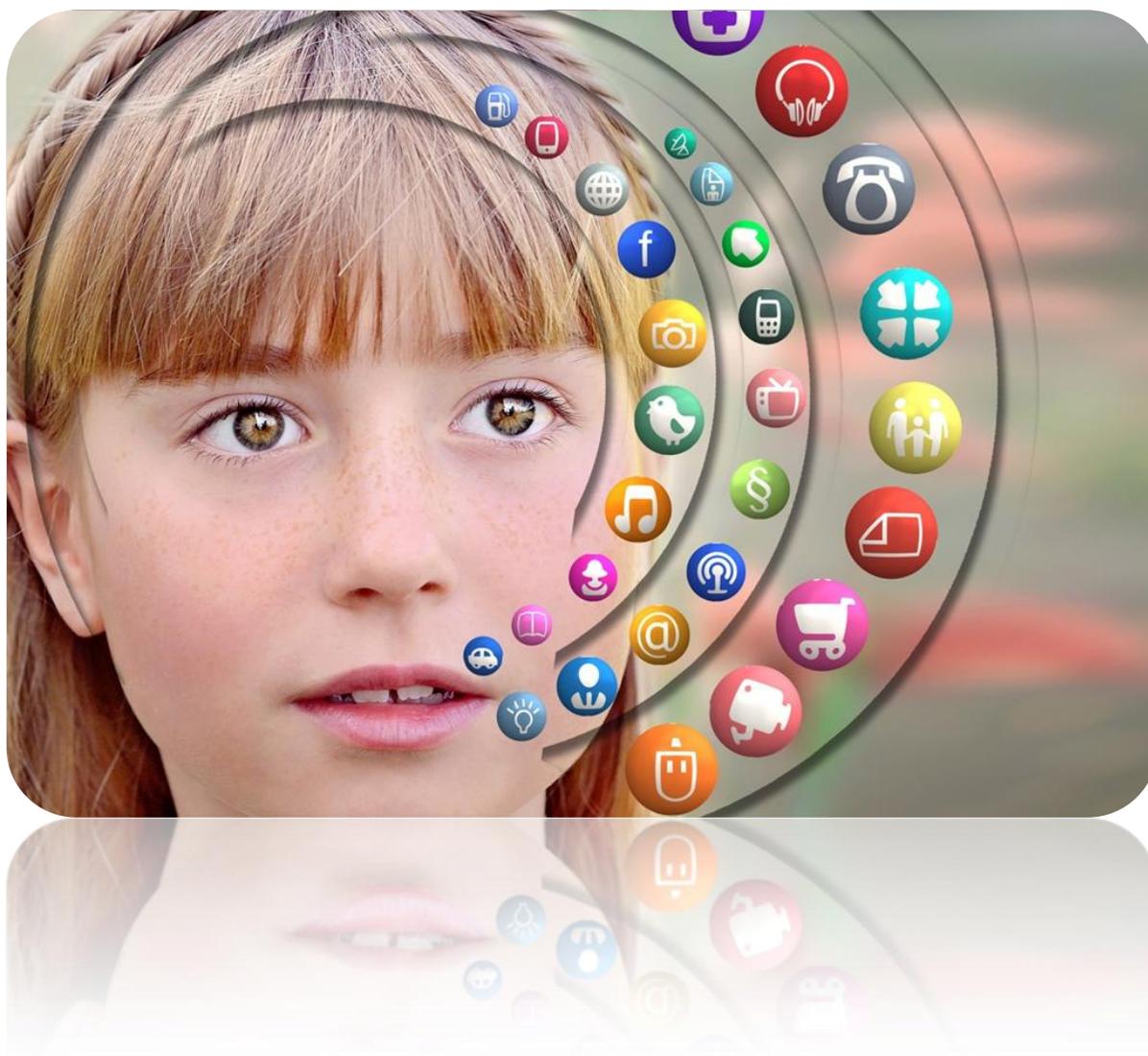


Medienkonzept



der Städtischen Realschule Heiligenhaus

Kompetent in die mediale Zukunft



Stand: Oktober 2020



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
2. Definition Medienkompetenz	3
3. Bestandsaufnahme.....	5
3.1 Mediale Ausstattung der Schule.....	5
3.2 Vorhandene Software.....	6
3.3 Nutzung der Hardware	6
3.4 Vermittlung von Medienkompetenz im Unterricht.....	7
4. Planung.....	11
4.1 Ausstattungswünsche.....	11
4.1.1 Schnelleres Internet	11
4.1.2 Leinwand	11
4.1.3 Digitale Tafeln	11
4.1.4 Neue Laptops	11
4.1.5 Festinstallierte Beamer	12
4.1.6 Neuausstattung Computerraum	12
4.1.7 Dokumentenkameras	12
4.1.8 Tablets	12
4.1.9 Lautsprecher	12
5. Qualifizierungskonzept	12
6. Technischer Support und Evaluation.....	13



1. Einleitung

Der richtige Umgang mit Medien und ein Verständnis für ihre Funktion sind in unserer heutigen Gesellschaft von grundlegender Bedeutung. Der kompetente und verantwortungsvolle Umgang mit Medien ist eine der heute geforderten Schlüsselqualifikationen.

In den Kernlehrplänen des Landes NRW sowie den schulinternen Lehrplänen sind die Nutzung und der sachgemäße Umgang mit Medien bereits in vielen Bereichen ein fester Bestandteil des Unterrichts.

Schülerinnen und Schüler¹ erlernen schnell wie man Medien benutzt. Fast alle Jugendlichen verfügen über ein Smartphone, das sie nutzen um im Internet zu surfen, Musik zu hören oder Videos zu schauen.² Um eine möglichst breite Medienkompetenz zu erlangen, müssen u.a. aber auch Funktionsweisen, Risiken und mögliche Folgen berücksichtigt sowie Absichten und Sinnhaftigkeit kritisch hinterfragt werden. Dies sollte nicht abhängig vom Bildungshorizont des Elternhauses sein und wird somit zunehmend die Aufgabe von Schule werden.

Eine besondere Herausforderung bedeutet die große Heterogenität unserer Schülerschaft (Inklusion, Zuwandererklasse, Schwerpunktklassen). Sie benötigen auf Grund der sehr unterschiedlichen Bildungsvoraussetzungen besondere Förderung, auch explizit im Bereich der Medienkompetenz.

Die veränderte Medienlandschaft birgt nicht nur Risiken, sondern bietet uns auch die Chance, Unterricht schülergerechter, individueller und moderner zu gestalten.

Voraussetzung für ein gutes Gelingen ist eine moderne mediale Ausstattung der Schule und entsprechend aus- bzw. fortgebildete Lehrerinnen und Lehrer³.

¹ im Folgenden nur noch Schüler genannt

² vgl. JIM-Studie, 2017

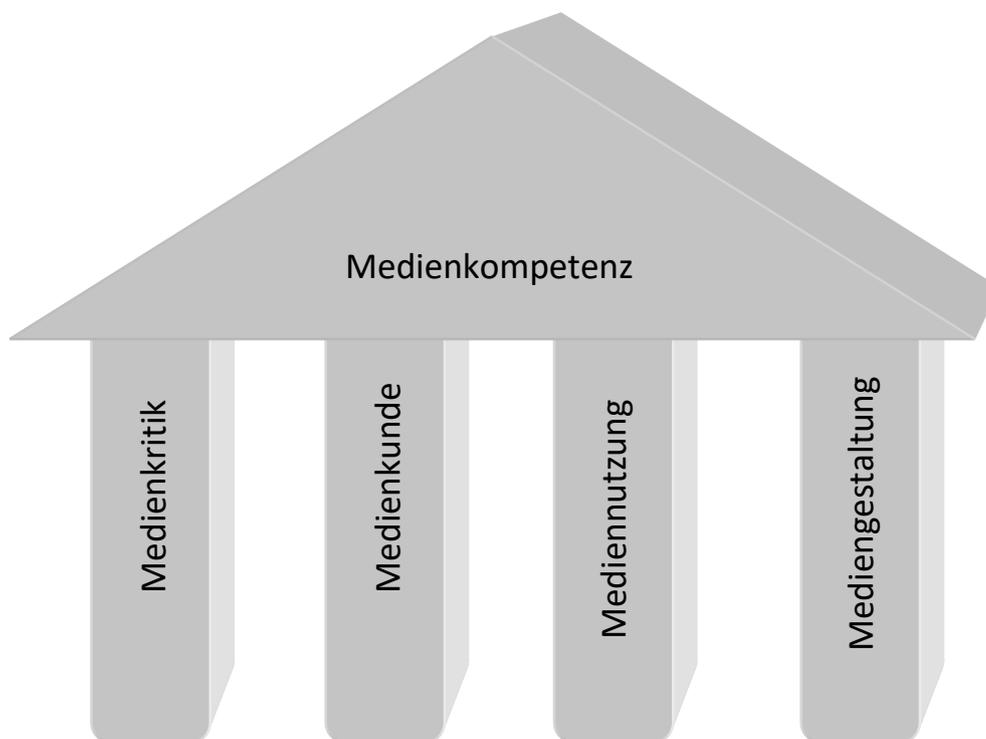
³ im Folgenden nur noch Lehrer genannt

2. Definition der Medienkompetenz

Um ein schulisches Medienkonzept zu erstellen, ist eine Definition des Begriffes „Medienkompetenz“ notwendig. Der Begriff ist sehr vielschichtig.

Im Medienkompetenzportal des Landes NRW heißt es dazu: *„Bei der Vermittlung von Medienkompetenz geht es nicht darum, einfach eine Reihe von technischen Fertigkeiten zu lernen, um z. B. einen Computer oder ein Handy verwenden zu können. Es geht vielmehr auch darum, das Lernen zu lernen, um sich neue Fähigkeiten und neues Wissen im Bereich Medien selbst zu erschließen. Zu den weiteren Zielen gehört es, die eigene Mediennutzung zu reflektieren und die Entwicklungen im Bereich Medien kritisch zu verfolgen.“*⁴

Eingeführt wurde der Begriff der Medienkompetenz von Professor Dr. Dieter Baacke. Er differenziert in vier Dimensionen.



⁴ vgl. <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/begriffsbestimmung.html>

Medienkritik

Das vorhandene Wissen über Medien sollte stets reflektiert und erweitert werden. Um die Medienlandschaft zu analysieren, brauche ich z.B. das Hintergrundwissen, dass private Programme weitgehend werbefinanziert sind und dies Auswirkungen auf die Programminhalte haben kann. Nur mit dem nötigen Wissen können problematische Medienentwicklungen kritisch und differenziert betrachtet werden.

Jeder Mensch sollte sein Wissen auch auf sich selbst beziehen können und sein eigenes (Medien-) Handeln kritisch reflektieren.

Die Analyse der Medienentwicklungen und der reflexive Rückbezug auf das eigene Handeln können schließlich auch daraufhin abgestimmt werden, ob sie sozial verantwortlich sind. So erhält die Medienkritik auch eine ethische Dimension.

Medienkunde

Hier ist das Wissen über heutige Medien und Mediensysteme gemeint. Auf einer informativen Ebene sind dies klassische Wissensbestände wie z.B. Kenntnisse über die Struktur des Rundfunksystems, die journalistische Arbeitsweise oder auch die Möglichkeiten, einen Computer für persönliche Zwecke zu nutzen.

Ergänzend dazu gibt es auch instrumentell-qualifikatorische Fähigkeiten, die nötig sind, um neue Geräte bedienen zu können.

Mediennutzung

Hier ist erst einmal der rezeptiv-anwendende Bereich der Mediennutzung gemeint, also die Nutzungs- bzw. Rezeptionskompetenz jedes einzelnen Menschen im Umgang mit Medien. In diesem Sinne wird Fernsehen z.B. als aktive Tätigkeit gesehen, die kompetent gestaltet werden soll.

Die zweite Unterdimension der Mediennutzung ist der Bereich auffordernden Anbietens und interaktiven Handelns. Es gibt heute eine Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten (Teleshopping, Online-Banking, Produktion von Podcasts, Soziale Netzwerke und Handyfilmen usw.), um in der Medienwelt interaktiv tätig zu sein.

Mediengestaltung

Medien verändern sich ständig und es steht jedem frei, neue Inhalte gestaltend einzubringen. Jeder Mensch kann das Mediensystems innovativ weiter entwickeln.

Wer kompetent mit Medien umgeht, kann Medien auch auf einer kreativen Ebene mitgestalten und "Neues" gestalten. Er/Sie bringt sich ein mit ästhetischen Varianten und überschreitet damit die Grenzen bestehender Kommunikationsroutinen.⁵

Zusammenfassend kann man sagen, Mediennutzung ist „... die Fähigkeit, Medien den eigenen Bedürfnissen und den eigenen Zwecken entsprechend zu nutzen und mit ihnen verantwortungsvoll umgehen zu können.“⁶

Konkret geht es in der Schule um das Lernen mit Medien sowie das Lernen über Medien.

⁵ <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/begriffsbestimmung.html>

⁶ <https://www.bildungxperten.net/wissen/was-ist-medienkompetenz/>

3. Bestandsaufnahme

3.1 Mediale Ausstattung der Schule

Stand: Oktober 2019

Fachräume	Klassenräume	Lehrerzimmer
<p>Musik:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laptop und Beamer <p>Informatik:</p> <ul style="list-style-type: none"> Raum 1 mit 25 PC-Arbeitsplätzen und einem Scanner Raum 2 mit 20 PC-Arbeitsplätzen Beide Räume mit jeweils einer digitalen Tafel, zwei Lehrer-PCs, zwei Druckern <p>Biologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Digitale Tafel Lautsprecheranlage (defekt) Digitales Mikroskop Dokumentenkamera <p>Chemie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laptop und Beamer Dokumentenkamera <p>Physik:</p> <ul style="list-style-type: none"> Digitale Tafel Dokumentenkamera <p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> Möglichkeit fehlt ins digitale Klassenbuch einzutragen <p>Inklusion:</p> <ul style="list-style-type: none"> Raum 1 mit einem Laptop Raum 2 mit 3 Schülerarbeitsplätzen Raum 3 mit 3 Schüler-Arbeitsplätzen; Laptops zu alt und daher sehr langsam 	<ul style="list-style-type: none"> 6 Klassenräume mit digitaler Tafel, davon lässt sich ein Board nicht mehr auf- und abfahren Zwei Fernseher/DVD-Player zur Ausleihe 14 Klassenräume mit jeweils Laptop und Beamer 17 Klassenräume mit Dokumentenkamera <p>Foyer</p> <ul style="list-style-type: none"> Bildschirm mit digitalem Vertretungsplan für die Schüler 	<p>Lehrerzimmer</p> <ul style="list-style-type: none"> Ein PC-Arbeitsplatz Ein s/w-Drucker Ein s/w-Kopierer Bildschirm mit digitalem Vertretungsplan <p>Besprechungsraum</p> <ul style="list-style-type: none"> Laptop (neu) 2 Laptops (sehr alt) Beamer
<ul style="list-style-type: none"> Drei digitale Fotoapparate Zwei digitale Videokameras 		<ul style="list-style-type: none"> Lego-Mindstorm, mehrere Bausätze Eine Actionkamera

Die Laptops in den einzelnen Räumen sind unterschiedlich alt und daher unterschiedlich schnell.

Die einzelnen Rechner sind in einem Server-Client-System miteinander verbunden. Schüler, Lehrer und weitere Mitarbeiter können sich mit einem eigenen Benutzerprofil im Schulnetzwerk anmelden und die installierten Programme individuell nutzen.

Mit Beginn des Schuljahres 2019/20 ist im gesamten Schulgebäude WLAN vorhanden. Lehrer und Mitarbeiter erhalten einen dauerhaften Zugang. Für den Unterricht können Codes verwendet werden, mit denen sich die Schüler für 45 Minuten ins WLAN einloggen können.

Die Städtische Realschule Heiligenhaus nutzt seit dem Schuljahr 2017 das digitale Klassenbuch der Firma Untis.

3.2 Vorhandene Software

Die Rechner laufen mit dem Betriebssystem Windows 10 mit den von Microsoft vorinstallierten Programmen, bzw. die alten Laptops noch mit Windows 7, da eine Umstellung nicht sinnvoll erschien.

Weiterhin steht allen Microsoft Office 2010 mit Word, Excel, PowerPoint und Access sowie den vergleichbaren Programmen von LibreOffice zur Verfügung.

Über mehrere Browser wird der Zugang zum Internet ermöglicht.

Die einzelnen Fachschaften nutzen fachspezifische Programme, die teilweise auch auf den einzelnen Rechnern zugänglich sind.

3.3 Nutzung der Hardware

Mithilfe eines Fragebogens sollte festgestellt werden, inwiefern die einzelnen Kolleginnen und Kollegen die Hardware in ihrem Unterricht bzw. in ihren Räumen nutzen.

Die Ergebnisse sind im Folgenden dargestellt:

Frage: Welche der folgenden Geräte benutzt du in deinem Unterricht?

Medium	Nennungen	Vergleich mit 2018
Laptop	28 (97%)	+1%
Beamer	23 (79%)	+1%
Digitale Tafel	19 (66%)	+22%
Dokumentenkamera	16 (55%)	-
CD-Player	10 (34%)	-14%
Tablet	5 (17%)	+10%
Videorecorder	0 (0%)	-7%

Frage: Wozu benötigst du die Geräte?

Einsatz im Unterricht	Nennungen	Vergleich mit 2018
Digitales Klassenbuch	27 (93%)	+4%
Filme/Filmsequenzen zeigen	27 (93%)	+4%
Schülerpräsentationen	24 (83%)	+5%
Bilder, Karten, etc zeigen	24 (83%)	+2%
CD abspielen	15 (52%)	-15%
Internetrecherche	14 (48%)	-22%
Als Tafel	13 (45%)	-11%
Digitales Unterrichtsmaterial nutzen	5 (17%)	-39%

3.4 Vermittlung von Medienkompetenz im Unterricht

Die einzelnen Fachschaften gaben an, inwiefern sie Medienkompetenz in ihrem Unterricht vermitteln. Die Ergebnisse finden sich im Medienkompetenzrahmen NRW für die Städt. Realschule Heiligenhaus.

Medienkompetenzrahmen NRW - Städt. Realschule Heiligenhaus

1. Bedienen und Anwenden
1.1 Medienausstattung (Hardware)
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 6 IF Unser Computer 7 M Einführung des Taschenrechners
1.2 Digitale Werkzeuge
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 5 M Diagramme erstellen mit Excel 7 PH Funktionsweise von Bildschirm und Digitalkamera 8 M Geometrie mit der Onlinesoftware „Zirkel und Lineal“ 9 SW Steuererklärung mit Elster
1.3 Datenorganisation
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 6 IF Dateiverwaltung am PC
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 9 IF Datenschutz und -sicherheit 10 PH Informationsübertragung, Datenverarbeitung

2. Informieren und Recherchieren
2.1 Informationsrecherche
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 6 BI Strategien für Internetrecherche am Beispiel Waschbär und Marderhund 6 PK Unser Rathaus – Internetrecherche
2.2 Informationsauswertung
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 6 GE Stadtpläne auswerten
2.3 Informationsbewertung
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 8 D Zeitungstexte untersuchen
2.4 Informationskritik
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 6 IK Ideologische Texte erkennen Theater „Bühngold“
3. Kommunizieren und Kooperieren
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen Jahrgangsstufe/Fach
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 7 IF „Netiquette“ in sozialen Netzwerken 8 D Argumentative Texte zum Thema „Handynutzung“ 10 M Analyse von Musikvideos
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 9 D Unsere Sprache im Wandel - Umgang mit Chatprogrammen



3.4 Cybergewalt und -kriminalität
Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 8 D Hör- und Leseverstehen „Cybermobbing“ 10 D Lineare Argumentation zum Thema „Cybermobbing“
4. Produzieren und Präsentieren
4.1 Medienproduktion und -präsentation
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 9 IF Erstellen von HTML-Webseiten
4.2 Gestaltungsmittel
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 8 IF Bildbearbeitung mit Gimp
4.3 Quelledokumentation
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 7 GE Portraits der Entdecker erstellen 10 PK Länder der EU präsentieren
4.4 Rechtliche Grundlagen
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 8 IF Das Recht am Bild
5. Analysieren und Reflektieren
5.1 Medienanalyse
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 8 PK Das Internet - Ein Medium verändert die Welt
5.2 Meinungsbildung
Die interesselitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 10 PK Bedeutung der Massenmedien
5.3 Identitätsbildung
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 10 IF Erstellen und bearbeiten von Videoclips 10 KU Erstellen eines UNESCO-Films



5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 7 D Verfilmungen von Lektüren untersuchen 10 IK Filmanalyse
6. Problemlösen und Modellieren
6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 6 IF Umgang mit MS Office (Word, Excel, PowerPoint) 10 PK Fit für den Einstellungstest - Webquest 10 SW Teilnahme am Planspiel „Börse“
6.2 Algorithmen erkennen
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 7 IF Programmieren mit MicroWorlds 8 IF Erstellen von Serienbriefen mit Word
6.3 Modellieren und Programmieren
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 8 IF Spielend programmieren mit Scratch 9 IF Robotik mit Lego-Mindstorm 10 BI Entwicklung einer bewegten Grafik zur Funktion von Synapsen
6.4 Bedeutung von Algorithmen
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 10 IF Wachstumsmodelle mit Excel 10 M Exponentielles Wachstum (Zinseszins) mit Excel

4. Planung

4.1 Ausstattungswünsche

Die Kolleginnen und Kollegen wurden nach ihren Anschaffungswünschen gefragt. Das Ergebnis lässt sich in der Tabelle ablesen.

Anschaffungswunsch	Nennungen
Schnelleres Internet	21 (72%)
Tablets im Klassensatz	12 (43%)
Digitale Tafel	8 (28%)
Festinstallierter Beamer	7 (24%)
neue Lautsprecheranlagen	8 (28%)
Neuer Laptop	3 (11%)
Dokumentenkamera	2 (7%)

4.1.1 Schnelleres Internet

Mit der Nutzung des digitalen Klassenbuches, befinden sich permanent die Laptops im Internet, in deren Räumen Unterricht stattfindet. Es fällt auf, dass bei Belegung beider Computerräume die Internetgeschwindigkeit in der gesamte Schule deutlich nachlässt. Der geplante digitale Unterricht musste dann umgestellt werden.

Mit Nutzung der Schülercodes besteht die Gefahr, dass noch häufiger als im vergangenen Schuljahr, das Netz nicht nutzbar ist. Die Stadt Heiligenhaus arbeitet an einer Lösung mit den Anbietern Unitymedia oder NetCologne.

4.1.2 Leinwände

In den Räumen K2 und K3 wurden Beamerhalterungen an der Decke angebracht. Auf Grund der besonderen Beschaffenheit der Decke konnten die Halterungen nur an bestimmten Stellen sicher befestigt werden. Daher passt jetzt das Bild nicht mehr zwischen die Tafelhalterungen an der Frontseite. Es werden dringend zwei Leinwände benötigt, um das Problem zufriedenstellend zu lösen.

4.1.3 Digitale Tafeln

Weitere acht Lehrer wünschen sich für ihre Räume digitale Tafeln. Die Verknüpfung von Tafel, Internet und Laptop bietet viele Möglichkeiten, den Unterricht attraktiver für die Schüler zu gestalten. Insgesamt soll die komplette Schule im Laufe der Zeit mit digitalen Tafeln ausgestattet werden.

4.1.4 Neue Laptops

Durch Anschaffung von 15 neuen Laptops im letzten Schuljahr, sind alle Klassenräume mit ausreichend schnellen Geräten versorgt worden. Einzig im Bereich der Inklusion besteht nach wie vor der Bedarf an schnelleren Laptops. Hierfür werden bereits angeschaffte SD-Speicherkarten in alte Laptops eingebaut.



4.1.5 Festinstallierte Beamer

Festinstallierte Beamer wurden von sieben Kolleginnen und Kollegen gewünscht, die keine digitale Tafel in ihrem Raum haben, aber häufig auf den Beamer in ihrem Unterricht angewiesen sind. In fünf Klassenräume werden in den nächsten Tagen Halterungen an der Decke angebracht. Weitere fünf Deckenhalterungen wurden von der Stadt für das kommende Jahr zugesagt.

4.1.6 Neuausstattung Computerraum

Die Computer im Raum IF1 wurden in den Herbstferien 2019 durch neue Geräte ersetzt. Langfristig müssten auch die Computer in Raum IF2 ausgetauscht werden. Hierfür sind Laptops angedacht. Diese könnten durch das WLAN auch in anderen Räumen genutzt werden und der Raum könnte als weiterer Klassenraum dienen.

4.1.7 Dokumentenkameras

Es sind im vergangenen Jahr 20 Dokumentenkameras angeschafft worden. Die beiden gewünschten Geräte konnten ausgegeben werden. Damit sind jetzt alle Dokumentenkameras in Gebrauch.

4.1.8 Tablets

Um auch digitale Lernangebote nutzen zu können, wünschen sich 43% der Kollegen Tablets für den Unterricht. In einem Ladekoffer könnten sie je nach Bedarf in verschiedenen Räumen genutzt werden. Vier Klassensätze sollten einen passenden Einstieg in die Arbeit mit Tablets bilden.

4.1.9

In acht Klassenräumen werden neue Lautsprecher benötigt. Zum Teil funktionieren sie gar nicht mehr oder sie geben störende Nebengeräusche ab.

5. Qualifizierungskonzept

Um Medienkompetenz vermitteln zu können, müssen Lehrer selber medial geschult werden, um die notwendige Sicherheit im Umgang zu erlangen. Sie sollen den Einsatz moderner Medien nicht scheuen.

Zu Beginn jeden Schuljahres wird daher eine Einführung in das digitale Klassenbuch und in den Umgang mit digitalen Tafeln für die „Neuen“ und weitere Interessierte angeboten. Allen Kolleginnen und Kollegen stehen Kurzanleitungen für die Benutzung des digitalen Klassenbuches und für den Umgang mit schulischen Computern zur Verfügung. Darüber hinaus können die Lehrkräfte außerschulische Fortbildungsangebote wahrnehmen und so zur Qualifizierung beitragen.



6. Technischer Support und Evaluation

Für Wartungsarbeiten und Reparaturen ist die Medienbeauftragte zuständig. Sie wendet sich ggf. an die zuständigen Stellen bei der Stadt.

Das Medienkonzept der Städtischen Realschule Heiligenhaus versteht sich als fortlaufender Prozess. Die Medienlandschaft verändert sich weiter. Um die Aktualität des Medienkonzeptes zu gewährleisten, soll es in Abständen von zwei Jahren evaluiert werden.

Dazu werden erneut die Lehrer und Mitarbeiter befragt, welche Medien sie im Unterricht nutzen und welche Anschaffungswünsche sie haben. Weiterhin wird von der Medienbeauftragten der allgemeine Ist-Zustand der Schule in Bezug auf Medien überprüft.

Die einzelnen Fachschaften überarbeiten zu Beginn jeden Schuljahres den Medienkompetenzrahmen für ihre Fächer.

Das aktualisierte Medienkonzept wird von der Lehrerkonferenz verabschiedet.

Heiligenhaus, den 28.10.2019

Medienbeauftragte

Schulleiterin