



Um vom Mitteln „DigitalPakt“ zu profitieren, müssen Schulen ein technisch-pädagogisches Medienkonzept vorlegen. Damit nicht jede Schule das Rad neu erfinden muss, veröffentlicht Das macht Schule Medienkonzepte anderer als Beispiel, sowie Tipps und Infos. – Hier ist ein Beispiel von:

Stemweder-Berg-Schule Stemwede (Nordrhein-Westfalen)

Die gemeinnützige Initiative Das macht Schule hilft Schüler mit Praxisprojekten aufs zukünftige Leben vorbereiten, Teilhabe, Werte und Kompetenzen fördern. Dazu gibt es bewährten Projekt-Vorlagen, einen Ansprechpartner, der immer für dich da ist und dich professionell begleitet. Zusätzlich vermitteln Das macht Schule gebrauchte Hardware von Unternehmen an Schulen – und das alles völlig kostenlos. Das macht Schule finanziert sich durch Stiftungen und Spenden. Damit wir auch in Zukunft kostenlose Unterstützung leisten können, freuen wir uns über eine Spende – privat oder als Schule.

Medien(bildungs)konzept



November 2019

kontakt@stb-schule.de

Vorwort

Dieses Medienbildungskonzept ist wie alle schulischen Konzepte „work-in-progress“ und wird nie „fertig“ werden. Daher wird eine ausgedruckte Version wahrscheinlich veraltet sein. Veränderte Arbeitsweisen machen es vielmehr erforderlich, dass in Zukunft solch komplexe Texte wie alle schulischen Konzepte eine andere Darstellungsart (z.B. Padlet) benötigen, die eine leichtere Kollaboration aller Beteiligten ermöglichen.

Die Begriffe „Medienbildungskonzept“, „Medienentwicklungsplan“ und „Medienkonzept“ werden wie folgt verstanden und benutzt:

Medienbildungskonzept:

Dieses Dokument. Es beinhaltet Aussagen zu

- didaktischen Erfordernissen
- methodischen Entscheidungen
- pädagogischen Anforderungen
- curricularen Vorgaben



Medienentwicklungsplan:

Unser Medienentwicklungsplan ist ein mit der Gemeinde Stemwede zuletzt im Jahr 2014 erarbeitetes und zunächst bis zum Jahr 2020 ausgelegtes Konzept zur Ausstattung unserer Schule und der kommunalen Grundschulen mit digitalen Hilfsmitteln. Es beinhaltet ebenfalls Zusagen und Absprachen zum technischen Support. Aktuell laufen Gespräche zur Fortschreibung des MEP.

Medienkonzept:

Verbindet die schulische (Medienbildungskonzept) und kommunale (Medienentwicklungsplan) Verantwortlichkeit zu einem gemeinsamen Vorhaben.

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	1
1.	Einleitung	3
2.	Technische Ausstattung und Software	4
3.	Digitale Medien im Unterrichtseinsatz	6
4.	Implementation des Medienkompetenzrahmens in den Fächern	13
5.	Konzept zur Qualifizierung des Kollegiums	23
6.	Evaluation	26
7.	Elternarbeit	27
8.	Ausblick	28
	Anhang	31



1. Einleitung

Die Digitalisierung und die zunehmende globale Vernetzung durch das Internet in den letzten Jahrzehnten haben zu einer nachhaltigen Veränderung unserer Gesellschaft, unserer Arbeitsplätze und unserer Freizeit geführt. Um unsere Schüler auf eine Welt vorzubereiten, von der wir heute noch gar nicht wissen, wie sie einmal aussehen wird, müssen wir mehr tun, als nur Kenntnisse und Techniken zu vermitteln. Neben den Kompetenzen, die traditionell schon seit Generationen von Schulabgängern erwartet wurden und voraussichtlich auch in der Zukunft wichtig sein werden, kommt der Gestaltung von Lernen in einer digitalisierten Welt eine immer entscheidendere Bedeutung zu. Daher ist dieses Medienbildungskonzept Teil des Schulprogramms und Aufgabe der Unterrichtsentwicklung:

Weil wir in einer Welt leben, die in zunehmendem Maße von DIGITALISIERUNG geprägt ist, ermöglichen wir allen Schülerinnen und Schülern ungeachtet ihrer Herkunft und ihres Elternhauses, mit und über digitale Medien zu lernen. Den Erwerb traditioneller Kulturtechniken erweitern wir durch die Stärkung digitaler Kompetenzen kontinuierlich zu „Lesen - Wissensmanagement“, „Schreiben – Mediale Inhalte erstellen“ und „Rechnen – Umgang mit Algorithmen“.



Mit der Digitalisierung erfolgt ein Leitmedienwechsel, der auch in der Schule weitreichende Auswirkungen hat (sehr gut beschrieben bei Döbeli-Honegger, Beat: Mehr als 0 und 1 – Schule in einer digitalisierten Welt. Hep-verlag 2016. <http://www.mehralsound1.ch>)

Vor dem Hintergrund, dass sich die Themenfelder im Bereich der Digitalisierung stetig ändern, stellt eine Ergänzung der herkömmlichen Unterrichtsmethoden durch die Anwendung digitaler Medien für das Kollegium eine große Herausforderung dar. Ähnlich wie die Elternschaft ist der überwiegende Teil der Lehrenden in der Regel nicht mit ihnen aufgewachsen und dementsprechend zurückhaltend bei der Nutzung. Dafür gilt es Unterstützungskonzepte zu entwickeln und Angebote des Landes, der Kompetenzteams und externer Partner zu nutzen, um Hemmschwellen abzubauen und die Kompetenzen der Lehrenden dem Wissen und den Erfahrungen der Schüler anzupassen. Input von außen erweitert den eigenen Horizont und bringt oft neue Ideen, die den eigenen Unterricht voranbringen.

2. Technische Ausstattung und Software

Die Schule besitzt zurzeit zwei EDV-Räume, in denen jeweils 16 Schüler-PCs und ein Lehrer-Rechner in einem Netzwerk zur Verfügung stehen. Ein Raum verfügt über einen Scanner. In jedem Raum ist ein Laserdrucker (sw) über das Netz zu betreiben. Alle Schulrechner im pädagogischen Netz nutzen Windows 10 und sind dementsprechend für die meisten schulischen Anforderungen ausreichend. Das Speicherkonzept und der Internetzugriff sind über einen zentralen Server in einem eigenen Serverraum realisiert. Die Rechner können im Falle einer größeren Fehlfunktion recht einfach wieder in den Ausgangszustand gesetzt werden. Die zuverlässige Verfügbarkeit dieser Lösung hat in den letzten Jahren zu einer guten Akzeptanz und dementsprechender Auslastung geführt.

Im gesamten Schulbereich steht ein performantes WLAN zur Verfügung, ebenso verfügen alle Klassenräume und die EDV-Räume über einen Kurzdistanzbeamer mit je nach Anspruch angemessener Lautsprecherlösung. Einige Räume sind schon mit großformatigen LC-Displays ausgestattet. Mittelfristig sollen alle Beamer durch Displays ersetzt werden, da sie bezüglich Helligkeit, Bildschirmauflösung, Arbeitslautstärke und Leistung der Lautsprecher klare Vorteile bieten. In den Fachräumen für Physik, Biologie, Chemie, Kunst und Musik befinden sich Laptops oder feste Rechner

mit Netzwerkanschluss, die jeweils auf das Schulnetz zugreifen können. In den Lehrerarbeitszimmern stehen jeweils mindestens ein Rechner mit Zugriff auf das Schulnetz und ein Laserdrucker zur Verfügung.

Eine ausreichende Breitbandversorgung ist durch eine Glasfaserverbindung mit momentan 200 Mbit/s im Up- und Downstream sichergestellt, die noch auf 500 Mbit/s erweiterbar ist.

Zur mobilen Nutzung stehen zwei iPad-Trolleys mit je 16 Geräten, tragbare Beamer und Lautsprecher zur Verfügung. Für eine konsequente nachhaltige Nutzung im Unterricht sind jedoch Leih-Lösungen nicht ausreichend. Daher wird jeder neue 7. Jahrgang und die dort unterrichtenden Lehrkräfte mit iPads ausgestattet. Die Verwaltung erfolgt über die Mobile-Device-Management-Lösung „Zuludesk“.

Die Stemweder-Berg-Schule verfügt mit „IServ“ über ein Schulnetzwerk, das aus allen Fach- und Klassenräumen über Datensteckdosen oder das gut ausgebaute und performante WLAN erreicht werden kann. Jeder Lehrer und jeder Schüler hat ein Benutzerkonto mit Passwort und einen persönlichen Datenbereich, der schulweit an jedem Arbeitsplatz als Laufwerk H: erreichbar ist. Alle schultypischen Arbeitsgänge sind über eine integrierte Benutzeroberfläche erreichbar. Dazu gehört die Kommunikation per eigener, für Schüler allerdings nur im eigenen Netz nutzbaren Emailadresse, basale Aufgabenorganisation (z.B. Aufgaben austeilen an Kurse oder Klassen durch Lehrer, bearbeitete Aufgaben zurückgeben durch Schülerinnen, gemeinsamer Kurs/Projektarbeitsbereich). Auch ist es möglich, per Gruppenordner bestimmte Daten für Nutzergruppen zur Verfügung zu stellen.

„IServ“ bietet die Möglichkeit, mit jedem Endgerät von jedem Ort mit Internetanschluss auf den Server zuzugreifen. Das war eine wichtige Voraussetzung dafür, dass die Schüler, die ab dem Sommer 2017 mit eigenen Tablets das Schulnetzwerk nutzen, auch von zu Hause auf die gespeicherten Inhalte zugreifen können.

Das Kollegium der Stemweder-Berg-Schule hat sich dazu entschlossen, nicht auf die Arbeit mit interaktiven Whiteboards zu setzen. Neben den pädagogischen Gründen – ein Gerät als zentrales Medium im Klassenraum sollte nicht angestrebt werden – spielt vor allem eine Rolle, dass eine flächendeckende Nutzung der Geräte in allen Räumen aus finanziellen Gründen sowohl bei der Anschaffung als auch bei der War-



tung nicht darstellbar ist. Um trotzdem auf die Vorteile einer Visualisierungsmöglichkeit nicht verzichten zu müssen, ist in jedem Klassenraum ein Beamer eingerichtet, an dem problemlos jede Art von Zuspielgerät angeschlossen werden kann. Bei technischen Problemen z.B. mit den vorhandenen Apple TV kann immer noch eine Kabelverbindung hergestellt werden.

Durch die Benutzung der Tablets entfällt die normalerweise für den Jahrgang 7 vorgesehene Anschaffung von Taschenrechnern. Dafür kann mit der angesprochenen MDM-Lösung in den derzeit noch vorherrschenden Prüfungsszenarien („Klassenarbeit“) der Zugriff auf die Taschenrechner-App beschränkt werden.

3. Digitale Medien im Unterrichtseinsatz – und warum wir iPads verwenden

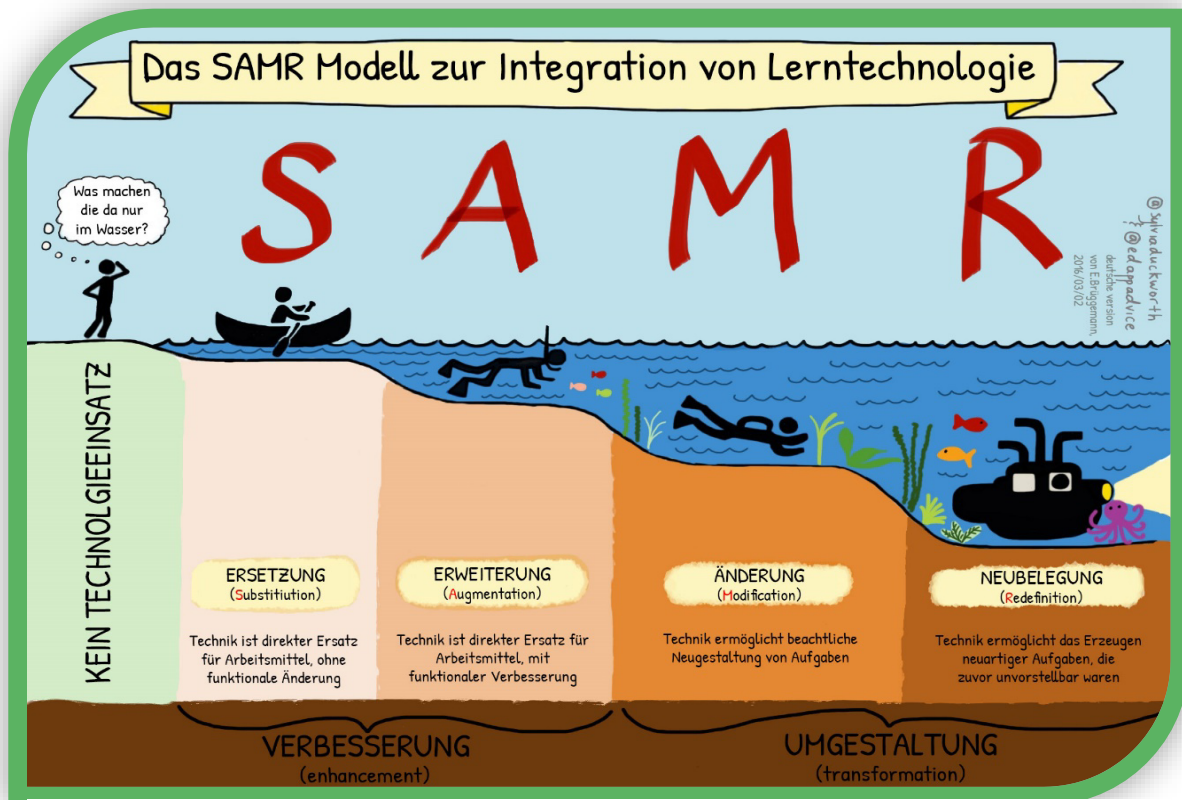
Das Lehrerkollegium der Stenweder-Berg-Schule ist sich einig, dass Digitale Medien eine für einen zeitgemäßen Unterricht erforderliche Ergänzung der bisherigen Lehrmethoden darstellen. Vielmehr versteht es das Kollegium gerade als Aufgabe, die Vielfalt der Werkzeuge hervorzuheben und die Schüler zu einem reflektierten Umgang mit allen Medien anzuhalten. Allerdings wird mit einem sich rasch verändernden Bildungsbegriff (dazu: <https://mihajlovicfreiburg.com/2017/09/08/was-ist-zeit-gemaesse-bildung/>) auch klar, dass eine Schule, die sich zeitgemäßem Lernen nicht verschließen will, nicht alten Wein in Form veralteter Lehrmethoden und -inhalte in neuen, digitalen Schläuchen anbieten darf.

Der Einsatz digitaler Medien macht vor allem dann Sinn, wenn er über den reinen Ersatz analoger Werkzeuge bei ansonsten gleicher Methodik hinausgeht. Das SAMR-Modell beschreibt verschiedene Stufen des Technologieeinsatzes und dessen Auswirkungen auf den Unterricht. Einige Unterrichtsziele lassen sich so nur noch mit digitalen Medien erreichen. Besonders für die individuelle Förderung können digitale Lernwerkzeuge einen wichtigen Beitrag leisten.

In den verschiedenen Jahrgängen und Unterrichtsfächern werden Unterrichtsreihen durchgeführt, die den Erwerb dieser Ebenen von Medienkompetenz einbeziehen und die Prozesse der Mediengestaltung und ihrer Einflüsse thematisieren.



Die hier gewonnenen Erkenntnisse werden umso bedeutsamer, je mehr Medien in alle Lebensbereiche drängen und in vielfältiger Hinsicht im Umgang mit anderen Menschen und Institutionen einerseits zur selbstverständlichen Voraussetzung wer-



(© Sylvia Duckworth, ins Deutsche übersetzt auf <https://www.medienzentrum-harburg.de/beratung/samr/> zuletzt aufgerufen am 14.03.2018)

den, andererseits aber auch zu einem außerordentlichen Instrument nicht nur für "gute Ziele". Die ständige Reflexion und Aktualisierung medienpädagogischer Arbeit in der Schule bildet inzwischen eine wichtige Aufgabe von Pädagogen und Eltern.

Anders als bei den traditionell eingesetzten Medien (PCs) spielt der Aspekt „Technik und Software“ beim Einsatz der Tablet-PCs (iPads) faktisch keine Rolle. Technische Hürden, die den Verlauf und die methodisch innovative Gestaltung von Unterricht nur allzu oft behindern (z.B. Probleme bei der Bedienung, fehlende Software, oftmals lange Startphase der Geräte), entfallen fast vollständig. Die Planung und Gestaltung von Unterricht kann so in den Vordergrund treten, mehr echte Lernzeit steht folgerichtig zur Verfügung.

Unkomplizierte und räumlich flexible Nutzbarkeit eröffnet eine enorme Breite an methodischen Einsatzmöglichkeiten. In Einzel-, Partner- und Gruppenarbeiten kann die

Nutzungsdauer der Geräte von längeren, projektartigen Arbeitsphasen bis hin zu sehr kurzen, eventuell nur wenige Minuten dauernden Aufträgen, wie zum Beispiel einer Internetrecherche, variiert werden.

Der hohe Grad an Mobilität sowie die Verbindung von Mikrofon, Kamera, Stift, Tastatur und verschiedener Sensoren in einem Gehäuse, aber auch die schnelle Verfügbarkeit von Inhalten und nicht zuletzt auch die Möglichkeiten der Produktion und Präsentation von Inhalten bieten vielfältige Einsatzmöglichkeiten im unterrichtlichen Alltag, insbesondere bei der Differenzierung des eigenen Lerntempos. Aktive Medienziehung kann somit an einem hochattraktiven und lebensweltlich bedeutsamen, aus dem Alltag stammenden Gerät erfolgen.

Medienkompetenzen fördern

Die Stenweder-Berg-Schule orientiert sich bei der unterrichtlichen Umsetzung ihres Medienbildungskonzepts am Medienkompetenzrahmen des Landes NRW. Der Medienkompetenzrahmen wiederum ist die nordrhein-westfälische Umsetzung des KMK-Strategiepapiers „Bildung in der Digitalen Welt“.

Im Folgenden soll erläutert werden, wie sich durch zeitgemäße Medienbildung Möglichkeiten eröffnen, eine aktive Medienarbeit und eine Entwicklung der in den einzelnen Bereichen genannten Teilkompetenzen zu erreichen.

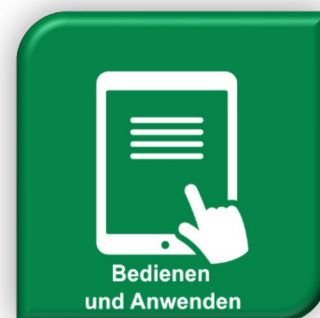


21st Century Skills

[Padletlink Medienkompetenzrahmen](#) →

3.1 Bedienen und Anwenden

Es ist eine so weit verbreitete wie trügerische Annahme, dass Kinder und Jugendliche im Umgang mit digitalen Medien geübt und „kompetent“ seien. Dabei zeigt sich oft nur eine interessierte und unbefangene Auseinandersetzung mit technischen Geräten. Vielfach beschränken sich diese Fertigkeiten aber auf grundlegende Bedienfunktionen. In der Schule sollten weitreichendere technische Fähigkeiten gefördert werden, die die Voraussetzungen jeder aktiven und passiven Mediennutzung sind.



[Padletlink Bedienen und Anwenden →](#)

3.2 Informieren und Recherchieren



Während noch vor wenigen Jahren der Erwerb von Wissen wesentliches Ziel einer schulischen Bildung war, ist in einer Welt, in der dieses Wissen auf Knopfdruck verfügbar ist, die Auswahl der Informationen im Hinblick auf kritischen Umgang mit Quellen, Problemrelevanz und Einordnung in größere Zusammenhänge von entscheidender Bedeutung.

Essentiell für den Erwerb dieser grundlegenden Kompetenzen ist eine schnelle und unproblematische Nutzbarkeit des Internets in jedem Klassenzimmer. Ein Raumwechsel oder das zeitintensive Starten von Computern im IT-Raum sind nicht nötig. Eine effektive Nutzung, z.B. zur Internetrecherche, ist jederzeit möglich. So können z.B. Aufgaben zur Recherche im Internet in einen Lernzirkel problemlos integriert oder online Lern- und Übungsangebote direkt im Klassenzimmer nutzbar gemacht werden. Durch den Zugriff auf aktuelle und real existierende Informationen wird zudem das Lernen in authentischen Kontexten ermöglicht. Im Internet frei verfügbare Multimedia-Angebote wie Podcasts, Audio- und Videoinhalte können unkompliziert in unterschiedlichste Phasen des schüler- oder lehrerzentrierten Unterrichts integriert werden.

[Padletlink Informieren und Recherchieren →](#)

Die Anzahl an fachspezifischen Apps ist sehr groß und wächst täglich. Vom einfachen Taschenrechner über Programme zur Pflanzen- und Tierbestimmung bis hin zu komplexen Anwendungen für die unterschiedlichsten Unterrichtsfächer, etwa im Fach Chemie mit komplexen, interaktiven Periodensystemen, findet sich oftmals ein attraktives und nützliches Angebot. Durch die Verfügbarkeit von Nachschlagewerken, Atlanten, Wörterbüchern, Lexika und Lektüren wird das Tablet zur umfassenden, aktuellen und mobilen Schülerbibliothek.

3.3 Kommunizieren und Kooperieren

Zahlreiche Anwendungen (z.B. BaiBoard oder auch Office online als Funktion innerhalb von IServ) eröffnen neue Wege der Kollaboration und Kommunikation im Unterrichtsalltag. Jeder einzelne Schüler, egal ob im Rahmen einer Gruppen- oder in Einzelarbeit, wird in die Lage versetzt, seine Arbeitsergebnisse digital zu veröffentlichen, sich mit Lernpartnern auszutauschen, Ergebnisse zu überarbeiten und zu fixieren.



Durch die zahlreichen Möglichkeiten des digitalen Datenaustausches ergeben sich variable Kommunikationswege im Rahmen von Unterrichtsprojekten. Institutionalisierte Feedbackschleifen wie auch individuelle Rückmeldung für SchülerInnen fördern eine gedeihliche Atmosphäre des Miteinanders und nachhaltiges Lernen. Verwendung finden Lernplattformen, aber auch Anwendungen zur Erstellung von Screen- oder Audiocasts. Produkte aus dem Unterricht erhalten eine größere Wertigkeit, was zugleich die Lernmotivation fördert.

Auf diesem Wege werden allgemeingültige Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation verinnerlicht und Wege zur verantwortlichen Nutzung von Medien zur Zusammenarbeit gefunden.

[Padletlink Kommunizieren und Kooperieren →](#)

3.4 Produzieren und Präsentieren

Durch jederzeit verfügbare Videokameras und Mikrofone eröffnen sich neue Dimensionen der Mediennutzung und Mediengestaltung im Klassenzimmer. Lernende können



u.a. auch auf spielerisch-kreative Art und Weise die Präsentation von Arbeitsergebnissen multimedial planen, präsentieren und nach Feedback sinnvoll überarbeiten.

Im Fremdsprachenunterricht können Textpassagen von den Jugendlichen inhaltlich zusammengefasst und aufgenommen werden, die Lehrkraft hat die Möglichkeit zum umfassenden und nachhaltigen Feedback.

Klassen haben die Möglichkeit eigene Hörbücher zu erstellen, beispielsweise im Deutsch- oder Französischunterricht. In den Naturwissenschaften ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten der Dokumentation und Auswertung von Schülerexperimenten.

Über Apple TV, einen HDMI oder VGA- Adapter lässt sich das iPad problemlos mit einem Beamer oder Monitor verbinden. Es kann damit von Schülern wie Lehrkräften als Präsentationstool genutzt werden, d.h., die sich auf dem Tablet befindenden digitalen Inhalte, Präsentationen, Filme, Audiofiles können projiziert und allen Schülern zugänglich gemacht werden.

Die zahlreichen Feedbackmöglichkeiten verschiedener Anwendungen ermöglichen der Lehrkraft die Präsentationsleistungen der Kinder individuell zu verbessern. Mit der Aufnahmefunktion können Kinder Aussprache und Modulation ihrer Vorträge selbstständig überprüfen. Das Verbalisieren komplexer Zusammenhänge wird zum festen Bestandteil des Unterrichts.

[Padletlink Produzieren und Präsentieren →](#)

3.5 Analysieren und Reflektieren

Bei der Auseinandersetzung mit der Vielfalt der verfügbaren Medienprodukte sollten die Lernenden in die Lage versetzt werden, den eigenen Umgang mit diesen Angeboten (z.B. im Hinblick auf Cybermobbing, Datenschutz, ...) reflektieren zu können. Sie sollten um die Risiken der mobilen Kommunikationskultur wissen und angeregt werden, Technologien und Plattformen partizipativ, kreativ und innovativ zu nutzen.



[Padletlink Analysieren und Reflektieren →](#)

3.6 Problemlösen und Modellieren

Zum Medienpass erst später hinzugefügt, befasst sich der sechste Kompetenzbereich mit Fragestellungen, die klassischerweise dem Feld der Informatik angehören. Ziel sollte es sein, informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil aller Fächer anzusehen. Da Algorithmen immer mehr Lebensbereiche bestimmen – Stichworte Scoring, Tracking, Big Data –, müssen deren Einflüsse und die gesellschaftlichen Auswirkungen der zunehmenden Automatisierung in der digitalisierten Welt im Rahmen der unterschiedlichsten Fachbereiche bewusst gemacht und reflektiert werden.



[Padletlink Problemlösen und Modellieren →](#)

Die Implementation der genannten Kompetenzbereiche in den Unterricht erfordert eine dauerhafte Auseinandersetzung mit den aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen. Sie wird nur gelingen unter Einbeziehung von Erprobung, Fortbildung, kollegialem Austausch und Weiterentwicklung des Medienkonzepts.

4. Implementation des Medienkompetenzrahmens NRW in den Fächern

In einem ersten Schritt (2015) erhielten die Fachkonferenzen die Aufgabe, bestehende Arbeitsweisen zu analysieren und bezogen auf konkrete Unterrichtssituationen einzelnen Teilkompetenzen des (damaligen) Medienpasses zuzuordnen. Dabei stellte sich heraus, dass für eine sinnvolle und systematische Einbettung bei vielen Kollegen die Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien nur wenig präsent waren. Daher wurde die weitere Arbeit am Kompetenzraster zunächst ausgesetzt, um durch Fortbildungen (siehe Abschnitt 5) zunächst sowohl Motivation als auch Horizonterweiterung zu erreichen.

Da die Zuordnung der Teilkompetenzen zu Unterrichtssequenzen nicht statisch und ständigen Anpassungen unterworfen ist, können alle Kolleginnen und Kollegen auf eine Online-Variante des Kompetenzrasters zugreifen und somit gemeinsam an der (immer aktuellen) Version arbeiten. Momentan wird an einer Umstellung auf Padlet gearbeitet, um die Klarheit der Darstellung zu verbessern und einen besseren Austausch zu fördern und auch Ideen anderer Schulen einzubeziehen.

Digitalität bedingt aber auch ein Nachdenken über veränderte Arbeitsformen innerhalb eines Kollegiums. Warum ist es immer noch so, dass jede Schule bei der Entwicklung neuer Konzepte alleine arbeitet? Ein Problem lag in der Vergangenheit sicher in der räumlichen Trennung der Schulen. Aber gerade diese wird ja durch die digitale Transformation immer unbedeutender. Medienkonzepte sollten daher in Zukunft viel schulübergreifender gedacht werden. Die in jeder Schule vorhandenen Ressourcen können durch eine solche Zusammenarbeit viel effektiver genutzt werden.

Die folgenden Texte beschreiben die Zwischenergebnisse des schulinternen Sammlungsprozesses bezüglich der Frage „Mit welchen Unterrichtssequenzen können die einzelnen Fächer bestimmte Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens stärken?“.

[Kompetenzraster für konkrete Unterrichtssequenzen \(MS Office\)](#)

4.1 Gemeinsame Arbeit am Kompetenzraster

Um eine gemeinsame Bearbeitung der Kompetenzraster zu ermöglichen und sowohl Redundanz als auch Unterschiedlichkeit der lokal gespeicherten Versionen zu vermeiden, sind die Kompetenzraster – wie auch das Medienkonzept – in einem freigegebenen Ordner ([Link](#)) verfügbar.

Leider ist hier das Problem gegeben, dass entweder die Übersichtlichkeit leidet, weil die Sequenzen aus Platzmangel nur unzureichend dargestellt werden können oder die jetzt schon umfangreiche Datei noch viel größer würde. Aus diesem Grund wird diese Art der Darstellung in Zukunft abgelöst werden von einer Übersicht in Padlet. Außerdem können auf diese Weise viel besser Ideen andere Schulen mit eingebunden werden.

[Padletlink Unterrichtsideen für den Medienkompetenzrahmen](#) →

4.2 Allgemeine digitale Methoden und Hilfsmittel

Die konkrete Zuordnung von Unterrichtseinheiten zu Kompetenzen erfasst nur einen Teil des Einsatzes digitaler Methoden. Das iPad ermöglicht dabei aber häufig erst Arbeitsformen, die nicht explizit im Lehrplan stehen, die aber die Bandbreite des pädagogischen Arbeitens erweitern und manche Zugänge zu Inhalten überhaupt erst möglich machen (siehe SAMR-Modell).

Außerdem verbessert der Einsatz der Tablets vor allem die Individualisierung des Lernens. Wenn man sich vor Augen hält, dass in einer Sekundarschulklasse mittlerweile vom Kind mit Förderschwerpunkt Lernen bis zum Jugendlichen, der später das Abitur anstrebt, die unterschiedlichsten Kompetenzstufen gefördert werden sollen, wird schnell klar, dass das mit Arbeitsblättern und anderen analogen Hilfsmitteln kaum möglich ist.

Einige grundlegende Werkzeuge, Konzepte und auch Apps werden im Folgenden vorgestellt:

• Erklärvideos

Mit Hilfe der App „Explain Everything“ lassen sich Lernschritte einfach visualisieren und mit Tonaufnahmen versehen. Dadurch, dass die Lernenden das Thema selber

erklären, müssen sie sich viel tiefgreifender mit den Inhalten auseinandersetzen. Diese Methode lässt sich in jedem Fach schon mit jüngeren Schülerinnen und Schülern einsetzen. Sie hat ebenfalls den Vorteil, dass erstellte Filme besprochen und im Anschluss für weitere Verwendung gespeichert und somit für später verfügbar gehalten werden können.

- **Flipped classroom (gut erklärt von Jan Vedder)**

Die Lernenden bereiten idealerweise zu Hause oder in freien Lernzeiten (Arbeitsstunden), eventuell auch im Unterricht die als Video vorbereiteten theoretischen Inhalte des Lernstoffs vor. Im Unterricht wird darauf aufbauend weitergearbeitet. Es können dann Fragen geklärt werden, so dass schneller mit konkreten Anwendungsfällen begonnen werden kann und die Lehrkraft für Hilfestellungen bei der Bearbeitung frei ist. Dabei kann immer wieder auf die Lernvideos zurückgegriffen und auf die unterschiedlichen Lerngeschwindigkeiten Rücksicht genommen werden.

In diesem Zusammenhang wird der Online-Dienst „Edpuzzle“ genutzt. Bestehende oder selber erstellte Videos werden durch Texte, Aufgaben und Fragen ergänzt, die die SuS anschauen und bearbeiten. Die Lehrenden bekommen darüber eine direkte Rückmeldung und können ihrerseits den Lernenden Feedback geben.

- **Bettermarks und Geogebra**

Es gibt zwar schon seit Jahren digitale Schulbücher der traditionellen Schulbuchverlage. Leider schöpfen diese oftmals die Möglichkeiten des digitalen Mediums nicht annähernd aus. Es gibt kaum interaktive Inhalte (z.B. in der Geometrie) oder Rückmeldung über Aufgaben. So verharren die traditionellen digitalen Schulbücher meist auf dem Stand besserer pdf-Dateien. Bettermarks setzt für das Fach Mathematik an dieser Stelle an. Jeder Schüler besitzt ein eigenes Login (anonymisiert), so dass individuell gearbeitet werden kann. Die Lehrkraft kann so jedem Schüler und jeder Schülerin passgenaue Aufgaben zur Verfügung stellen.

Dabei wird **bettermarks** vorrangig als Übungsmöglichkeit genutzt. Die Lernenden können in individuellem Tempo die ihnen zugewiesenen Aufgaben bearbeiten, Unterschiede in Schwierigkeit und Umfang der Aufgaben werden nicht so schnell wahrgenommen, so dass kein Wettbewerb entsteht. Begonnen wird mit einer Einführung, bei der benötigtes Vorwissen abgefragt wird. Bei Bedarf kann auf vorherige Kapitel

zurückgegriffen werden. Für alle Aufgaben gibt es eine sofortige Rückmeldung. Zunächst wird meist kleinschrittig in das jeweilige Thema eingeführt. Später gibt es nur noch die Aufgabenstellung und ein Feld für die Lösungseingabe. Die Zwischenschritte werden überwiegend im Heft durchgeführt. Die Lehrkraft bekommt am eigenen iPad ein Feedback über die Lernfortschritte und wird auf die „Top 5“ der häufigsten Fehler hingewiesen. Ansonsten ist sie im Unterricht viel verfügbarer für Nachfragen.

Für die eigenständige Erarbeitung neuer Themen eignet sich **bettermarks** weniger. Hier ist die kostenlose Software **Geogebra** eine gute Ergänzung. Gerade wenn es um dynamische Prozesse geht, die bei der klassischen Bucharbeit nicht veranschaulicht werden können, können die vorbereiteten „Bücher“ in Geogebra als roter Faden zur Erarbeitung neuer Themengebiete genutzt werden.

• mBook

Das mBook für den Geschichtsunterricht ist eine weitere positive Ausnahme auf dem Markt der digitalen Schulbücher. Viele über bettermarks genannte Vorteile lassen sich auf mbook übertragen. Darüber hinaus wird es ständig – auch mit Hilfe der Benutzer – angepasst. Auch mbook kann von jedem Gerät mit Internetzugang über den Browser genutzt werden.

• feedback-Systeme

Guter Unterricht sollte immer die Möglichkeit beinhalten, Rückmeldungen der Lernenden zuzulassen und abzufragen. Es gibt zwar auch analoge Tools dafür, die aber oft kompliziert und wenig nachhaltig sind. Digitale Feedbacksysteme haben den Vorteil, dass die Abfragen schnell erstellt sind, beliebig lange gespeichert und anonymisiert erhoben werden können. Für NRW hat das QUA-LiS für alle Lehrenden des Landes die Kosten für ein einfaches, aber gutes System namens **Edkimo** übernommen. Die Schüler und Schülerinnen können einfach per App auf eine vorbereitete Abfrage zugreifen und Rückmeldungen geben.

• EBooks mit dem Book Creator

Mit der App **Book Creator** können eigene oder auch kollaborative E-Books erstellt werden. Multimediale Inhalte wie Bilder, Tonaufnahmen und Videos können einge-



fügt und miteinander kombiniert werden. Die fertigen Bücher können im epub-Format, als pdf-Dokument oder als Video exportiert und online geteilt bzw. veröffentlicht werden.

• Storytelling mit Adobe Spark

In verschiedenen Unterrichtsfächern kann alternativ zu einer Präsentation oder einem Poster ein Video mit Hilfe der App **Adobe Spark** erstellt werden. Bei dieser Methode werden digitale Medien so eingesetzt, dass die 4Cs (Kollaboration, Kommunikation, Kreativität und kritisches Denken) ebenfalls berücksichtigt werden. Den SuS kann zu Beginn ein übergeordnetes Thema, z. B. Grundgesetz oder Menschenrechte, vorgegeben werden. Anschließend kann von den SuS als Vorlage ein Text oder ein Skript zu einem Teilthema erstellt werden. Der gesamte Text wird im nächsten Schritt auf die Folien verteilt. Es ist hilfreich sich an die „6 x 6 – Regel“. Das heißt es sollen pro Folie maximal sechs Wörter verwendet werden und jede Folie soll mindestens sechs Sekunden zu sehen sein. Zum Text sollten weiterhin passende Bilder und Piktogramme eingefügt werden. Die Anwendung ermöglicht auch eine gezielte Suche nach lizenzfreien Bildern. Es sollte darauf geachtet werden, dass der Textinhalt passend ist zu den ausgewählten Bildern, Fotos und Piktogrammen, dem Thema (Hintergrundmotiv) und der verwendeten Musik.

• Edu Breakouts

Bei einem Breakout sollen die Teilnehmer innerhalb einer bestimmten Zeit in einem Team verschiedene Rätsel und Aufgaben lösen und Codes knacken, um (digitale) Schlösser zu öffnen. Die verwendeten Rätsel und Aufgaben können sowohl digital wie auch analog erstellt und genutzt werden.

Die Erstellung eigener Breakouts sollte in Kleingruppen von 3 - 5 SuS durchgeführt werden. Zunächst wird eine Einstiegsgeschichte in Form eines Briefes, Videos, Fotos oder Audiodatei vorbereitet, die passend zu den Rätseln und Codes ist. Es ist darauf zu achten, dass ein direkter Bezug zur Einstiegsgeschichte vorhanden ist. In Abhängigkeit von der Zielgruppe können die Aufgaben und Rätsel unterschiedlich umfangreich und anspruchsvoll sein. Dazu bietet sich unter anderem folgendes an: Verwendung von QR-Codes, UV-Lampen für Geheimschriften und Puzzle, die digital und/oder analog erstellt werden können. Verschiedene Webanwendungen können ebenfalls zu Erstellung von Rätseln verwendet werden.

• Stop Motion Filme

Bei Stop-Motion-Filmen werden mehrere Einzelaufnahmen gemacht, die anschließend zu einem Film zusammengefügt werden, sodass der Eindruck entsteht, dass sich die Figuren bewegen. Dabei können unter anderem Zeichnungen, Puppen, Knetfiguren, Legofiguren und andere Figuren verwendet werden. Für die Erstellung ist auf den iPads der Schule die App **Stop Motion Studio Pro** installiert.

• Greenscreen

Greenscreen-Aufnahmen kommen häufig bei Film- und Fernsehaufnahmen zum Einsatz. Dabei werden ein oder mehrere Personen oder auch Gegenstände vor einer grünen Leinwand platziert. Der grüne Hintergrund kann dann anschließend durch ein beliebiges Bild oder Video ausgetauscht werden. Neben einer ausreichenden Beleuchtung ist darauf zu achten, dass die Person(en) vor der Leinwand nicht die entsprechende Farbe tragen, da dieser Bereich ansonsten transparent wäre.

Die Greenscreen-Technik ist wesentlicher Bestandteil der Filme, die die Stewwedbergnews erstellen.

• Digitale Mappenführung mit Book Creator oder GoodNotes

Im Rahmen einer schulinternen Lehrerfortbildung wurde evaluiert, ob und in welcher Form in allen Fächern die Mappenführung digitalisiert werden soll und welche Hilfsmittel dafür am geeignetsten erschienen. Wegen der unterschiedlichen Erfordernisse der einzelnen Fächer konnte allerdings keine für alle Fächer gleichermaßen empfehlenswerte Vorgehensweise gefunden werden. Um allerdings einen annähernd vergleichbaren Workflow zu gewährleisten, wurden die Mappenführung mit dem Book Creator und GoodNotes beschlossen. Und da Digitalität ja nicht die komplette Beschränkung auf digitale Hilfsmittel beschreibt, sondern vielmehr die digital-analoge Vernetzung, sollen ganz bewusst die Vor- und Nachteile der einen wie der anderen Methode behandelt werden.

4.3 Fest implementierte überfachliche Maßnahmen

Neben den unterrichtlichen und in den schulinternen Lehrplänen festgelegten methodischen Maßnahmen sind einige Bausteine des Medienbildungskonzepts auch im organisatorischen Rahmen des schulischen Jahresplans verankert. Gerade die im

Folgenden beschriebenen Aktivitäten sind für die alltagsrelevante Medienbildung von hohem Wert.

• Grundlagen der Arbeit mit iPads in den Jahrgängen 5 und 6

Damit alle Schüler in der siebten Klasse mit eigenen iPads arbeiten können, werden in der Orientierungsstufe Standards erarbeitet, die von allen Kollegen, vorrangig aber von den Klassenleitungen angeleitet werden. Dazu gehören

- Passwortmanagement
- Grundlagen von IServ
- Viewer für unterschiedliche Dateiformate
- Einrichtung von WebDAV (Documents und „Dateien“-App)
- Dateihandling – Unterschiede von Windows und Apple
- Backup-Strategien
- Nutzung alternativer Mailprogramme
- Umgang mit Book Creator und Good Notes
- Gebrauch von Explain Everything
-

• Grundlagen der Arbeit mit eigenen iPads ab Jahrgang 7

Um die immer umfangreicher gewordenen Informationen für die Schüler und Eltern im Hinblick auf die Ausstattung mit und den Gebrauch der iPads ab Stufe 7 besser zu sammeln, gibt es eine eigene Broschüre (siehe Anhang und [Link auf der Webseite](#)). Dort sind alle wesentlichen Vereinbarungen und Anleitungen zusammengefasst.

• Digitale Schülerzeitung – Stewwederbergnews

Im Rahmen eines Wahlpflichtkurses befassen sich interessierte Schülerinnen und Schüler auf unterschiedlichste Weise mit der Planung, Erstellung und Bearbeitung von informativen Videos. Über die Kanäle

- Youtube (→ [Link](#)),
- Instagram (→ [@stemwederbergnews](#)),
- WWW (→ [Link](#))
- und Twitter (→ [#stemwederbergnews](#))

werden alltagsrelevante Informationen rund um die Schule und die Region verbreitet.



• **Medienscouts**

Immer am Ende eines Schuljahres werden neue, interessierte Schüler gesucht, die sich zu Medienscouts ausbilden lassen wollen. Neben den vier Teilnehmern unserer Schule nehmen an den Ausbildungslehrgängen auch Mitschüler der benachbarten Schulen teil. Zusammen mit den Beratungslehrern fungieren die Medienscouts dann als Ansprechpartner für alle Themen rund um Internet, Soziale Netzwerke, Digitale Spiele und Smartphone und erweitern in Folge-Workshops ihr Wissen und ihre (Beratungs-)Kompetenzen.

• **Smart Camp**

Möglichst in der Zeit kurz vor den Osterferien findet das sogenannte Smart Camp statt. Im Rahmen dieser dreitägigen Veranstaltung werden den achten Klassen Workshops zu Themen wie „Internet- und Medienrecht“, „Youtube“ oder „Podcasting“ angeboten.

• **Social Media Workshop von Smile e.V.**

Ebenfalls in der Zeit vor den Osterferien findet in Kooperation mit smiley e.V. aus Hannover ein Klassenworkshop für alle siebten Klassen mit ihren Klassenleitungen zu aktuellen Themen rund um den Bereich „Social Media“ statt.

• **Elterninfoabend**

Anknüpfend an die Themen des Klassenworkshops versuchen Moderatoren von smiley e.V. unseren Eltern ohne erhobenen Zeigefinger die Faszination von Social Media gerade für Kinder nahezubringen.

4.4 Regeln im Umgang mit den iPads

Dieses Kapitel ist mit der Zeit immer ausführlicher geworden. Da die Inhalte vor allem auch als Information für die SuS sowie deren Erziehungsberechtigte gedacht sind, ist daraus eine eigenständige Broschüre entstanden, die spätestens mit Beginn der siebten Klasse (Einführung der 1:1 iPads) an alle Lernenden ausgeteilt wird. Ein aktuelles Exemplar ist immer auf der [Schulhomepage](#) abrufbar.



Im Folgenden daher nur kurz eine Übersicht über das

Benutzerstufensystem

Die Schülerinnen und Schüler bekommen zwar jeweils ein iPad, das sie auch mit nach Hause nehmen dürfen, haben aber je nach Entwicklungsstand verschiedene Regeln und Einschränkungen zu beachten:

Für alle gilt:

- Spiele oder ähnliche Apps sind auf dem Schulgelände ausdrücklich verboten.
- Tablets zuhause aufladen.
- Tablet ausschalten, wenn Lehrkraft darum bittet.

Neulinge

- dürfen ihr Tablet ausschließlich an ihrem Arbeitsplatz oder daheim nutzen.
- dürfen ihr Tablet erst nach Absprache mit ihren Lehrkräften oder Eltern nutzen.
- dürfen nur Apps nutzen, die als Schul-Apps definiert sind.
- dürfen auf dem Schulgelände keine Messenger-Apps nutzen.
- Bekommen eine schulische Apple-ID, mit der keine eigenen Apps erworben werden können.

Aufsteiger

- dürfen ihr Tablet selbstständig am Arbeitsplatz oder daheim nutzen.
- dürfen ihr Tablet im Schulgebäude nutzen.
- dürfen ihr Tablet außerhalb der Gebäude nicht nutzen.
- dürfen nur Apps nutzen, die als Schul-Apps definiert sind.
- dürfen 5 private Apps nutzen, die innerhalb der Klasse festgelegt werden.
- dürfen auf dem Schulgelände keine Messenger-Apps nutzen.

Durchstarter

- dürfen ihr Tablet auf dem gesamten Schulgelände nutzen.
- dürfen auf dem Schulgelände in den unterrichtsfreien Zeiten, sowie vor und nach der Schule private Apps nutzen. Dies gilt nicht, wenn sie das Gerät zusammen mit Neulingen oder Aufsteigern nutzen.
- können durch die Eltern eine eigene Apple-ID beantragen.
- dürfen auf dem Schulgelände keine Messenger-Apps nutzen.



Durchblicker

- dürfen ihr Tablet auf dem gesamten Schulgelände nutzen.
- dürfen auch private Apps in der Schule nutzen. Dies gilt nicht, wenn sie das Gerät zusammen mit Neulingen, Aufsteigern oder Durchstartern nutzen.
- dürfen die Messenger-Apps nutzen.

Über die Berechtigung zum Übergang in die nächste Stufe entscheidet die Klassenkonferenz am Ende jedes Schuljahres. Bei wiederholtem Verstoß gegen die Regeln kann eine Herabstufung jederzeit erfolgen.

Die wesentlichen Regeln hängen als Poster in jedem Klassenraum aus.



5. Konzept zur Qualifizierung des Kollegiums

Das Lehren mit digitalen Medien an unserer Schule erfordert für Lehrerinnen und Lehrer zunächst Kompetenzen, die für viele von ihnen neu sind. Sie sollen Medien selbst nutzen können, darüber hinaus wissen, wie sie im Unterricht einsetzbar sind. Dann müssen sie wissen, welche erweiterten neuen Lernmöglichkeiten sie bieten. Außerdem sollen sie auf dem neuesten Stand sein, um die Auswirkungen von medialen Einflüssen erkennen und erklären zu können. Da zum Kompetenzbegriff neben den reinen Fertigkeiten und Fähigkeiten auch die Bereitschaft gehört, diese einzusetzen, werden wir in den kommenden Monaten ein Qualifizierungs- und Unterstützungssystem aufbauen, das neben punktuellen Ganztagesfortbildungen auch schuljahrbegleitende Maßnahmen enthält.

5.1 schulinterne Fortbildungsmaßnahmen

Mittlerweile haben wir in den letzten drei Jahren vier umfangreiche Fortbildungstage zum Thema „Digitalisierung“ durchgeführt. Nach einer ersten schulinternen Veranstaltung zur Motivation und Sensibilisierung des Kollegiums folgte eine zweite, die konkrete Anwendungen in den drei Fachgruppen Sprache, Naturwissenschaften und Mathematik zum Inhalt hatte. Dafür wurden externe Moderatoren eingeladen, die bereits über langjährige Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien verfügten. Die dritte und vierte ganztägige Fortbildung bestand in der Teilnahme an einer der größten Fortbildungsveranstaltungen Deutschlands in Oldenburg. Das gesamte Kollegium hatte die Möglichkeit, unter mehr als 120 Workshops auszuwählen.

Da die Fortbildungsbedarfe der Kolleginnen und Kollegen immer mehr differieren, erfolgen seit 2019 konkrete Maßnahmen individuell innerhalb der Schule und schulbegleitend zum täglichen Unterricht. Dafür werden nun **Mikrofortbildungen** (so genannte „Digitalhappen“) etabliert, bei denen Kolleginnen und Kollegen in freien Stunden „best practice“-Methoden ihren interessierten Kolleginnen und Kollegen vorstellen. Im Sinne eines „Kurskiosk“ (siehe bei [Sonja Hennig](#)) werden von ihnen Angebote gemacht. Finden sich drei Interessierte, wird ein Termin festgelegt und die Veranstaltung durchgeführt. Dadurch soll einerseits die Methodenvielfalt verbessert werden, andererseits sollen aber auch Ängste abgebaut werden. Zusätzlich werden durch die Realisierung **kollegialer Unterrichtshospitationen** der Austausch und die Öffnung innerhalb des Kollegiums gefördert.

Werde jetzt Influencer mit eigenen Angeboten!



Digitalhappen

Fortbildung á la Carte - genau nach deinem Geschmack

Häppchen, die dich ganz sicher happy machen!

fobi.stemweder-berg-schule.de

STEMWEDER-BERG SCHULE

Digitalhappen
Kurzfortbildung auf Bestellung

Ideen für den Unterricht: Vorgestellt und ausprobiert

Wenn sich mindestens drei interessierte Teilnehmer*innen finden, wird ein Termin für die Kurzfortbildung vereinbart und zur Anmeldung für weitere Teilnehmer*innen ausgehängt.

QR-Codes	mySimpleshows	Padlet	Kleine Tools (Classroomscreen, TeamShake)
KN	KN	KN	KN
QR Codes sind praktisch, um unkompliziert Informationen zu teilen. Wie man sie selbst erstellt und im Unterricht einsetzen kann, wird vorgestellt und ausprobiert.	Auf einfache Art und Weise können mit Hilfe von mySimpleshows Sachverhalte durch Logikbilder verdeutlicht werden. Eine Sprachsoftware setzt den Text in Ton um und es entsteht ein tolles Exkurs-Video.	Die digitale Pinnwand. Ich stelle euch vor, wie ich mit Padlet Inhalte zum Medienkonzept nach den 6 Bereichen des Kompetenzrahmens NRW zusammengefasst habe.	Eine simple Webseite als Hintergrund für den Beamer. Zeitschere, Gruppenbildung, Anwesenheitsphase. Kleine Tools, die das Leben leichter machen.
alle Fächer / keine Vorkenntnisse	alle Fächer / keine Vorkenntnisse	alle Fächer / keine Vorkenntnisse	alle Fächer / keine Vorkenntnisse
App, Smartphone oder Tablet (mit und ohne Internet)	Tablet / PC + Internet	Tablet / PC + Internet	App, Smartphone + Beamer (inkl. dig. Gerät + Internet)
1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.
3. <i>Kurs findet statt!</i>	3. <i>Kurs findet statt!</i>	3. <i>Kurs findet statt!</i>	3. <i>Kurs findet statt!</i>
4.	4.	4.	4.
Termin:	Termin:	Termin:	Termin:

Wie unten Kurz anbieten möchte, dafür auch hier eintragen:

Angebot	Anbieter*in	Kurzbeschreibung	Zielgruppe	Voraussetzungen
1.				
2.				
3.				
4.				
Termin:	Termin:	Termin:	Termin:	Termin:

Wünsche			

Da sich einige, vor allem technische Fragen häufig wiederholten, können die Kollegen nun unter der Adresse <http://fobi.stemweder-berg-schule.de> bestimmte Inhalte auf einer eigenen Fortbildungsseite nachlesen. Neben Informationen zum Digitalen Klassenraum gibt es auch Videoanleitungen zum Umgang mit dem iPad. Ebenfalls wird auf hilfreiche Seiten anderer Kollegen verwiesen.

Immer klarer wird, dass die Qualifizierungsbemühungen des Kollegiums bisher überwiegend auf den Teilaspekt „Lehren mit Medien“ beschränkt waren. Um die z.B. von der KMK geforderten Kompetenzen zu vermitteln und die Inhalte des Medienkompetenzrahmens in allen Fächern unterzubringen, ist aber im Kollegium für die Zukunft noch intensiver das „Lehren über Medien“ abzudecken. Angedacht ist hier, modulare schulbegleitende Fortbildungen anzubieten. Das Beispiel der Stadtteilschule Am Heidberg (Hamburg) unter Federführung von Michael Busch bietet dabei hilfreiche Anhaltspunkte zur Umsetzung einer solchen Maßnahme. An fünf Terminen im Schuljahr werden **Module** angeboten, die die unterschiedlichsten Aspekte des Lebens und Lernens mit und über digitale Medien beleuchten. Diese Module sollen sowohl von externen Moderatoren, als auch von eigenen Kollegen und Kolleginnen

durchgeführt werden. Für externe Angebote wird in den kommenden Jahren in Zusammenarbeit mit dem Kompetenzteam/der Medienberatung des Kreises ein Pool an Anbietern aufgebaut.



Konzept: Michael Busch, zu finden unter <https://smartclassroomlearning.org>

5.2 Regionale Vernetzung - Stemwededucation

Lehren und Lernen unter den Bedingungen der Digitalisierung erfordert, die neu gewonnenen Möglichkeiten auch über die Grenzen des Schulgebäudes hinaus zu nutzen. Darum hat sich das Kollegium 2018 dazu entschlossen, eine etwas andere Form der Fortbildung zu wählen. Schüler und Lehrer der Stemweder-Berg-Schule boten in Zusammenarbeit mit außerschulischen Experten und unterstützt von Moderatoren des Kompetenzteams des Kreises Minden-Lübbecke mehr als 40 Workshops, Vorträge und Unterrichtspräsentationen an. So konnten im April 2019 mehr als 200 Teilnehmende nicht nur aus der Region in Stemwede unter dem Namen Stemwededucation Netzwerkarbeit leisten.

[Link zu Stemwededucation →](#)

Eine erste Evaluation unter Einbeziehung des Edkimo-Feedbacks der Teilnehmenden (→ [Link](#), [Kennwort „tolive“](#)) zeigte eine hohe Akzeptanz der Veranstaltung. Gleichzeitig wurde auch deutlich, dass ein solches Event mit einem außergewöhnlich hohen Arbeitsaufwand verbunden ist. Trotzdem hat die Lehrerkonferenz bereits eine Fortsetzung im Jahr 2020 beschlossen. Mittelfristiges Ziel soll es allerdings sein, die Veranstaltung danach aber in einer benachbarten Schule stattfinden zu lassen.

6. Evaluation

Zunächst war angedacht, einen Partner aus der Wissenschaft zu finden, der uns bei der Auswertung und Evaluation unseres Weges begleiten und weitere Schritte mit uns planen sollte. Erster Ansprechpartner war Richard Heinen von der Universität Duisburg-Essen, der bereits Schulentwicklungsprojekte in der Region Rhein-Waal begleitet hat und mit dem „learning lab“ für Nordrhein-Westfalen erster Ansprechpartner war. Finanzielle Förderung erhofften wir uns im Rahmen der Teilnahme des Projekts „LiGa – Leben und Lernen im Ganztag“ von QUA-LiS. Leider stellt es sich als Nachteil heraus, dass Stemwede ostwestfälische Randlage darstellt und die Ballungszentren attraktiver für Studien sind...

Eine erste Bestandsaufnahme über die Erfahrungen mit dem Einsatz individueller iPads im Unterricht ist im Frühjahr 2018 erfolgt und zeigte vor allem die positiven Auswirkungen auf Lehrer- und Schülermotivation (siehe Anhang). Ein weiteres Ergebnis der ersten Evaluation war der Beschluss, entgegen dem bestehenden Medienentwicklungsplan die iPads weiterhin erst in der siebten Jahrgangsstufe anzuschaffen und vorher die Arbeit mit individuellen Geräten durch die vorhandenen Leihlösungen anzubahnen.

Die Fortbildungsveranstaltung „Stemwededucation19“ wurde ebenfalls evaluiert. Die Ergebnisse sind in [Edkimo](#) einzusehen, das Kennwort lautet „tolive“.



7. Elternarbeit

30.11.2016: Infoabend für alle Eltern der künftigen 7. Klassen, u.a. mit Herrn Carsten Hüge, Schulleiter der Oberschule Gehrden

02.02.2017: Erörterung mit den Klassenpflegschaftsvorsitzenden, dem Fördervereinsvorsitzenden und Vertretern der Firma Apple über Ablauf und Konditionen der Bestellungen, Support und sonstige Informationen.

→ Eltern erklären sich bereit, die Finanzierung der Geräte zu übernehmen.

MÄRZ 2017: Die Gemeinde Stemwede diskutiert im Bildungsausschuss die Anschaffung der Geräte aus kommunalen Mitteln.

MAI 2017: Gemeinde beschließt Übernahme der Kosten. Änderung des Medienentwicklungsplans.

JUNI 2017: Elternabend mit Informationen zum weiteren Vorgehen, zu Regeln, Konditionen der iPad-Nutzung und sonstigen Fragen.

JANUAR 2018: Informationsabend „Social Media“

APRIL 2018: Elternsprechtage mit Evaluation der iPad-Klassen aus Elternsicht.

FEBRUAR 2019: Informationsabend „Social Media“

JUNI 2019: Elternabend mit Informationen zur Arbeit mit digitalen Hilfsmitteln (Regeln, Konditionen der iPad-Nutzung und sonstigen Fragen).

8. Ausblick

Raumkonzept

Die Stenweder-Berg-Schule hat aus infrastruktureller Sicht einen Ausstattungsstand erreicht, der zunächst einmal grundsätzlich digital gestütztes Arbeiten ermöglicht. Neben den technischen Details rückte in den vergangenen beiden Jahren aber ein neues Themenfeld in den



Blickpunkt. Durch veränderte Arbeitsmethoden stellte sich immer häufiger heraus, dass das Arbeiten in den vorhandenen Räumlichkeiten mit den Gelingensbedingungen für individuelles Lernen kollidierte. Durch den Einsatz der iPads konnte nun sehr häufig dezentral gearbeitet werden. Einen angemessenen Arbeitsplatz zu finden war für den ersten iPad-Jahrgang im Jahr 2017/18 noch weniger ein Problem – es wurden einfach die Sitzcken der Flure genutzt – wird nun mit der zunehmenden Anzahl an iPad-Klassen allerdings immer schwieriger.

In diesem Zusammenhang laufen gerade Gespräche mit dem Schulträger über eine Sanierung der Schule, in der auch offen über einen **Schulneubau** diskutiert wird. Daher ist im November 2019 ein Besuch der Alemannenschule Wutöschingen (→ [Link](#)) geplant. Diese Schule machte sich in der jüngsten Vergangenheit nicht nur durch ein verändertes Raumkonzept, sondern auch durch die Umsetzung eines zeitgemäßen Bildungsbegriffs einen Namen.

Verknüpft werden soll ein möglicher Schulneubau mit der Einrichtung eines multifunktionalen **Maker-Space**-Bereichs. Angedacht ist, dass diese Räumlichkeiten während der Schulzeit für Projekte, zum Ausprobieren und für den Bereich Arbeitslehre/Technik sowie für die Redaktion der Stenwederbergnews genutzt werden. Um eine Verbindung zum Freizeitbereich herzustellen ist angedacht, in Kooperation mit dem Verein JFK (Jugend, Freizeit und Kultur) so etwas wie einen „Maker-Space-Verein“ zu gründen, der auch nach der Schule hier Angebote bereithält. Der JFK ist im Schulzentrum bereits mit einem Jugendtreff („Life House“) vertreten und ist im schulischen Ganztags auch für die Mittagsverpflegung zuständig. Momentan erstellt

der JFK gerade ein Konzept für die Teilnahme am Projekt „Dritte Orte“ für die Teilhabe der Bewohner ländlicher Regionen an Kunst und Kultur.

Profitieren würde von einem multifunktionalen „Maker-Space“ vor allem die Redaktion der Stewwederbergnews. Waren die Beiträge zu Beginn auf das schulische Umfeld begrenzt, soll in Zukunft auch immer mehr über Ereignisse der Region berichtet werden. Auch die Zahl der Mitglieder der Redaktion ist stetig gewachsen, so dass ein fester, professionell ausgestatteter Arbeitsplatz mit Schnittcomputern, Fernsehkamera(s), Greenscreens und Tonstudio die Arbeit vereinfachen würde.

Im Moment laufen ebenfalls gerade Planungsgespräche mit dem Schulträger über die Fortschreibung des Medienentwicklungsplans der Gemeinde Stewwede über 2020 hinaus. Dabei spielt natürlich eine Rolle, wie die Gelder aus dem Digitalpakt sinnvoll eingesetzt werden.

In der Erprobung sind im Moment Ergänzungen zur bestehenden Schulserverslösung. IServ bietet unterstützt zwar grundsätzlich die Möglichkeit, digital zu arbeiten. Diese bleiben aber, wenn man sich die Möglichkeiten spezieller **Lernmanagement-lösungen** wie It's Learning, Moodle oder DiLer anschaut, nur rudimentär. Als Erweiterung zu den Möglichkeiten von IServ wird im Moment vor allem Padlet als Plattform zur Arbeit im Unterricht etabliert. Zur Organisation von Planungsprozessen wird dazu bereits Trello genutzt.

Zurzeit laufen gerade die Vorbereitungen zum zweiten regionalen Netzwerktreffen unter dem Titel „**Stewweducation20**“. Auf diesem Wege sollen noch einmal der interschulische Austausch und die Kooperation angeregt werden. Wenn von Lehren und Lernen in Zeiten der Digitalen Transformation geredet wird, muss es möglich sein, auch mit Kollegen fern des eigenen Schulgebäudes Lernprozesse zu gestalten.

Riot als Messenger-App für den IServ-Messenger

Dass WhatsApp im schulischen Umfeld ein „No Go“ darstellt, ist den meisten Kollegen mittlerweile bekannt. Dennoch stellt die Nutzung von Messengerdiensten eine zeitgemäße und alltägliche Art der Kommunikation dar. Im Moment wird an der Stewweder-Berg-Schule gerade die Nutzung des in IServ integrierten Messengers getestet. Da ein Nachrichtendienst, der zum Lesen und Schreiben von Mitteilungen erst umständlich über ein Portal aufgerufen werden muss, keine hohe Akzeptanz erfahren wird, nutzen wir eine eigenständige App namens „**Riot**“. Durch die Nutzung

des verbreiteten „Matrix“-Standards beim IServ-Messenger ist die einmalige Einrichtung in wenigen Sekunden erledigt. Riot kann zunächst so konfiguriert werden, dass die Kommunikation auf das eigene Serversystem beschränkt bleibt. So können jüngere Nutzer auch ohne WhatsApp begleitet an eine Messengerdienstnutzung herangeführt werden. Die Nachrichtenverläufe können per mobiler oder Desktop-App, aber auch im Browser verfolgt werden.

Pädagogische Agenda:

Digitale Lernproben – Ersatz für klassische Klassenarbeiten

Digitale Heft- und Mappenführung – Portfolioarbeit

Entwicklung von Bewertungshilfen für digitale Produkte

Aktualisierung der Smartphone-Nutzungsordnung

Eltern-„Schulungs“-Konzept



Anhang



Erste Evaluation der Nutzung von iPads

- Lehrerinnen und Lehrer -

für den Jahrgang 7 des Schuljahres 2017/2018



Erste Evaluation der Nutzung von iPads

- Schülerinnen und Schüler -

für den Jahrgang 7 des Schuljahres 2017/2018

Broschüre

Stemweder-Berg-Schule, Sekundarschule der Gemeinde Stemwede

IPAD-KLASSEN

Schuljahr 2019/20

Warum iPads?

[Regeln](#)

IServ als Schulserver

Wartung und Support

[Nutzungsvereinbarungen](#)

[Datenschutzhinweise](#)

Berechtigungsstufen

[Hinweise und Anleitungen](#)

