch Vorlesen z.B. durch Anybook Reader 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft <p><i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Werkzeuge 	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen von Antolin zur Leseförderung

		<i>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.</i>	
Schreibkompetenz und Schreibmotivation fördern	<ul style="list-style-type: none"> • Durch digitales Geschichtenerzählen • Erstellen von Storybooks zu eigenen Videos • Gestalten von Quizzes (z.B. in Kahoot) • Gestalten von Themenbüchern (z.B.) in Bookcreator • Kommunikation mittels E-Mail 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikations- und Kooperationsregeln <i>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</i> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikations- und Kooperationsprozesse <i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</i> <ul style="list-style-type: none"> • Medienproduktion und Präsentation <i>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Beiträge auf dem Klassenpadelt erstellen oder kommentieren • Eigene Geschichten schreiben und gestalten (z.B. in Bookcreator)

		<p><i>Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsmittel <p><i>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelledokumentation <p><i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</i></p>	
Rhetorik und Phonetik fördern	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Präsentationen (PPP oder Keynote) • Erklärvideos • Hörspiele aufnehmen • Digitale Geschichtenprodukte 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikations- und Kooperationsregeln <p><i>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikations- und Kooperationsprozesse <p><i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • PPP oder Keynote • Bookcreator • Videos (iMovie, StopMotion, GreenScreen, Legetrickvideos)

		<p><i>zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienproduktion und Präsentation <p><i>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsmittel <p><i>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Quellendokumentation <p><i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechtliche Grundlagen 	
--	--	--	--

		<i>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten)</i>	
Lernstände ermitteln durch formative Tests	Umsetzung	Medienkompetenzrahmen NRW	Beispiele
Nutzung und Erstellung formativer Tests	<ul style="list-style-type: none"> • Kahoot • Learningapps • WorksheetGo 		<ul style="list-style-type: none"> • Kinder erstellen Quiz nach einem bearbeiteten Thema (Kahoot) • Lehrer erstellt Quiz oder Übung zu einem Thema (Kahoot, worksheetGo, learningapps)
Feedbacktools	Umsetzung	Medienkompetenzrahmen NRW	Beispiele
Formative Tests	<ul style="list-style-type: none"> • Kahoot • Learningapps 	s. o.	<ul style="list-style-type: none"> • S.o.
Rückmeldung durch Lerndokumentation Lernprozesse werden sichtbar und Erfolge erlebbar	<ul style="list-style-type: none"> • Z.B. Leseproben aufnehmen • z.B. Punkte sammeln in Anton oder Antolin 		<ul style="list-style-type: none"> • Bookcreator: Leseproben zu unterschiedlichen Zeiten des Lernens aufnehmen und auf einer Seite im Bookcreator sammeln

<p>Kollaborative Feedbacktools können anonymes Schülerfeedback einholen und beide Seiten ins Gespräch über das Lernen bringen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mentimeter • Abfrage über Classroomscreen 		<ul style="list-style-type: none"> • Z.B. Meinungsabfrage über Mentimeter
<p>Feedback und Tipps in geteilten Dokumenten</p>	<p>In iServ und SchoolFox können in einer geteilten Datenband Daten abgelegt und von Lehrkräften kontrolliert und kommentiert werden. Zur Zeit nutzen wir mit den Schüler nur SchoolFox. Eine Ausweitung auf iServ ist mittelfristig gewünscht.</p>		<ul style="list-style-type: none"> •
<p>Digitale Medien zur Förderung selbstgesteuerter Unterrichtsprozesse und Aktivierung der Lernenden</p>	<p>Umsetzung</p>	<p>Medienkompetenzrahmen NRW</p>	<p>Beispiele</p>
<p>Erstellung kreativ-digitaler Handlungsprodukte</p>	<p>Filme und Videos (GreenScreen, Podcasts, StopMotion, Legetrickvideos, Erklärfilme) Quizze (Kahoot, Biparcour)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Z.B. in Englisch eigene Wettervorhersage (GreenScreen) • z.B. Darstellung einer Geschichte oder Situation mit Figuren (StopMotion-Video) • z.B. Erklärfilme zu Sachaufgaben in Mathe

			<p>oder einem sachunterrichtlichen Thema (z.B. Wasserkreislauf)</p> <ul style="list-style-type: none"> • z.B. Erstellen einer digitalen Schnitzeljagd in Biparcour (z.B. im SU zum Thema: meine Heimatstadt; Unser Zoo,...)
Nutzung neuer Unterrichtformen „Flipped Classroom“ mit Erklärvideos	Lerninhalte werden durch die Lehrkraft in aufbereiteter Form (z.B. Erklärvideos) zur Verfügung gestellt		<ul style="list-style-type: none"> • Lernen auf Distanz: Lern-/Erklärvideos über das Padlet für das Lernen von zuhause • Eingliederung von Erklärvideos ins Stationenlernen
Avatar- und PuppenspielApps ermöglichen, dass alle und u.a. schüchterne Kinder zur Sprache kommen.	Geschriebene und eingesprochene Texte werden bei Avatar- und PuppenspielApps von Puppen gesprochen. Auch kleine Dialoge sind möglich. Diese Apps eignen sich besonders für Deutsch-, DaZ- und Englischunterricht.		

3.1.3 Lernen über Medien

Medien spielen im Alltag der Kinder eine immer größer werdende Rolle. Ein sinnvoller, sachgemäßer und kritischer Umgang mit Medien muss schon rechtzeitig vermittelt werden. Sinnvoll eingesetzt können Medien den Alltag und das Lernen bereichern und erleichtern.

Unser Ziel ist es, Kinder zu befähigen, richtige und sachliche Informationen von Fake News zu unterscheiden. Sie müssen mit digitalen Spielen und Apps so kritisch umgehen, dass sie nicht in die sogenannten Kostenfallen tappen. Werbung soll kritisch bewertet werden.

Eigenes Verhalten im Bereich Medien und Veröffentlichung / Präsentation muss basieren auf Regelungen des Datenschutzes (u.a. Bildrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte), Vermeidung von Mobbing, Sicherung der persönlichen Daten. Kinder sollen Merkmale und Sinn sicherer Passwörter erfahren.

Im Lernen mit Medien lernen Kinder automatisch auch über Medien. Eine sinnvolle Verbindung beider Aspekte sorgt für Verständnis und Akzeptanz bei den Kindern und beinhaltet eine deutliche Zeitersparnis für die Organisation von Unterricht.

3.1.4 Vereinbarungen zur Unterrichtsentwicklung

Unter dem folgenden Link findet sich ein Padlet zum „Medienkompetenzrahmen NRW“ für die Gertrudenschule Rheine mit einer Übersicht zu Unterrichtsentwürfen und -material in Bezug auf die Fächer Deutsch, Mathematik und Sachunterricht sowie mit Hinweisen für das Fach Englisch.

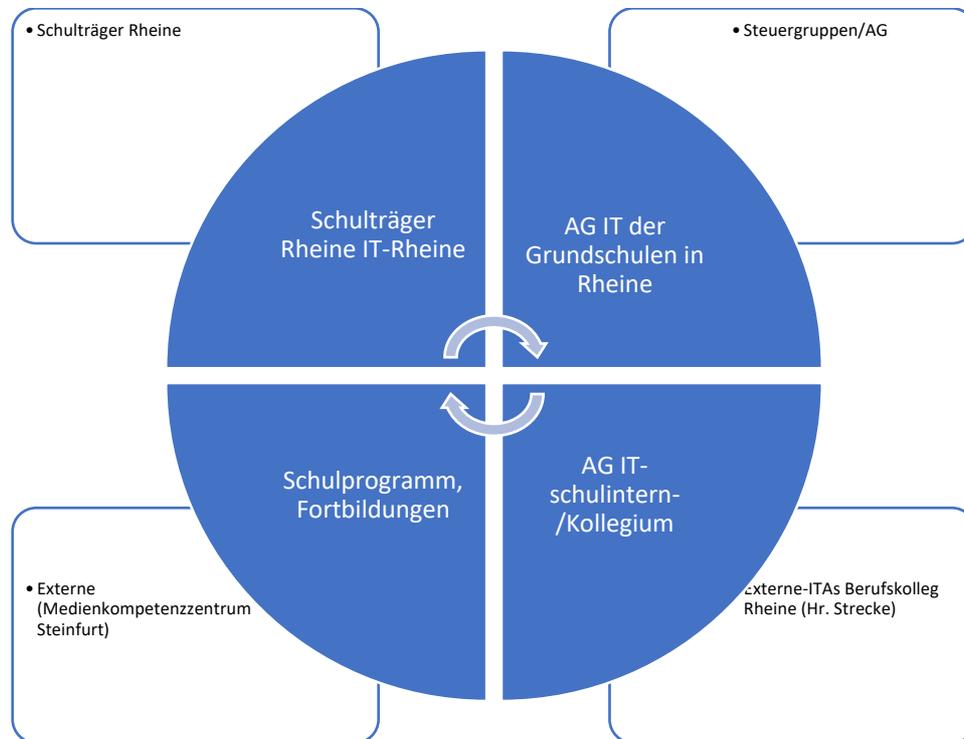
Das Padlet wird regelmäßig aktualisiert und erweitert.

<https://padlet.com/Gertrudenschule/Medienkompetenzrahmen>



3.2 Organisations- und Kooperationsentwicklung

3.2.1 Steuerungsstrukturen und Zuständigkeiten innerhalb der Schule



3.2.2 Verbindliche Regeln und Nutzungsvereinbarungen

Bei der Nutzung der schuleigenen Tablets müssen die Vorgaben der Stadt als Träger eingehalten werden. Derzeit lauten die Vorgaben, dass die Tablets von den Lehrkräften zur Unterrichtsvorbereitung mitgenommen werden dürfen. Die schulinterne Lösung hierzu ist, dass die Tablets im Bedarfsfall mit einem Ausleihvertrag an die Lehrkräfte ausgehändigt werden können.

Bei der Kommunikation innerhalb des Kollegiums wurde sich darauf geeinigt, dass der Messenger „Threema“ genutzt wird. Darüber hinaus geschieht die Kommunikation über iServ und über das E-Mailpostfach, das jeder Lehrkraft zur Verfügung gestellt wird. Die Stadt Rheine hat hierzu eine Lösung der E-Mail-Kommunikation zur Verfügung gestellt, die über den Anbieter „All-Inkl-Webmail“ durchgeführt wird.

Der Austausch von Unterrichtsmaterial sowie die Vorbereitung des Unterrichts an den interaktiven Whiteboards der Schule geschieht über iServ. Jede Lehrkraft erhält einen Zugang zu Microsoft Office und kann so beispielsweise SharePoint, Teams, OneDrive und Word nutzen.

In iServ entstehen Themensammlungen eines schulinternen Curriculums für verschiedene Lerninhalte, die online individuell angepasst, erweitert und verbessert werden können. Darüber hinaus gibt es für jede Klasse ein von der Klassenlehrerin/ dem Klassenlehrer geführtes Padlet/Taskcards, auf dem Zusatzmaterialien und Informationen zu finden sind und Austausch mit den Schüler/Innen stattfindet.

3.3 Kooperationsentwicklung mit externen Partnern

3.3.1 Partner im Prozess

Im Prozess der Medienkonzeptentwicklung arbeitet die Arbeitsgemeinschaft IT der Gertrudenschule intern eng zusammen mit der Schulleitung.

Extern kooperiert die Arbeitsgemeinschaft IT der Gertrudenschule in der Arbeitsgruppe Medienkonzept der Stadt Rheine mit Vertretern aller Grundschulen der Stadt Rheine.

Weitere externe Partner sind das Kompetenzzentrum des Kreises Steinfurt im Hinblick auf Beratung und Fortbildung und die IT-Abteilung der Schulverwaltung der Stadt Rheine im Hinblick auf Anschaffungen digitaler Medien und zur Unterstützung im medialen Bereich.

3.3.2 Partner vor Ort

Vor Ort ist der Schulträger, die Stadt Rheine, ein wichtiger Partner in der Entwicklung eines Medienkonzeptes. Der Schulträger ist verantwortlich für die Ausstattung der Schulen und die technische Unterstützung.

Es gibt auf Ebene der Stadt Rheine eine Arbeitsgruppe Medienkonzept mit Vertretern aller Grundschulen der Stadt. Hier finden in regelmäßigen Abständen Arbeitstreffen zum Austausch über den Einsatz vorhandener Medien und zur Entwicklung eines Medienkonzeptes statt.

Mit den Bibliotheken (Gemeindebücherei und Stadtbibliothek Rheine) besteht seit Jahren eine Kooperation. Die Kinder der Gertrudenschule werden so schon früh an den Gebrauch von Medien, aber auch an Möglichkeiten der Ausleihe herangeführt.

Das Medienzentrum Steinfurt unterstützt durch Fortbildungen und die Möglichkeit, Medien auszuleihen.

Die VHS bietet in Zusammenarbeit mit dem Schulträger Fortbildungen für die Lehrerkollegien zur Einweisung in die neuen digitalen Medien an. Das Kollegium der Gertrudenschule hat hier bislang zwei Fortbildungen zum Programm „Active Inspire“ auf den Activeboards gemacht.

In Zusammenarbeit mit der Polizei bietet die Gertrudenschule in größeren Abständen Eltern-Info-Abende zum Thema „Sicherheit im Internet“ an.

Der Fachbereich Kommunikationswissenschaften der Universität Münster hat für die Schülerinnen und Schülern und die Lehrerinnen und Lehrer der Gertrudenschule einen Vortrag zum Thema „Fakenews erkennen“ gehalten.

3.3.3 Eltern

Die Kommunikation mit den Eltern läuft seit 2020 über die All-in-one-Schul-App „SchoolFox“. So werden Elternbriefe nicht mehr auf dem Papierweg, sondern digital an die Eltern versandt. Seit 2022 nutzt die Gertrudenschule die Schulplattform iServ, derzeit noch ausschließlich für den internen Gebrauch durch die Lehrkräfte. Eine Ausweitung auf eine Nutzung einzelner Bereiche durch Schüler ist zeitnah geplant.

Mit dem Internet-ABC erhalten Eltern einen Leitfaden zum richtigen Umgang mit dem Internet für ihre Kinder.

Im Unterricht nutzen die Kinder und Lehrerinnen und Lehrer digitale Lernangebote (z.B. Lernplattformen, Podcasts, Padlets). Auch die Eltern werden auf den Elternabenden über die Nutzung informiert.

Bei Schwierigkeiten im Umgang mit den Neuen Medien, können Lehrkräfte individuell Eltern unterstützen.

3.4 Personalentwicklung

3.4.1 Qualifizierung und Fortbildung der Lehrkräfte

Die Qualifizierung und Fortbildung der Lehrkräfte erfolgt zum einen schulintern über die Arbeitsgruppe IT, die regelmäßig ihre Teamsitzungen öffnet, um so das gesamte Lehrerkollegium fortzubilden. Außerdem werden durch diese Instanz Informationen der Treffen des Medienteams der Stadt Rheine, an dem alle Arbeitsgruppen IT der Grundschulen der Stadt Rheine regelmäßig teilnehmen, weitergegeben. Durch die Arbeit in Jahrgangsteams und fachbezogenen Teams und die so regelmäßig stattfindenden Fachkonferenzen werden innerhalb der Kleingruppen gemeinsame Absprachen getroffen und neue Ideen (auch) im Umgang mit digitalen Medien ausgetauscht. Darüber hinaus finden schulinterne Fortbildungen auch mit externen Partnern wie beispielsweise der VHS oder dem

Medienkompetenzzentrum Steinfurt statt. Alle Lehrkräfte haben Zugang zu der Online-Fortbildungsplattform „Fobizz“, über die sie sich individuell digital fortbilden können. Auch das Land NRW stellt digitale Fortbildungen über die Digitale Fortbildungsoffensive des Bildungsportals NRW zur Verfügung. Über weitere Fortbildungen entscheidet das Kollegium gemeinsam im Rahmen des Fortbildungsplans für jedes Schuljahr.

Im ersten Halbjahr des Schuljahres 2023.24 ist eine Ganztagskonferenz zum Thema Digitalisierung geplant.

3.4.2 Delegation von Aufgaben

Die Delegation der Aufgaben im IT-Bereich der Gertrudenschule geschieht über die in den vorangegangenen Punkten beschriebene Organisationsstruktur.

Die Aufgabenverteilung in der Schule übernimmt die AG-IT. Derzeit gibt es dort drei feste Ansprechpartner (Stand März 2023). Die Verantwortlichen sind dazu verpflichtet, bei planbaren Zuständigkeitswechseln eine Übergabe zu organisieren.

Darüber hinaus hat jeder Fachbereich und jeder Jahrgang eine Verantwortlichkeit für die entsprechenden digitalen Lernangebote.

Die jährliche prozessorientierte Fortschreibung und Evaluation des Schulprogramms und des Medienkonzeptes sind Aufgabe der AG-IT in Zusammenarbeit mit dem Kollegium.

3.4.3 Ausbildung der Lehramtsanwärterinnen und Lehramtsanwärter

Innerhalb der Ausbildung von Lehramtsanwärtern und Lehramtsanwärterinnen findet die digitale Weiterbildung als zentraler Bestandteil des Ausbildungskonzepts des Seminars für Lehrerausbildung in Rheine sowie als Bestandteil des Ausbildungskonzepts der Gertrudenschule statt. Dabei kann insbesondere der Lehramtsanwärter oder die Lehramtsanwärterin selbst an der Weiterentwicklung des digitalen Unterrichts beitragen, indem neue Impulse zur technischen und didaktischen Umsetzung aus der universitären Ausbildung oder der Ausbildung im Seminar einfließen und so bereichern können. Aufgabe der neuen Lehramtsanwärter und Lehramtsanwärterinnen ist es, sich in das schulinterne Medienkonzept und IT-Programm auch mithilfe des Padlets einzuarbeiten.

3.5 Technologieentwicklung

3.5.1 Die IT-Grundstruktur der Schule

Das Lehrerkollegium nutzt ein „digitales Lehrerzimmer“ in Form eines Padlets für internen Austausch. Dieses soll zukünftig (ebenso wie die Klassenpadlets) von der Plattform „Taskcards“ abgelöst werden. Zentral dabei ist die gemeinsame Erstellung und Fortbildung innerhalb des Kollegiums, sodass auch neue Kollegen und Kolleginnen sich schnell einarbeiten können. So können beispielhaft Anregungen für Konferenzthemen oder die Weiterarbeit an schuleigenen Arbeitsplänen etc. digital gesammelt und besprochen werden.

Für den Austausch von Materialien in einer gemeinsamen Materialbibliothek wird iServ genutzt.

Die Ausleihe in der Schülerbücherei „Lesenest“ wird über die Mediothek in iServ organisiert.

3.5.2 Mediale Ausstattung

Alle Klassen- und Fachräume der Gertrudenschule sind mit digitalen Tafeln / Activeboards mit Soundbar und einer Dokumentenkamera (Elmo) ausgestattet. Außerdem verfügt jede Klasse über zwei (ältere) Schülerlaptops.

Derzeit stehen der Gertrudenschule insgesamt 90 Schüler-iPads und fünf Manager-iPads zur Verfügung. Diese können über das Buchungssystem in iServ durch Kollegen und die OGS-Mitarbeiter gebucht werden.

Für Familien ohne eigene technische Ausstattung stehen 14 Leihgeräte zur Verfügung. Diese werden bei Bedarf durch die Schulleitung ausgegeben.

Alle Lehrkräfte haben einen Dienstlaptop erhalten.

Jeder Jahrgang verfügt über eine Bluetooth-Box, die vom Förderverein angeschafft wurden.

Für den Bereich Robotics wurden zwei Klassensätze mit jeweils sechs Bluebots angeschafft.

Außerdem verfügen zwei Klassen über jeweils einen Ozobot.

3.5.3 Störungsfreier Betrieb

Den First-Level-Support bei Störungen übernehmen die Ansprechpartner der schulinternen AG IT. Sollten die Probleme nicht gelöst werden können, stellen die Kollegen den Kontakt zur Schul-IT der Stadt Rheine über das Ticket-System her.

3.5.4 Ausstattungsplanung

Langfristig ist eine Ausstattung mit einem iPad pro Schüler wünschenswert.

Der Anschluss an das Glasfasernetz ist geplant und wird mittelfristig umgesetzt werden.

Die Schülerlaptops sind bereits veraltet (2015) und sollten möglichst mittelfristig durch neue Geräte (zwei pro Klasse + zwei für die Lerninsel) ersetzt werden. Zum Verfassen von Texten sind diese sinnvoller als die iPads. Auch Programme wie „Lernwerkstatt“, sowie die Programme „Audiolog“ und „Palabra“ für den Unterricht im GL-Bereich stehen uns auf den iPads nicht zur Verfügung.

Sollte eine Ausstattung mit Laptops nicht möglich sein, bitten wir um die Lernwerkstatt als App für die iPads.

Zwei Laptops für die Lerninsel, den GL-Bereich, sind jedoch aufgrund spezieller Lernprogramme für die sonderpädagogische Förderung notwendig.

Zur Nutzung der iPads zum Verfassen und Erarbeiten von Texten wünschen wir uns einen Klassensatz Tastaturen für die iPads, sowie einen Klassensatz Apple-pencils (für z.B. Bearbeitung kreativer Aufgaben). Im Bereich der Software ist eine schulischer Office 365+-Zugang für die Nutzung des gesamten Office-Paketes (vor allem Word und PowerPoint) auf den iPads erforderlich. So können Kinder angefangene Texte auch zuhause zuverlässig weiter bearbeiten.

Zum Erstellen von Videos (z.B. Stop-Motion, GreenScreen) benötigen wir mindestens 8 iPad-Stative / -Halterungen, die ein aufrechtes Aufstellen ermöglichen (Schwanenhalsstative).

4 Evaluation / Fortschreibung

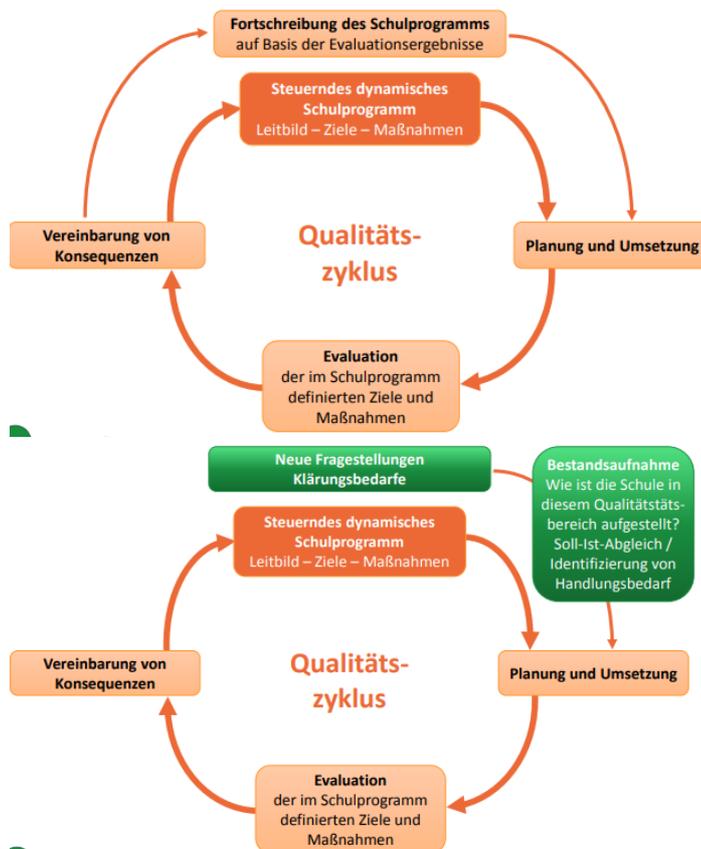
4.1 Grundlagen

Eine interne Evaluation kann in Schulen aus unterschiedlichsten Anlässen erfolgen. Die Verschiedenheit der Anlässe bedingt eine individuelle Auswahl der verschiedenen Verfahren, Methoden und Instrumente, um zu sinnvollen Ergebnissen zu kommen. Dementsprechend können beteiligte Personen und Gruppen je nach Evaluationsgegenstand variieren⁴.

Eine Grundlage für die Evaluation schulischer Entwicklungsprozesse bildet z.B. die Schulprogrammarbeit, die sich an dem Referenzrahmen Schulqualität NRW orientiert. Das Schulgesetz für das Land NRW §3 (Schulische Selbstständigkeit, Eigenverantwortung, Qualitätsentwicklung und –sicherung) ist die Rechtsgrundlage für schulische Evaluation.

⁴ Vgl.: www.schulentwicklung.nrw.de/e/schulinterne-evaluation/, April 2020

Demnach wird Evaluation in regelmäßigen Abständen durch das Schulprogramm gesteuert (Qualitätszyklus).



5

4.2 Evaluation bezogen auf digitale Medien

Basis der Evaluation und Fortschreibung des schuleigenen Medienkonzeptes ist sowohl der Medienkompetenzrahmen NRW und die damit verbundenen Kompetenzerwartungen, die die Lernenden erreichen sollen, als auch der Orientierungsrahmen für die Lehrerbildung und -fortbildung in NRW („Lehrkräfte in der digitalen Welt“, Medienberatung NRW, 1.Auflage, 2020), der die notwendigen Veränderungen in den Anforderungen an den Lehrerberuf hinsichtlich der Digitalisierung des Lernens beschreibt.

⁵ Quelle: <https://www.schulentwicklung.nrw.de/e/upload/schulinterneevaluation/interne-evaluation-grundlagen-planungshilfen.pdf>



„Mit dem Ziel, alle Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen angemessen auf die Chancen und Herausforderungen einer zunehmend digitalisierten Lebens- und Arbeitswelt vorzubereiten sowie den anschließenden Ausbau von Kompetenzen in den nachfolgenden Bildungskontexten zu gewährleisten, wird das Kompetenzprofil von Lehrpersonen zukunftsweisend erweitert. Damit wird die Frage beantwortet, wie die bewährten Handlungsfelder für Lehrerinnen und Lehrer unter den Bedingungen der Digitalisierung weiterzuentwickeln und auszugestalten sind. Über alle fünf Handlungsfelder hinweg, die auch für die neuen, hier ausgeführten

Kompetenzbereiche durchaus Überschneidungen aufzeigen, sind Fragen des Umgangs miteinander, vor allem in digitalen Kontexten, die Gestaltung von Lern- und Arbeitsräumen sowie rechtliche Fragestellungen, vor allem zum Datenschutz, zu Persönlichkeitsrechten und Aspekten des Urheberrechts sowie zu technischen Aspekten der Informationssicherheit, von grundlegender Bedeutung.“⁶

Dieser Kompetenzrahmen für Lehrer bildet somit die Grundlage zur Evaluierung der Personalentwicklung (PE). Der Medienkompetenzrahmen und die Lehrpläne NRW sind grundlegend für die Fortschreibung der Unterrichtsentwicklung (UE).

Die Bereiche der medienkonzeptbezogenen Unterrichtsentwicklung (UE), der medienkonzeptbezogenen Organisationsentwicklung (OE), der Kooperationsentwicklung (KE), der Personalentwicklung (PE) sowie der Technologieentwicklung (TE bzw. TPEK) sind Gegenstand der Evaluation und Fortschreibung des vorliegenden Medienkonzeptes. Sie sind mit den inhaltlichen Kriterien der jeweiligen Bereiche der Prozessplanung im Anhang tabellarisch dargestellt und geben auch eine zeitliche Struktur der Evaluierung an.⁷

⁶ Medienberatung NRW 2020:Lehrkräfte in der digitalen Welt

⁷ Tabelle Prozessplanung 19-10-28 BR MS Vorlage Prozessplanung Medienkonzeptentwicklung

4.3 Beteiligte

An der Evaluation und Fortschreibung des Medienkonzeptes sind u.a. alle Gremien der Schule mit verschiedenen Schwerpunkten beteiligt:

Die Fachkonferenzen der Lehrer und die Lehrerkonferenz arbeiten an der medienkonzeptbezogenen **Unterrichtsentwicklung** (UE). In diesem Bereich werden Schüler in der jeweiligen Lerngruppe (z.B.: Klasse, AG) und durch das Schülerparlament und auch die Elternschaft, vertreten durch die Schulpflegschaft, einbezogen und Vorgaben des Schulministeriums implementiert.

Im Rahmen der medienkonzeptbezogenen **Organisationsentwicklung** (OE) arbeiten Schulleitung, die Medienkoordinatoren (Zuständige nach Geschäftsverteilungsplanung) Fachkonferenzen und Lehrerkonferenz zusammen. Die Arbeit im Bereich der **Personalentwicklung** (PE) betrifft ebenfalls diese Gremien.

Die Evaluation und Fortschreibung der **Kooperationsentwicklung** (KE) wird gemeinsam von den Beteiligten, Schulleitung und Schulträger, den IT-Administratoren, den Support-Beauftragten und den Medienkoordinatoren der Schule vorangetrieben.

Im Bereich der **Technologieentwicklung** (TE) wird die Umsetzung und Fortschreibung des Medienentwicklungsplanes bezogen auf die Schule evaluiert. Hier sind die entsprechenden Abteilungen des Schulträgers sowie die Schulleitung involviert.

Konzeptionelle Festlegungen und, nach der Evaluation, die Veröffentlichung und Diskussion der Ergebnisse sowie die Beschlussfassung einer Fortschreibung fällt auch in den Zuständigkeitsbereich der Schulkonferenz.

4.4 Verfahren

Eine Reihe von Tools stehen zur Verfügung zur Evaluation.

Schriftliche Befragung, Beobachtung, Interview, Dokumentenanalyse, kreative und expressive Verfahren, visuelle Verfahren, Kurzurückmeldungen und Ratingkonferenzen sind nur einige der möglichen Verfahren. Bezogen auf den inhaltlichen Kontext Digitalisierung erscheint EDKIMO als digitale Plattform für Feedback und Evaluation ein Werkzeug, das dem Ziel einer Digitalisierung von Schule und Lernen gerecht wird.

Das Verfahren muss jedoch sowohl dem Gegenstand der Evaluation als auch allen Beteiligten angemessen sein, so dass die Festlegung auf ein Instrument der Datenerhebung nicht an dieser Stelle pauschal getroffen werden kann, sondern jeweils von den Initiierenden auf die Zielgruppe und den inhaltlichen Aspekt hin ausgewählt werden sollte.

Die Schulleitung beauftragt Personen zur Auswahl des jeweiligen Verfahrens und der Entwicklung der inhaltlichen Ausgestaltung (z.B. dem Erstellen eines geeigneten Fragenkatalogs).

Sowohl bei der Datengewinnung als auch bei der Evaluation sind alle am Entwicklungsziel Beteiligten zu informieren und einzubeziehen. Die Ergebnisse müssen den an der Evaluation und an Entscheidungen zu diesem Bereich Beteiligten rückgemeldet und auf Grundlage der vorausgehenden Zielsetzung bzw. prozessrelevanten Kriterien diskutiert werden.

Auch die Evaluationsinstrumente und –prozesse werden auf Aufwand und Ertrag sowie Handhabbarkeit und Tragfähigkeit der Ergebnisse reflektiert.

In diesem Zusammenhang werden Ergebnisse und Erfahrungen dokumentiert und adressatenbezogen kommuniziert. Aufgrund der erzielten Evaluationsergebnisse erfolgt eine erneute Zielsetzung mit der Festlegung von Maßnahmen und Konsequenzen, um diese zu erreichen, die wiederum allen Beteiligten transparent gemacht werden muss, also die Fortschreibung des Medienkonzeptes.

5 Literaturverzeichnis

Mayberger, K. (2007): Verändertes Lernen mit neuen Medien? - Strukturanalyse gemeinschaftlicher Interaktionen in einer computerunterstützten Lernumgebung in der Grundschule. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.

Medienberatung NRW (2019): In sieben Schritten zum schulischen Medienkonzept. Leitfaden für Grundschulen, Förderschulen und Schulen mit Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen. Köln: msk.

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

© 2020 LVR Zentrum für Medien und Bildung, Düsseldorf | Konzept, Design & Umsetzung Fahrenheit GmbH