Medienkonzept

Königin-Luise-Schule Köln

Städt. Gymnasium für Jungen und Mädchen

Alte Wallgasse 10
50672 Köln

(Stand Oktober 2024)

Inhaltsverzeichnis

1. Zielsetzung 3
1.1 Medienkompetenz ausbilden 4
Medien nutzen: Recherche und Medienkritik 5
Mit Medien lernen: Interaktion und Gestaltung von Lernprodukten 6
1.2 Neue Lernformen: individuell - binnendifferenziert - kollaborativ 6
2. Überblick über die technische Ausstattung 7
2.1 Ausstattung 7
2.2 Wartung und Support 8
3. Fachliche und didaktische Umsetzung 8
3.1. Fächerübergreifendes Lernen mit Medien 9
Lernen mit und über Medien im Fach „Lernen lernen“ und Prävention 9
Verantwortungsvoller Umgang mit Smartphones – Cybermobbing, nein danke! 9
Die Nutzung von MS Teams 10
Lernen mit iPads 11
Medienscouts an der KLS ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**
Medienkompetenz & Facharbeit 12
3.2 Gesellschaftswissenschaften (Ge, Ek, Pk/Sowi, Pl, Päd, Rel) 12
3.3 Sprachlich-literarisches Aufgabenfeld - Sprachen (D, E, F, S, L) 15
3.5 Kunst und Musik 18
3.6 Die Differenzierungsfächer ETE, MG und RTR 19
3.7 Sport 20
3.8 Oberstufe 20
4. Perspektiven und Entwicklungsziele 22
4.1 Perspektiven der Unterrichtsentwicklung 22
4.2 Fortbildungsbedarf und Support 24
5. Ausstattungsbedarf 25
6. Links 27
Medienkompetenzrahmen NRW 27

1. Zielsetzung

Digitalisierung als gesellschaftlicher und kultureller Wandel beeinflusst alle Lebens- und Arbeitsbereiche, die Kommunikationsprozesse, die Handlungsmöglichkeiten und die Wahrnehmung der Welt. Dies führt zu sich verändernden Lebens- und Arbeitswirklichkeiten aller am Schulleben Beteiligten und wirkt sich auf das Bild und das Selbstverständnis von Schule sowie die schulischen Bildungs-, Erziehungs- und (unterrichtlichen) Lehr- und Lernprozesse aus. Vor diesem Hintergrund ergibt sich für Schulen und Lehrkräfte die Frage nach aktuellen und zukünftigen Entwicklungsbereichen für das Lernen in einer digitalen Welt, um Lernende für einen kompetenten Umgang mit Medien fit zu machen.

Zeitgemäße Bildung zielt ab auf die Förderung der so genannten **4K-Kompetenzen**: **K**ollaboration, **K**reativität, **k**ritisches Denken und **K**ommunikation, auch als «**21st century skills**» bezeichnet. Synchrone und asynchrone Phasen der analogen und digitalen Kommunikation werden lernförderlich genutzt. Lernen findet an verschiedenen Lernorten und in unterschiedlichen Lernkontexten statt und ist so arrangiert, dass diese planvoll aufeinander abgestimmt und miteinander verzahnt sind. Aufgaben und Lernpfade sind so angelegt, dass die Schülerinnen und Schüler in ihrer Kreativität gefördert werden und kollaborativ Lernprodukte und Lernergebnisse erzielen können. Die grundsätzliche Bereitschaft, eine kritische Grundhaltung zu erwerben, ist ein übergeordnetes Ziel des Unterrichts und erweiterter schulischer Lehr-/Lernprozesse in der digitalen Welt. Diese Lehr-/Lernprozesse tragen dazu bei, Ambiguitätstoleranz zu erwerben[1]. Im 21. Jahrhundert leben wir stärker als zuvor in einer sogenannten **VUCA**-Welt[2], einer Welt, die geprägt ist durch die vier Faktoren Unbeständigkeit (**V**olatility), Unsicherheit (**U**ncertainty), Komplexität (**C**omplexity) und Mehrdeutigkeit (**A**mbiguity) und die damit auch neue Kompetenzen erfordert seitens der Menschen, die in ihr leben und sie gestalten.

Der schulische Bildungsauftrag ändert sich dadurch nicht grundsätzlich. Es gilt, Kinder und Jugendliche auf ein erfolgreiches und selbstbestimmtes Leben in unserer Gesellschaft vorzubereiten und ihnen zukunftsfähige Schlüsselkompetenzen zu vermitteln. Die digitale Prägung dieser Gesellschaft erfordert aber, dass die Gestaltung von Bildungsprozessen verändert wird. Die Vermittlung von Medienkompetenz, der Einsatz von Unterrichtsmedien zur Gestaltung eines anschaulichen Unterrichts und zur Förderung selbstgesteuerter Lernprozesse sind bereits heute Qualitätsmerkmale der Unterrichts- und Schulentwicklung. Im Rahmen neuer inklusiver Schulformen und Lerngruppen wird auch der Individualisierung des Unterrichts große Bedeutung beigemessen.

Daher wollen wir an der Königin-Luise-Schule mit dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht die Fähigkeiten des selbstständigen und selbstgesteuerten Lernens sowie des vernetzten und vernetzenden Denkens weiter fördern. Wir wollen kritisches Denken herausfordern, kollaborative und kommunikative Arbeitsformen stärken und Kreativität fördern. Die Lernenden sollen dabei einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien erlernen und ihre eigene Mediennutzung reflektieren und kritisch hinterfragen. Die inzwischen vielfältigen

[1] https://msb.broschüren.nrw/impulspapier-2-lernen-in-der-digitalen-welt/entwicklungsbereich-zukunftsgerichtete-gestaltung-von-unterricht-und-schulischen-lernprozessen
[2] https://www.schulministerium.nrw/grundschulleitungstag-2023

Einsatzmöglichkeiten digitaler Netzmedien für schulisches Lernen bieten die Chance, Lernenden Wege sinnvoller Nutzung von Medien aufzuzeigen, Medienkompetenz auszubilden und mittels Medien neue Lernformen und eine veränderte Lernkultur an unserer Schule zu etablieren. Das Medienkonzept entspricht auch den im Leitbild der Königin-Luise-Schule formulierten Leitzielen: der Förderung von Selbstständigkeit und der Stärkung der Eigenverantwortung.

Abbildung

Medienkonzept der Königin-Luise-Schule

1.1 Medienkompetenz ausbilden

Durch die rasante Weiterentwicklung der Computeranwendungen und der Digitalisierung gewinnen digitale Medien immer mehr Einfluss sowohl auf unser privates als auch auf das berufliche Umfeld. Der Ausbildung von Medienkompetenz kommt deshalb an den Schulen in wachsendem Maße eine Schlüsselrolle zu. Medienkompetenz entlang des Medienkompetenzrahmens NRW[3] wird im Unterricht sowohl mit Hilfe analoger als auch digitaler Medien und Methoden schrittweise aufgebaut. In den Jahrgangsstufen 5 – 9 kommen digitale Endgeräte an der KLS vor allem durch PCs (im Computerraum) und iPads als Leihgeräten im Unterricht zum Einsatz. Hier werden Grundfertigkeiten im Umgang mit den Office-Programmen wie Word, Excel und PowerPoint in allen Fächern sowie auch Grundlagen der Programmierung im Fach Informatik eingeführt und vertieft.

Unsere bisherigen Erfahrungen an der Königin-Luise-Schule zeigen, dass Konzepte zum Lernen mit digitalen Medien zwar eine hohe schüleraktivierende Wirkung aufweisen, allerdings geht diese

[3] https://medienkompetenzrahmen.nrw/

Aktivierung noch nicht immer in die gewünschte Richtung. Die Lernenden nutzen die Computer und das Internet schnell für das, was sie zu Hause auch tun würden: zum Surfen, Spielen, Ansehen von Filmen oder Kommunikation via Instant-Messaging. Der Einsatz des Computers im Unterricht sollte deshalb gezielt und gesteuert erfolgen. Mediengestützter Unterricht ist nicht gleich "besserer" Unterricht, Medieneinsatz per se ist kein Gewinn. "Es erscheint daher sinnvoll, nicht das technische Artefakt in den Mittelpunkt von Forschung zu stellen, sondern die Entwicklung und Erprobung bzw. Evaluation von pädagogischen Handlungskonzepten bzw. didaktischen Szenarien, in denen technische Artefakte das Erreichen pädagogisch sinnvoller Ziele unterstützen" [4].

Medienkompetenz wird dabei nicht nur verstanden als die Beherrschung von Geräten und Programmen, sondern als umfassende Reflexion auf verschiedene Medienformen (Text, Bild, Ton, Film), auf Medienkritik (Herkunft und Entstehung, Perspektivität, Intention), auf Kommunikation und Interaktion (kooperative und kollaborative Arbeitsprozesse) sowie auf die eigenständige, kreative und intermediale Gestaltung von Lernprodukten.

Die Lernenden sollen dazu angeleitet werden, die Möglichkeiten digitaler Netzmedien für den eigenen Lernprozess auszuschöpfen und gewinnbringend zu nutzen. Dies geschieht durch den selbstverständlichen, zugleich aber auch kritischen Umgang mit diesem Werkzeug in unterschiedlichen Lernsituationen, durch die begründete Auswahl geeigneter Medien und Programme sowie die Nutzung fachspezifischer Lernsoftware und des Internets.

Als Teilziele von Medienkompetenz werden Kinder und Jugendliche unterstützt, systematisch wichtige Schlüsselkompetenzen zu erlangen. Neben **"Bedienen und Anwenden", "Informieren und Recherchieren", "Kommunizieren und Kooperieren"** zählen hierzu auch **"Produzieren und Präsentieren"** und das **"Analysieren und Reflektieren"** sowie **"Problemlösen und Modellieren".**

Medien nutzen: Recherche und Medienkritik

Die Beschaffung und Erschließung von Informationen haben sich durch das Internet grundlegend geändert. Es ist heute viel leichter möglich, auf jedwede Informationen zuzugreifen und auch aktuelle Ereignisse und Debatten in den Unterricht einfließen zu lassen. Dabei stellt sich der kompetente Umgang und die kritische Reflexion auf Netzinhalte zunehmend als Schlüsselkompetenz der Medienbildung heraus. Lernende sollen dazu angeleitet werden, Informationen, die nicht didaktisch aufbereitet sind, im Internet zu recherchieren, differenziert zu bewerten und weiterzuverarbeiten. So entwickeln sie Suchstrategien und üben sich im Umgang mit digitalen Nachschlagewerken. Wichtige Aspekte sind dabei die Entwicklung von Beurteilungskriterien bezüglich der Qualität von Internetangeboten und die Herausbildung eines sozial-verantwortlichen Umgangs mit den hier recherchierten Informationen.[5]

[4] Bardo Herzig: Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht?, S. 22

[5] Hinsichtlich der Kompetenzvorgaben der Medienberatung (Kompetenzbereiche: "Bedienen/Anwenden", "Informieren/Recherchieren", "Kommunizieren/Kooperieren",

Zur Veranschaulichung und Visualisierung von Sachverhalten und fachlichen Zusammenhängen können in verschiedenen Fächern (besonders in den mathematisch-naturwissenschaftlichen Fächern) multimediale Darstellungen oder auch Videos eingesetzt werden. Interaktive Lernprogramme und Animationen ermöglichen experimentelles Arbeiten und unterstützen die Vermittlung komplexerer Inhalte.

Mit Medien lernen: Interaktion und Gestaltung von Lernprodukten

Lernen mit digitalen Medien in der Schule ist nicht sinnvoll, wenn einzelne Lernende nur atomisiert vor einem Gerät sitzen, an dem sie mittels instruktiver Lernsoftware (wie etwa Vokabeltrainer) arbeiten - denn dazu braucht es nicht den institutionellen Rahmen von Schule, das könnten sie auch zu Hause. Im Sinne des Konzepts des *Blended Learning* stellen digitale Medien die Werkzeuge für Interaktion zwischen den Lernern zur Verfügung. Indem verstärkt in kleinen Gruppen oder Tandems und vernetzt gelernt wird, können digitale Medien die Interaktion im Unterricht fördern.

Sinnvolle Konzepte hierzu reichen vom aufgabenbezogenen Stationenlernen über kleiner oder größer dimensionierte Projektarbeiten, bei denen die Lernenden mit digitalen Medien einen kollaborativen Arbeitsprozess selbst planen und steuern können. Durch digitale Medien werden auch die Lernprodukte vielfältiger. Lernende lernen mittels verschiedener computergestützter Präsentationen von Lernergebnissen, Sachverhalte anschaulich darzustellen und Vorträge so zu illustrieren, dass sie leicht verständlich sind und zum Mit- und Weiterdenken anregen. Die Vortragenden strukturieren Inhalte und kombinieren Text-, Bild- und Tonelemente, um diese Inhalte zu vermitteln. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass es für Lernende inzwischen immer leichter ist, mit Hilfe von Tablets und Smartphones eigene Videos zu erstellen.[6]

1.2 Neue Lernformen: individuell - binnendifferenziert - kollaborativ

Digitale Lernumgebungen bieten verstärkt Möglichkeiten einer Öffnung von Unterricht zu selbstständigen und differenzierenden, zu interaktiven und kollaborativen Lernformen. Sie können somit dazu beitragen, die Lernkultur an unserer Schule nachhaltig zu verändern. Mittels digitaler Netzmedien lassen sich Lernumgebungen schaffen, in denen Lernende verstärkt selbstständig und selbstgesteuert lernen können. Konzepte hierzu sind von Fach zu Fach unterschiedlich, sie reichen

"Produzieren/Präsentieren" und "Analysieren/Reflektieren") NRW entsprechen diese Aspekte der Mediennutzung den ersten beiden Kompetenzbereichen.

[6] Hinsichtlich der Kompetenzvorgaben der Medienberatung (Kompetenzbereiche: "Bedienen/Anwenden", "Informieren/Recherchieren", "Kommunizieren/Kooperieren", "Produzieren/Präsentieren" und "Analysieren/Reflektieren") NRW entsprechen diese Aspekte der Mediennutzung den letzten drei Kompetenzbereichen.

vom aufgabenbasierten Stationenlernen bis zu kooperativen und kollaborativen Arbeitsphasen in kleinen Teams, beispielsweise zur Durchführung eines Projekts.

2. Überblick über die technische Ausstattung

2.1 Ausstattung

Die Königin-Luise-Schule ist seit dem Umzug in den Neubau technisch sehr gut ausgestattet. In allen Unterrichtsräumen sind Touchpanels installiert. Mehrere Multimedia-Räume mit Computerarbeitsplätzen, iPads sowie drei Sätze Laptops in Fachräumen bilden das Grundgerüst der Multimediaausstattung der KLS.

iPads
Insgesamt stehen vier Rollwagen mit je 32 iPads zur Ausleihe für den Unterricht zur Verfügung. Das Kollegium ist mit Dienst-iPads ausgestattet. Weitere iPads für den Unterricht sind beantragt.

Schüler-Lehrer-Arbeitsraum (SLA) / Computerraum
Für die Lernenden der Oberstufe ist das Arbeiten und Lernen mit dem Computer und mit iPads genau wie für einen Großteil der Lehrerschaft eine Selbstverständlichkeit geworden. Um dieses zu unterstützen, gibt es an der KLS einen Computerraum, der von Lerngruppen regelmäßig genutzt wird, in dem aber die Lernenden auch selbstständig (z.B. in Freistunden oder am Nachmittag) am Rechner arbeiten können. Neben Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations-, Präsentations- und Grafikprogrammen (MS Office, Teams) ist fachspezifische Lernsoftware verfügbar.

Multimediaraum für Mediales Gestalten, Musik und Kunst
Ein eigener Fachraum für das Wahlfach Mediales Gestalten und Kunst ermöglicht die Durchführung von Multimedia-Projekten (Bild, Sound, Video/Film). In dem Raum sind 15 fest installierte PCs vorhanden. Bei Bedarf wird der Raum auch für andere Fächer wie z.B. Lernen lernen genutzt. Hauptsächlich genutzte Software-Anwendungen sind Art Weaver Free, Shot Cut und entsprechende freie Online-Tools.

Laptops für Mediales Gestalten (MG) und Europe Talking English (ETE)
Da in dem Differenzierungsfach MG oft zwei Kurse zustande kommen und der Unterricht beider Kurse parallel stattfindet, reicht ein Computerraum nicht aus. Im Kunstraum befinden sich in einem Laptopschrank 16 Laptops, die im Unterricht zum Einsatz kommen. Diese werden ausschließlich im Fach Mediale Gestaltung genutzt und weitgehend selbst administriert.

Im Moment stehen 20 Laptops für das Fach European Talking English (ETE) zur Verfügung. Die Laptops sind für den ETE-Unterricht dienen vor allem zur Recherche und Erstellung von Präsentationen.

Fachraum Robotik, Technik und Raumfahrt (RTR)

Für das Differenzierungsfach Robotik, Technik und Raumfahrt (RTR) besitzt die KLS seit langem einen eigenen Unterrichtsraum, der mit der notwendigen Techniksammlung, Fahrflächen für die Roboter und 18 PCs und einem Satz Laptops (15 Stück) ausgestattet ist. Die PCs sind notwendig, um die Roboter zu programmieren. Weiterhin ist auf den PCs entsprechende Simulationssoftware für die Beschäftigung mit dem Thema Raumfahrt vorhanden.

Für das Fach Physik steht ein Wagen mit 16 Laptops zur Verfügung.

Weiterhin stehen **mobile Beamer-Laptop-Einheiten** für das Kollegium zur Verfügung.

Die Fachschaft Kunst verfügt über zwei Digitalkameras und eine hochwertige Videokamera.

2.2 Wartung und Support

Betreut wird das gesamte Netzwerk der KLS durch den städtischen Partner NetCologne. Derzeit wird vor Ort in der Schule die technische Ausstattung durch zwei Lehrkräfte betreut, die bei Bedarf den Kontakt zu NetCologne herstellen.

Der Wartungsaufwand ist hoch und fordert permanente Kommunikation, um einen funktionstüchtigen Einsatz aller Geräte zu gewährleisten. NetCologne ist durchschnittlich zwei bis dreimal im Monat zur Fehlerbeseitigung und Instandsetzung defekter Geräte vor Ort.

Die Digitalisierung verläuft mit einer enormen Geschwindigkeit und unsere Schule ist mittlerweile sehr gut ausgestattet, die W-Lan Ausleuchtung ist umfassend und auf dem neuesten Stand. Der Aufwand zur Instandhaltung der Endgeräte ist mit dem zunehmenden Einsatz und der wachsenden Anzahl von Endgeräten stark angestiegen. Daher wünschen wir uns mittelfristig sowohl eine verbesserte Betreuung der Technik durch NetCologne (Second-Level-Support), schnellere Reaktionszeiten hinsichtlich der Instandsetzung und Administration der digitalen Endgeräte als auch mehr Kapazitäten für einen verbesserten First-Level-Support an der Schule.

3. Fachliche und didaktische Umsetzung

Die oben ausgeführten Ziele des Medienkonzepts (siehe 1. Zielsetzung) - die Ausbildung von Medienkompetenz einerseits, das Etablieren neuer Lernformen andererseits - haben für die verschiedenen Unterrichtsfächer unterschiedliche Bedeutungen.

Im Folgenden soll ausgeführt werden, wie die einzelnen Fächer bereits nach dem Stand der derzeitigen Ausstattung (siehe auch 2. Überblick über die derzeitige technische Ausstattung) mit digitalen Netzmedien arbeiten und wo sie fachspezifisch Perspektiven und potenzielle Entwicklungen sehen.

Einen Überblick zu der Matrix von Zuordnung einzelner Kompetenzen zu Fächern bzw. Projekten gibt das separat ausgewiesene Medienkompetenzraster (siehe Homepage).

3.1. Fächerübergreifendes Lernen mit Medien

Lernen mit und über Medien im Fach „Lernen lernen“ und Prävention

Besondere Bedeutung für das Themenfeld **„Leben mit Medien"**[7] hat an der KLS das Fach „Lernen lernen”.

Im Rahmen des Faches „Lernen lernen“, das als Ergänzungsstunde in den Stundenplan der 5. und 8. Klassen integriert ist, werden die Lernenden der Königin-Luise-Schule frühzeitig und gezielt an die Arbeit mit dem Computer oder Tablet herangeführt. Sie lernen Grundfunktionen kennen und erweitern durch die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten dieses Mediums ihr Repertoire an Lern- und Arbeitstechniken für selbstständiges und kooperatives Lernen.
Einen inhaltlichen Schwerpunkt bildet in der 5. Klasse zunächst die Arbeit mit einem dem Textverarbeitungsprogramm MS Word, wobei zunächst elementare Fertigkeiten und Regeln wie z.B. das Speichern, Markieren, Kopieren und Verschieben von Texten sowie die richtige Zeicheneingabe und der Umgang mit Leerzeichen, Absatzmarken und Textfeldern etc. erarbeitet werden, sowie die Nutzung von Teams.

Ein wichtiger Aspekt der Arbeit mit dem Internet ist die Herausbildung eines sozial verantwortlichen Umgangs mit dem Medium. Daher werden begleitend Verhaltensregeln für die Online-Arbeit thematisiert und mögliche Gefahren aufgezeigt. Hier arbeiten wir in der Erprobungsstufe in Workshops mit den Medienscouts zusammen.

Verantwortungsvoller Umgang mit Smartphones – Cybermobbing, nein danke!

Mediales Lernen ist heutzutage zugleich auch immer soziales Lernen. Schon in der Klasse 5 besitzt ein Großteil der Lernenden ein internetfähiges Smartphone. Eine repräsentative Studie des Digitalverbands Bitkom, in der über 900 Kinder und Jugendliche in Deutschland befragt wurden, hat gezeigt, dass die tägliche Handynutzung bei den 10- bis 12-Jährigen bei 107 Minuten liegt und dann im Laufe des Erwachsenwerdens auf über drei Stunden (16- bis 18-Jährige) ansteigt. Deshalb ist es einerseits besonders wichtig, eine handyfreie Zeit zu schaffen, in der „echte Kommunikation“ in der analogen Welt erfolgen kann, als auch andererseits sowohl die Lernenden als auch ihre Eltern für einen verantwortungsvollen Umgang mit diesem Medium zu sensibilisieren.
Laut Hausordnung der Königin-Luise-Schule ist daher in der Sekundarstufe I der Gebrauch von privaten digitalen Endgeräten verboten, in der Sekundarstufe II nur in bestimmten Bereichen erlaubt.
Um für einen verantwortungsvollen Umgang zu sensibilisieren, führen die Medienscouts der Königin-Luise-Schule für alle 5. Klassen einen Workshop durch. Zugleich wird bei einem speziellen Elternabend

[7] Im Themenfeld **„Leben mit Medien"** werden Fragen zum alltäglichen Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien und ihre Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt thematisiert (Medienberatung NRW).

der Klassen 5-6 dafür geworben, gemeinsam Regeln für die Nutzung des Smartphones aufzustellen und die Mediennutzung des Kindes zu begleiten.

Medienscouts an der KLS

Seit 2021 gibt es die AG "Medienscouts NRW" an der KLS. Es handelt sich dabei um ein Projekt der Landesanstalt für Medien NRW, in dem Lernende als sog. Medienscouts ihre Mitschülerinnen und Mitschüler bei ihrer Mediennutzung beraten und Fragen rund um die Themen Smartphone-Nutzung, Soziale Netzwerke, digitale Spiele etc. beantworten. Hilfreich ist hier der Ansatz der "Peer-Education": einerseits lernen junge Menschen gerne von Gleichaltrigen und andererseits können sie diese aufgrund eines ähnlichen Mediennutzungsverhaltens zielgruppenadäquat aufklären. Neben der Beratungstätigkeit können die Scouts auch in präventiver Funktion im Unterricht zu Themen wie Klassenchat-Regeln oder Cybermobbing eingesetzt werden.
Fester Ansprechpartner für die Scouts ist eine Beratungslehrkraft, die ebenfalls insbesondere mit Blick auf die Medieninhalte, rechtliche Grundlagen etc. qualifiziert wurde.

Die Nutzung von MS Teams

Die Verwendung von Microsoft Teams in der KLS bietet eine Vielzahl von Vorteilen, die den Unterricht und die Zusammenarbeit verbessern. Folgende Punkte finden bereits Berücksichtigung in unserer Arbeit mit Teams:

- **Unterricht und virtuelles Klassenzimmer:**
  - Lehrende können Teams nutzen, um virtuelle Klassenzimmer zu erstellen, wo sie Lehrmaterial teilen, Präsentationen durchführen und Lernende aktiv und ggf. ortsunabhängig in den Unterricht einbinden können.
  - Funktionen wie Bildschirmfreigabe, Chat und virtuelle Hintergründe können den Unterricht interaktiver gestalten.
- **Zusammenarbeit und Gruppenarbeit:**
  - Lernende und Lehrende können Teams nutzen, um in Gruppen an Projekten zu arbeiten. Die Plattform ermöglicht die gemeinsame Bearbeitung von Dokumenten, den Austausch von Ideen und die Zusammenarbeit in Echtzeit.
- **Kommunikation und Benachrichtigungen:**
  - Teams bietet eine Plattform für die Kommunikation zwischen Lehrkräften, Lernenden und Eltern. Dies kann sowohl über Chat und Mail als auch über Videoanrufe erfolgen.
  - Ankündigungen, Aufgaben und Benachrichtigungen können über Teams geteilt werden, um alle relevanten Parteien zu informieren.
- **Dateifreigabe und Dokumentenverwaltung:**
  - Lehrende können Unterrichtsmaterialien, Hausaufgaben und Ressourcen über Teams teilen.
  - Lernende können ihre Aufgaben über Teams hochladen, und Lehrende können Feedback geben.

- **Integration mit Office 365:**
    - Teams ist eng mit weiteren Microsoft 365-Anwendungen wie Word, Excel und PowerPoint verbunden, was die nahtlose und integrierte Nutzung dieser Tools für schulische Aktivitäten ermöglicht. Für Lernende und Lehrende stehen Lizenzen für Microsoft 365 auch für heimische Endgeräte zur Verfügung.

Lernen mit iPads

Bei der Wahl eines digitalen Endgeräts für die Lernenden bietet ein Tablet deutliche Vorzüge gegenüber einem Laptop. Tablets sind in der Anschaffung günstiger, deutlich leichter, haben eine höhere Akkulaufzeit und sind aufgrund fehlender beweglicher Teile (z.B. Lüfter) weniger störanfällig. Tablets haben zwar einige Einschränkungen (weniger Speicherplatz, kein vollwertiger Dateimanager, keine Tastatur), diese Einschränkungen sind für den Betrieb im schulischen Alltag aus unserer Sicht unwesentlich bzw. können beseitigt werden (Cloudspeicher unter MS365, Tastaturhülle und Eingabe über Stift möglich). Wichtig ist uns als Schule eine einheitliche Gerätewahl, da dies die Betreuung der Lernenden im Unterricht für die Lehrkraft deutlich vereinfacht. Aufgrund der durch die Stadt Köln bisher geschaffenen Infrastruktur und die getätigten Anschaffungen verständigte sich die Schulgemeinde auf den Einsatz von **Apple iPads** als mobiler digitaler Endgeräte. Die Schule ist bereits in fast allen Räumen mit AppleTV ausgestattet, NetCologne betreibt für die Königin-Luise-Schule „Mobile Device Management“ (MDM), in das in Zukunft schülereigene Geräte aufgenommen werden können, das Kollegium (Dienstgeräte) und die Lernenden sind im Umgang mit den Apple-Geräten bereits vertraut. Das iPad bietet zudem den Vorteil, dass via Airdrop Dateien ohne WLAN ausgetauscht werden können. Das iPad besitzt ein für das Tablet optimiertes Betriebssystem (iPadOS), das System läuft äußerst stabil, ist geschlossen und verhindert so Missbrauch und erhöht die Sicherheit vor Schadsoftware. Viele Apps, die unter iPadOS geladen werden können, sind unter anderen Systemen nicht verfügbar. Zudem haben die Geräte eine hohe Wertstabilität.
Das Lernen mit iPads in der Schule bietet eine Vielzahl von Vorteilen, die den Bildungsbereich erweitern können. Hier sind einige der wichtigsten Vorteile:

- **Interaktive Lernmöglichkeiten**: iPads ermöglichen interaktives Lernen durch Apps und Software, die Lernenden erlauben, aktiv am Lernprozess teilzunehmen. Dies fördert das Engagement und die Aufmerksamkeit im Unterricht.
- **Anpassungsfähigkeit**: Lehrende können Lerninhalte leicht an die individuellen Bedürfnisse und das Lernniveau der Schüler anpassen. Dies ermöglicht differenziertes Lernen und unterstützt sowohl begabte Lernende als auch solche, die zusätzliche Unterstützung benötigen.
- **Zugang zu umfangreichen Ressourcen**: Mit iPads haben Lernende Zugang zu einer Fülle von digitalen Ressourcen, einschließlich E-Books, Videos, Simulationen, KI und Online-Datenbanken. Dies erweitert den Horizont der Lernenden und erleichtert die Recherche.
- **Multimediale Lehrmethoden**: iPads erlauben den Einsatz von Multimedia-Elementen wie Videos, Grafiken und Audio, um den Unterricht anschaulicher und verständlicher zu gestalten.
- **Selbstgesteuertes Lernen**: Durch die Verfügbarkeit von Lern-Apps und Online-Plattformen können Lernende selbstgesteuert lernen und ihre Lernfortschritte verfolgen.

- **Kollaboration und Kommunikation**: iPads erleichtern die Zusammenarbeit zwischen Schüler- und Lehrerschaft sowie zwischen Lernenden untereinander. Sie können Informationen teilen, Projekte gemeinsam bearbeiten und über Kommunikations-Apps kommunizieren.

Medienkompetenz & Facharbeit

Alle Lernenden der Jahrgangsstufe Q1 müssen eine Facharbeit schreiben, die die Lernleistung einer Klausur ersetzt. Auch hier wird an der KLS Wert darauf gelegt, dass die Heranwachsenden im Zusammenhang mit dieser wichtigen Arbeit ihre Medienkompetenz vertiefen: Im Rahmen der Projekttage gibt es Workshop-Einheiten zum Thema Literaturrecherche, richtiges Zitieren, Auffrischen der Textverarbeitungskenntnisse sowie eine Einheit mit Fragen rund ums Urheberrecht und Plagiat sowie die Nutzung von Künstlicher Intelligenz.

3.2 Gesellschaftswissenschaften (Ge, Ek, Pk/Sowi, Pl, Päd, Rel)

Digitale Netzmedien und die Recherche im Internet spielen für die Gesellschaftswissenschaften eine zunehmend größere Rolle. Erstens lassen sich aktuelle Bezüge und kontroverse Debatten im Netz für einen auf Gegenwartsbezüge ausgerichteten Unterricht verdeutlichen. Zweitens ermöglichen digitale Medien offene, auf selbstständiges Lernen zielende Unterrichtsformen. Lernende sollen zunehmend in die Lage versetzt werden, gesellschaftlich bedeutende Probleme und Fragestellungen selbst zu erkennen, zu erschließen und zu beurteilen. Zugleich beinhaltet die Erziehung zu kritischen, mündigen Bürgern auch die Einübung von Medienkritik - wofür sich die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer besonders eignen.

Geschichte

Quellen der Vergangenheit und Darstellungen von Geschichte liegen uns immer nur in Form verschiedener Medien vor. Das Unterrichtsfach Geschichte ist als Medienfach zur Ausbildung von Medienkompetenz besonders geeignet. Dabei kann auch die verstärkte Reflexion auf die Geschichte verschiedener Medien eine Rolle spielen, deren Bedeutung kritisch einzuschätzen ist.
Digitale Netzmedien dienen erstens der Informationsbeschaffung und bieten die Möglichkeit, die Hintergründe zu Quellen der Vergangenheit und Darstellungen von Geschichte (medien-)kritisch zu befragen. Zweitens dokumentiert und veranschaulicht das Internet auch die vielseitige Bedeutung von Geschichte in der öffentlichen Auseinandersetzung (Geschichtskultur). Drittens können vor allem in einem stärker projektartig angelegten Unterricht mittels digitaler Netzmedien verschiedene Lernprodukte erstellt werden (z.B. Podcasts, Videos, digitale Zeitleisten, Schaubilder etc.).

Geografie

In wohl kaum einem Unterrichtsfach hat sich der Medieneinsatz im Zuge der digitalen Wende so drastisch verändert wie in der Geografie. Vor allem die Nutzung von Luft- und Satellitenbildern oder die Verwendung digitaler Karten ist inzwischen nicht nur im privaten Umfeld der Lernenden alltäglich geworden und hat die Raumwahrnehmung verändert – auch der Geografieunterricht ist Nutznießer der Fülle hochwertiger, oft frei verfügbarer Fernerkundungsdaten. Daneben steht den Lehrenden und Lernenden ein schier unerschöpflicher Fundus an digitalen Bild- und Filmmedien zur Verfügung, um geografische Räume und Sachverhalte in der Schule ansprechend zu vermitteln.
Im Rahmen von Unterrichtsgängen oder Exkursionen zeigen sich viele Einsatzgebiete, um mit Hilfe der mobilen Geräte Unterricht und Realitätsnähe direkt erfahrbar zu machen, z. B. bei der Orientierung im Gelände oder der Durchführung von Befragungen und Kartierungen.
Die Verwendung digitaler Medien im Geografieunterricht in Ergänzung zu traditionellen Medien ist eine Antwort des Faches zur Auseinandersetzung mit aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen. Dabei soll die Beschäftigung mit dem Medium kein Selbstzweck sein, sondern eine Bereicherung des Unterrichts in Zeiten der Informationsgesellschaft, die den aktuellen pädagogischen Paradigmen wie Selbststeuerung und individuelles Lernen ebenso zuarbeitet wie der Kompetenzorientierung der jüngsten Lehrplangeneration. Entsprechend findet sich der Medieneinsatz als verbindlicher Bildungsauftrag des Geografieunterrichts in Bildungsstandards und Fachlehrplänen formuliert.

Wirtschaft-Politik/Sozialwissenschaften

Dem Fach Wirtschaft-Politik/Sozialwissenschaften kommt im Rahmen des Medienkonzepts eine besondere Verantwortung zu. So sagt beispielsweise der Kernlehrplan Sozialwissenschaften, dass die Lernenden „fallbezogen die Funktion der Medien in der Demokratie erläutern" können sollen. Gerade im Zeitalter von *Fake News*, Cybergewalt und -kriminalität ist es Aufgabe der Sozialwissenschaften, hier die Lernende über „Neue Medien" aufzuklären, mit ihnen gemeinsam Medienprodukte zu analysieren und zu bewerten. Daneben ist es selbstverständlich, dass digitale Geräte zur Internetrecherche (z.B. Was sagt welche Partei zu einem bestimmten Thema?) eingesetzt werden.
Mit Blick auf den Medienkompetenzrahmen ist das Fach außerdem prädestiniert für die Informationsrecherche etwa mit Blick auf aktuelle Ereignisse und damit zusammenhängend die Informationsauswertung und -kritik und kann außerdem über Methoden zur Medienanalyse zur selbstregulierten Mediennutzung anleiten.

Pädagogik

Erziehung durch Medien und Medienerziehung - Das Unterrichtsfach Pädagogik ist in besonderem Maße als Medienfach geeignet, schließlich ist die Thematik laut Kernlehrplan sowohl Lerngegenstand als auch Methode. Um die Reichweite und den Umfang des Medienlernens bewusst zu machen, wird hier (anknüpfend an der Lebenswelt der Lernenden) zunächst das eigene Medienverhalten in den Blick genommen, um darauf aufbauend die Dimensionen der Medienkompetenz, welche sowohl Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung als auch Mediengestaltung (Vergl. Baacke) beinhalten, zu beleuchten.
In der Auseinandersetzung mit der Frage, welche pädagogischen Konsequenzen sich aus dem wachsenden Einfluss der Medien (zum Beispiel für das Lernen oder für die Identitätsbildung von Kindern und Jugendlichen) ergeben, findet hier eine vertiefende Auseinandersetzung mit verschiedenen aktuellen Positionen der medienpädagogischen Diskussion statt.

Da die eigene aktive Arbeit mit dem Medium ein wichtiger Faktor für eine kritische Nutzung ist, ist auch der Pädagogikunterricht darauf ausgelegt, Medien in den Unterricht einzubeziehen. Im Sinne des selbstständigen Lernens wird hier das Internet zu Recherchezwecken genutzt, indem beispielsweise Themen und Konzepte ermittelt oder die Umsetzung verschiedener pädagogischer Ansätze in der Praxis recherchiert werden. Eine aktive Internetnutzung ermöglicht den Lernenden zudem auch eine (kritische) Auseinandersetzung mit aktuellen Erziehungspositionen und -trends sowie mit Erziehungsratgebern und -blogs, welche auf der Grundlage im Unterricht erarbeiteter Theorien analysiert und beurteilt werden. Darüber hinaus werden Computermedien im Pädagogikunterricht genutzt, um Präsentationen vorzubereiten, Ergebnisse zu sichern oder Umfrageergebnisse zu visualisieren.

Religion

Im Fach Religion spielt die Mediennutzung eine größere Rolle, als es auf den ersten Blick erscheint. Zentrale Aufgabe des Faches ist es, Lernenden zu ermöglichen, in einem offenen Dialog mit biblischen Grundlagen und den Traditionen des christlichen Glaubens mit pluralen religiösen Lebensentwürfen und Weltdeutungen Perspektiven für ihr eigenes Leben und die Orientierung in der Welt zu gewinnen. Sie setzen sich mit religiös-ethischen Herausforderungen in unterschiedlichen gesellschaftlichen Handlungsfeldern wie Kultur, Wissenschaft, Politik und Wirtschaft in Geschichte und Gegenwart auseinander. Für die Identitätsbildung von heutigen Jugendlichen ist die Auseinandersetzung mit einem verantwortlichen Umgang mit dem Web 2.0 unabdingbar, hierzu leistet der Religionsunterricht auf vielfältige Weise einen Beitrag.

Praktische Philosophie/ Philosophie

Im Rahmen des Philosophieunterrichts werden bei der Nutzung digitaler Medien vor allem Filmausschnitte, Bilder und Musik sowohl als Hinführungsmedium als auch zum Transfer oder der Vertiefung genutzt. Dabei ist es wichtig, dass diese Medien in guter Qualität projiziert bzw. abgespielt werden können, damit das gesamte didaktische Potential ausgenutzt werden kann.
Das Fach Philosophie macht sich zur Aufgabe einen Metadiskurs zwischen digitaler und analoger Welt im Sinne von Wahrheit und Erkenntnis anzustoßen und darüber hinaus zur Identitätsbildung und Demokratiebildung beizutragen.

3.3 Sprachlich-literarisches Aufgabenfeld - Sprachen (D, E, F, S, L)

Deutsch und Fremdsprachen

Sowohl im Fach Deutsch als auch in allen Fremdsprachen sind die Mediennutzung und der kritische Umgang mit Medien immer wieder inhaltliche und methodische Schwerpunkte des Lehrplans (siehe jeweilige Fach-Curricula). Der Umgang mit auditiven und audiovisuellen Texten ist in allen Fächern in den jeweiligen Richtlinien vorgeschrieben und insbesondere in den Fremdsprachen zur Schulung der Sprachkompetenzen Hör- beziehungsweise Hör-/Sehverstehen, aber auch im Fach Deutsch unerlässlich.

Ressourcen und Anwendungsbeispiele (wenn nicht anders vermerkt, für alle genannten Fächer geltend)

<u>Medienkompetenz ausbilden</u>

Medien nutzen: Recherche und Medienkritik

- Alle Fremdsprachen: Übung des Hör- und des Hör-/Sehverstehens authentischer multimedialer Texte in allen Jahrgangsstufen, in denen die jeweilige Fremdsprache unterrichtet wird
- Einsatz der lehrwerkbegleitenden Audio- und Videodateien (*F; E*: vor allem in der SI, aber auch EF) sowie in *Spanisch* des zu den verschiedenen Unterrichtsvorhaben vorhandenen Bild- und Kartenmaterials (Bsp: *Migración de África a España*)
- *Englisch / Französisch:* Einsatz der e-book Version des Schülerbuches (z.B. über das interaktive Whiteboard) in SI und EF
- Filmanalyse (im Jahrgang der jeweils fachspezifischen Lehrplanvorgabe, z.B. *Deutsch* und *Spanisch*: Q1, *Englisch*: EF)
- Bildbeschreibung und Analyse von *Cartoons* (*Englisch Q1*) bzw. *caricaturas* (*Spanisch*)
- Kreatives Schreiben oder Erstellen von gemeinsamen Texten z.B. über *Book Creator*
- *Englisch*: kritischer / kompetenter Umgang mit Social Media, Internet und KI
- D/ E/ F: Internetrecherchen anleiten und durchführen, Herausfiltern themenrelevanter Informationen aus Medienangeboten
- Nutzung von authentischen Webseiten z.B. von Museen (*Englisch z.B. in London*), bestimmten Regionen (Französisch: Bsp. Nantes Kl 8; Région PACA Klasse 9; *Spanisch*, z.B. *consejería de turismo de Andalucía*; Q1; Englisch z.B. USA, Australien, Nigeria ...) und anderen Sehenswürdigkeiten oder Institutionen, die im Schulbuch thematisiert werden, für Recherche oder virtuelle Rundgänge (*Englisch*: z. B. Kl. 8 und Q1: Ellis Island zu US immigration)
- Nutzung authentischer fremdsprachlicher (resp. deutscher) Filmbeiträge und Mediatheken (z.B. Nachrichten, Dokumentationen), *Englisch /Französisch*: interkulturelles Lernen: Analyse und Bewertung vermittelter Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen
- *Englisch*, *Deutsch, Französisch, Spanisch*: Nutzung von tagesaktuellen Texten, die über die Webseiten von Zeitungen oder Magazinen verfügbar sind

Mit Medien lernen: Interaktion und Gestaltung von Lernprodukten

- *Fremdsprachen*: Arbeit mit den digitalen Tafeln oder gemeinsamen Onlinedokumenten wie ZumPad z. B. Markieren und Annotieren bei der Text- oder Bildanalyse, Texte gemeinsam redigieren
- Nutzung von Textverarbeitungssoftware zur Erstellung von Zieltexten
- Erstellen eigener Videos, Erklärvideos, Hörspiele, Podcasts (insbes. *E, F, S*) oder PowerPoint-Präsentationen; z.B. D/ E/*F*: Lernaufgabe / tâche: selbstständiges Erstellen von Medienprodukten, Sprechen: mediengestützte Präsentation von Ergebnissen
- *Fremdsprachen / D*: Erstellen eigener digitaler Texte, z. B. Webseiten, Schülerblogs
- *wünschenswert wäre beispielsweise im Fach Englisch* die webbasierte Kommunikation mit Austauschpartnern (z.B. via Teams); Durchführung von Videokonferenzen in Vorbereitung auf den Austausch (Bsp. Französisch Klasse 8 Projektbezug: von seiner Stadt berichten)

<u>Veränderung von Schule</u>

Neue Lernformen (offenes und selbstständiges Lernen) / Individuelle Förderung

- Digitale Kursräume und Bereitstellung von Materialien besonders in der Oberstufe über digitale Plattformen (T*eams*) zum Arbeiten, Nacharbeiten, Wiederholen etc.
- Arbeit mit Lernplattformen, z.B. in *Englisch*: Bibox (hier z.B. Zugang zum e-book mit Audios, Videos und Fördermöglichkeiten passend zum digitalen Lehrbuch über Westermann), Teams Kursnotizbuch (OneNote) für Materialaustausch und Kommunikation oder die Möglichkeiten von Padlet oder Taskcard zum Materialaustausch oder zur Kollaboration, in Deutsch z.B. die Nutzung von Antolin
- Arbeit mit digitalen Übungsmöglichkeiten zur individuellen Förderung für Vokabular (*Englisch*: z.B. Westermann Vokabeltrainer, Anton App, Quizlet, *Französisch*: Umgang mit Übungsangeboten z.B. über Apps wie Quizlet, Spanisch: Quizlet) und Grammatik (z. B. *E*: ego4U u.ä.), Learning Apps, auch in *Deutsch*: Umgang mit digitalen Übungsangeboten
- Zugriff auf digitale / online Wörterbücher und Nachschlagewerke zum selbstständigen und kooperativen Sprachenlernen
- Teilnahme an digitalen Projekten (z. B. *Englisch*: US Election Project oder eTwinning) möglich

3.4 Mathematik, Naturwissenschaften und Informatik (M, PH, CH, BI, IF)

Im Fach **Mathematik** gibt es viele Anwendungen von dynamischer Software zur Visualisierung von mathematischen Zusammenhängen und Strukturen. So bietet sich in Anknüpfung an das „Rechnen mit natürlichen Zahlen und Größen“ aus dem Mathematikunterricht die Arbeit mit einem Tabellenkalkulationsprogramm (Excel) an. Die Lernenden lösen einfache Sachaufgaben wie z. B. das Erstellen eines dynamischen Rechnungsformulars mit Hilfe des Computers und sammeln dabei Erfahrungen im Umgang mit Formeln. Darüber hinaus lassen sich Zahlen und Größen durch die

Erstellung von Diagrammen graphisch darstellen. Anwendungen sind beispielsweise die Nutzung von Geometriesoftware (Geogebra) in der Sekundarstufe I (Schulinternes Curriculum), die Nutzung von Tabellenkalkulation im Rahmen stochastischer Untersuchung (Schulinternes Curriculum). Beiträge aus dem Internet sind oft eine sinnvolle Ergänzung zum Unterricht. Projektionen zur Visualisierung oder als Impulsgeber für mathematische Zusammenhänge kommen dank der interaktiven Touchpanels (z.B. dynamische Nutzung von Geodreieck und Winkelscheibe) zum Einsatz. Der vorgeschriebene grafikfähige und wissenschaftliche Taschenrechner, der insbesondere in der Oberstufe genutzt wird, ist ein eigenständiges digitales, permanent genutztes Medium. Dieser wird aber perspektivisch abgelöst durch iPads. Digitale Medien finden im Mathematikunterricht an der KLS vor allem Anwendung, um die Kompetenzbereiche "Bedienen und Anwenden", "Informieren und Recherchieren" und "Produzieren und Präsentieren" auszubauen.

Für das Fach **Physik** sind vielfältige Anwendungen digitaler Medien sinnvoll. Das reicht von der Nutzung von Simulationssoftware auf Javascript-Basis bis hin zu Html5-Animationen aus dem Internet. Die Präsentation unterrichtsrelevanter Filme ergänzt den praxisorientierten Unterricht.

Die Lernenden können die vorhandene digitale Ausstattung nutzen, um

- Messwerte aufzunehmen und Auswertungen auf den Laptops mit Standardsoftware wie Excel oder LibreOffice Calc durchzuführen (Kompetenzerwartung Kernlehrplan, S. 24f.; schulinterner Lehrplan Sek II, S. 72),
- Videoanalyse von Bewegungen mit der Software Viana auf den Ipads zu erledigen,
- im Internet zu recherchieren (Kompetenzerwartung Kernlehrplan, S. 33),
- Versuche zu simulieren (Online zum Beispiel auf den Seiten von Leifi-Physik oder mit der Software Croccodile Physics) (Kompetenzerwartung Kernlehrplan, S. 13 und S. 29),
- Sachverhalte zu modellieren (Kompetenzerwartung Kernlehrplan, S. 22) und
- Ergebnisse angemessen zum Beispiel mit PowerPoint zu präsentieren (Kompetenzerwartung Kernlehrplan, S. 22)

Der Einsatz neuer Medien im Fach **Biologie** bietet eine Fülle von Möglichkeiten für eine interessante, schülerorientiertere und binnen-differen-ziertere Form des Unterrichtens.

<u>Einsatzbereiche sind zum Beispiel:</u>

- Nutzung webbasierter Informationen für Referate, Recherchen, etc.
- Excel Auswertung von Versuchsdaten (Ökologie)
- Erstellen von Sicherungen (MS Office 365)
- Einsatz von Lernsoftware gibt es z.B. von Mastertool (Co-Tec)
- Nutzen von z.B. chemischen Zeichenprogrammen, Animationen/Simulationssoftware oder Programmen zur räumlichen Moleküldarstellung Programme zur räumlichen Moleküldarstellung
- Einsatz digitaler, z.T. in der Schule vorhandener Unterrichtsmaterialien (Beispiel Klett „Makl“)
- Nutzung digitaler Medien für den binnendifferenzierten Unterricht
- Computersimulationen als Ersatz für gefährliche Experimente, Infotainment - z.B. Simple Biology im Umfang einer Recherche.

- Die Möglichkeit im Unterricht erstellte Schüler-Präsentation von Schülerbildschirmen direkt für alle über den Beamer sichtbar zu machen
- Webquests
- „Digitale "Exkursionen" über Google Earth, z.B. Vergleich von Standortfaktoren oder vorhandener Flora
- elektronisches Mind- und Conceptmapping
- Präsentationssoftware: PowerPoint, Software Prezi
- forschende Unterrichtsansätze unter Verwendung von Online-Angebo-ten, Simulationen und professionellen Datenbankzugriffen (z. B. im Bereich der Gentechnik)
- Tabellenkalkulation (z.B. Wachstumsmodelle)
- Nutzung digitaler Lernprogramme

Für das Fach **Chemie** sind Anwendungen digitaler Medien im Lehrplan vorgesehen. Beispielhaft für den Einsatz digitaler Medien im Chemieunterricht sind die computergestützte Durchführung und Auswertung von Versuchen und der Umgang mit digitalen Übungsangeboten wie z.B. Apps wie AK Minilabor, AK Chemiebaukasten.

Das Fach **Informatik** vermittelt die grundlegenden Funktionsweisen und Prinzipien, die hinter den digitalen Endgeräten und Internetanwendungen stehen, die wir täglich nutzen, und schafft in der Erprobungsstufe die Grundlagen für eine kompetente Nutzung der digitalen Anwendungen. Hierbei steht ein direkter Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler sowie eine aktive und altersgemäße Auseinandersetzung mit Informatiksystemen im Vordergrund. Diese wird durch einen ständigen Wechsel zwischen Theorie- und Praxisphasen erreicht, wobei das Erlernte meist unmittelbar in kniffligen Spielen, beim Lösen von Rätseln bzw. bei der Arbeit am Computer Anwendung finden soll. Die Schülerinnen und Schüler lernen Geheimschriften kennen, schreiben codierte Nachrichten, entschlüsseln Codes und kommunizieren mit künstlicher Intelligenz.
Im Zentrum des Informatikunterrichtes in der Erprobungsstufe steht jedoch der Erstkontakt mit Handlungsanweisungen und Algorithmen zur Lösung IT-spezifischer Probleme. Die Kommunikation mit Informatiksystemen (insb. Computern) erfolgt stufenweise, sodass aus einzelnen grundlegenden Befehlen zunächst kurze Sequenzen werden, die schließlich zu kleinen Programmen zusammengefügt werden. Hierbei lernen die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Programme mit unterschiedlichen Programmierverfahren kennen.

3.5 Kunst und Musik

Für die Fächer Kunst und Musik an der KLS ist die Nutzung digitaler Medien kaum mehr wegzudenken. Das beginnt schon bei der Präsentation von Bildern, Filmen, Musikstücken oder eigenen Produkten. Auch für die Informationsbeschaffung im Unterricht ist das Internet eine sinnvolle, aber durchaus nicht die einzige Quelle - analoge Medien haben durchaus ihre Berechtigung auch im Hinblick auf wissenschaftliches Arbeiten.

Digitale Medien bieten sich für die kollaborative Projekte sowohl im Fach Musik als auch im Fach **Kunst** an. Im Kunstunterricht in der SEK I ist laut Lehrplan in der Klasse 7 Bildbearbeitung Unterrichtsthema

(KLP, Sek I, S. 8). Auch im Oberstufenunterricht wird je nach Vorgaben das digitale Bild zum Unterrichtsgegenstand. Beim Unterrichtsvorhaben “Bild des Menschen – fotografische Auseinandersetzungen” in der EF werden selbst fotografierte Bilder konzipiert, geschaffen und digital bearbeitet. Themen wie Inszenierung, Identität und Authentizität sind Gegenstand einer sowohl theoretischen als auch künstlerisch-praktischen Auseinandersetzung (KLP, Sek II, S. 6). Je nach Abiturvorgaben gehört die explizite Untersuchung von Wirkungsweisen neuer Medien zum Unterricht wie z. B. beim Unterrichtsvorhaben “Konstruktion von Wirklichkeit” in der Qualifikationsphase (KLP, Sek II, S. 10). Die Lernenden vergleichen und bewerten Bildzeichen aus Beispielen der Medien- und Konsumwelt und der bildenden Kunst. Besondere Bedeutung haben im Fach Kunst die Kompetenzbereiche "Informieren und Recherchieren", "Produzieren und Präsentieren" und "Analysieren und Reflektieren". Das Thema KI wird auch in Zukunft für die Bildgestaltung eine wichtige Rolle spielen.

Für den Musikunterricht stehen uns im Musikraum E002 32 iPads zur Verfügung. Die Nutzung dieser Geräte bietet sich bei vielen Themen in allen Jahrgangsstufen an. Der Einsatz von Programmen wie zum Beispiel *Garageband*, die das Komponieren ohne Musikinstrumente ermöglichen, ist nicht nur für Lernende ohne musikalische Vorbildung sehr vorteilhaft. Auch das Aufnehmen von Hörspielen/Drehen von Werbespots mit *iMovie* (Jahrgangsstufe 7) ist mit den iPads gut möglich. Filmsequenzen können abgespielt und Szenen am Keyboard vertont werden (Jahrgangsstufe 9). Natürlich können sie auch jederzeit für Internet-Recherche-Aufgaben oder die Arbeit mit Apps wie z.B. *Quizlet* oder *Book Creator* eingesetzt werden.

3.6 Die Differenzierungsfächer ETE, MG und RTR

Im Differenzierungsbereich der Klassen 9 und 10 spielt, wie bereits erwähnt, die Nutzung digitaler Medien eine große Rolle.

Im Fach **Europe Talking English (ETE)** wird regelmäßig mit Laptops und iPads gearbeitet, sowohl bei der Recherche als auch der Erstellung von digitalen Produkten. In der 10. Klasse gehört zu den Projekten die Erstellung eines Businessplans. Hierbei muss sehr selbstständig gearbeitet werden, der Computereinsatz ist für die Recherche, Kalkulation und Erstellung unerlässlich. Im Moment stehen dem Fach 26 Laptops zur Verfügung. Ein Upgrade der technischen Ausstattung wäre sinnvoll. Im Fach ETE sind in den verschiedenen Projekten die Kompetenzbereiche "Bedienen und Anwenden", "Informieren und Recherchieren", "Kommunizieren und Kooperieren", "Produzieren und Präsentieren" und das "Analysieren und Reflektieren" von besonderer Bedeutung.

Im Fach **Mediale Gestaltung (MG)** stehen die Gestaltung mit digitalen Medien und das Untersuchen ihrer Wirkungsweise im Zentrum der Auseinandersetzung. Kernthema des Faches ist die Frage nach der Beeinflussung von Wahrnehmung und Vorstellung von Wirklichkeit durch audiovisuelle Medien. *Medienkritik* ist somit ein zentraler Aspekt des Faches. Durch eigenständige digitale Gestaltung von neuen Bildwelten erschließen sich Möglichkeiten manipulativer Bilder. Das Fach MG beschäftigt sich

mit Freier Kunst und zweckgebundenen Bereichen der angewandten Kunst (z.B. Design, Werbung). Bildrecherche, die Auseinandersetzung mit Bildrechten (Urheberrecht) und Informationsbeschaffung gehören fundamental zum Fach hinzu. In den Gestaltungsprozessen besteht eine Verknüpfung zwischen analogen und digitalen Verfahren. Hauptsächlich genutztes Medium ist derzeit der Computer bzw. Laptops, perspektivisch wird es zu einem verstärkten Einsatz von iPads kommen. Das Erlangen von Gestaltungskompetenz ist ein zentrales Anliegen des Faches MG. Hauptsächlich genutzte Software sind Art Weaver free und Snapseed (Bildbearbeitung) sowie Sketchbook und Shot Cut und iMovie (Videoschnitt). Im Fach MG sind in den verschiedenen Projekten die Kompetenzbereiche "Bedienen und Anwenden", "Informieren und Recherchieren", "Kommunizieren und Kooperieren", "Produzieren und Präsentieren" und das "Analysieren und Reflektieren" besonders wichtig.

Auch im Fach **Robotik Technik Raumfahrt (RTR)** spielen digitale Medien eine wesentliche Rolle. Mit Kara, dem programmierbaren Marienkäfer der TH Zürich, lernen die Schüler zunächst einfache Grundlagen der Programmierung. Danach arbeiten sie mit dem Lego- Mindstorms-System. Mit Hilfe einer zunächst ikonischen, später aber auch syntaktischen Programmiersprache werden einzelne Aufgaben gelöst. Im Fach RTR haben die Kompetenzbereiche "Bedienen und Anwenden", "Produzieren und Präsentieren" sowie "Problemlösen und Modellieren" eine besonders große Bedeutung.

3.7 Sport

Für das Fach Sport sind Anwendungen digitaler Medien möglich, wie zum Beispiel der Umgang mit digitalen Übungsangeboten (Apps, digitaler Aufbauplaner ...) oder das Erstellen eigener Videos. Voraussetzung wäre eine entsprechende Ausstattung mit Laptop und Beamer sowie WLAN für die zwei Sporthallen. Diese wünschen wir uns.

3.8 Oberstufe

Der **Projektkurs Geschichte** erforscht zurzeit die Geschichte der Königin-Luise-Schule im Nationalsozialismus und wird dies auch auf absehbare Zeit weiter tun.
Diese Arbeit erfordert in besonderer Weise den Einsatz und die kompetente Beherrschung alter wie neuer Medien. Der wesentliche Teil der Arbeit besteht in der Recherche von historischen Informationen, insbesondere zu Personen aus der Schulgeschichte; dies stellt keine besonderen Anforderungen an die technische und mediale Ausstattung, aber an die kompetente Beherrschung von Recherchemethoden in einer Vielzahl von Bibliotheken, Datenbank, Sozialen Netzwerken u.ä., da der wesentliche Teil der Informationen nur online zu finden ist.
Die Zusammenfassung, Publikation und Präsentation der Ergebnisse kann dann in verschiedensten Formen erfolgen, vom einfachen Text (zur Publikation auf der Homepage oder in einem Printmedium) bis hin zu multimedialen oder sogar interaktiven Präsentationsformen (z.B. in Form vernetzter Familienstammbäume ehemaliger Schülerinnen oder der audiovisuellen Präsentation von Schülerinnenschicksalen Gesamtzusammenhang des Holocaust oder den Beiträgen zur “Stolperstein App” des WDR). Sie kann demnach besondere Anforderung an die Ausstattung mit und die Beherrschung von Text- und Bildverarbeitungsmöglichkeiten stellen.

4. Perspektiven und Entwicklungsziele

4.1 Perspektiven der Unterrichtsentwicklung

Die Nutzung digitaler Endgeräte ist aus dem Schulalltag bereits heute nicht wegzudenken. PCs, iPads und Apps sollen aber kein Selbstzweck sein, sondern eine zeitgemäße Lernkultur unterstützen und fördern und die Lernenden auf die Lebenswelt vorbereiten. Um den Einsatz digitaler Endgeräte als modernes Arbeitswerkzeug für Lernende systematisch zu vertiefen und auszubauen, sollen **ab der Jahrgangsstufe 10 schülereigene, elternfinanzierte iPads** genutzt werden, so dass durch eine 1:1 Ausstattung allen Lernenden eine standardisierte Lernumgebung ermöglicht wird, die sie in ihrer Entwicklung digitaler Schlüsselkompetenzen unterstützt.

Mit dem **Abitur 2029** und der perspektivischen **Weiterentwicklung der gymnasialen Oberstufe** wird es auch im Hinblick auf die Abiturprüfung konkrete Änderungen geben, die den Einsatz von digitalen Endgeräten voraussetzen wie die Einführung eines 5. Abiturfaches mit Präsentationsprüfung oder den Einsatz einer iPad App im Zentralabitur Mathematik[8]. Durch den systematischen Einsatz digitaler Unterrichtsmedien in Ergänzung zu anderen Medien kann die individuelle Förderung der Lernenden sinnvoll unterstützt werden. Eine pädagogisch begleitete Nutzung digitaler Lernmittel können die individuellen Lernwege besser aufgreifen und dem jeweiligen Lerntempo anpassen.

Mit der Entscheidung der **Schulkonferenz vom 19.09.2024** zum Schulentwicklungsvorhaben **GYOD ("Get your own device")** kann die Einführung der 1:1-Ausstattung mit Apple iPads in der 10. Klasse **zum Schuljahr 2025/2026** starten. Zu diesem Zeitpunkt werden sowohl der sanierte Altbau als auch der Neubau über die notwendige Wlan-Ausleuchtung verfügen. Die 10. Klassen werden ab diesem Schuljahr jährlich etwa um die Herbstferien mit den neuen Geräten ausgestattet. Es ergibt sich nach diesem Zeitplan eine **Vollausstattung der Jahrgangsstufen 10-13 zum Schuljahr 2028/2029**. Die verbleibenden iPads, die im Schulbesitz sind, stehen in den Klassen 5 – 9 als Leihgeräte für den Unterricht zur Verfügung, ein kleiner Teil kann für die Klassen 10 als Leihgeräte eingesetzt werden. Die Geräte können in Zukunft über die Apps „Lehrer" (zur Vorbereitung des Unterrichts) und „Classroom" (zur Organisation des Unterrichts) durch die Lehrkräfte optimal für den Unterricht genutzt werden. Die Apps ermöglichen eine gezielte Steuerung der Gerätenutzung, so dass Ablenkungen durch private Nutzung minimiert werden können.

Die folgenden **Ziele** können durch das Konzept besonders gut realisiert werden. Diese Zusammenstellung ist nicht vollständig, sie dient als Vorschlag und soll durch die beteiligten Gremien und die Fachgruppen kontinuierlich erweitert und ausgeschärft werden.

(1) Die Lernenden erlangen Medienkompetenz gemäß den Vorgaben des Medienkompetenzrahmen NRW.

[8] Weiterentwicklung der gymnasialen Oberstufe | Bildungsportal NRW (schulministerium.nrw)

Zur Entwicklung eines sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien entwickelt auch die Königin-Luise-Schule ihr Medienkonzept entlang des Medienkompetenzrahmens NRW stetig weiter. Die Ziele unseres Medienkonzepts sind durch eine 1:1-Ausstattung (1 Gerät pro Lernendem) deutlich besser umsetzbar.

(2) Das selbstständige, selbstgesteuerte und kollaborative Lernen sowie das Ansprechen verschiedener Lernzugänge wird gefördert.

Bewährte (analoge) Bausteine und Methoden werden nicht ersetzt, aber der systematische Einsatz digitaler Geräte kann die Möglichkeiten stark erweitern, z.B. durch folgende Bausteine:

- (Hör- und Seh-) Verstehen im eigenen Tempo und bei Bedarf mehrfach
- Interaktive Übungen mit Selbstkontrolle
- Digitale Schulbücher (und dazugehörige Medienpakete, die in der Papierversion nicht verfügbar sind, wie Hörtexte, Videos, Erklärvideos, Zusatzübungen zur Binnendifferenzierung)
- Eigene Audioaufnahmen machen (Podcast, Hörspiel, etc.)
- Eigene Videos erstellen (z.B. eigene Erklärvideos)
- Kollaborative Tools nutzen (Padlet, Taskcard, EduPad, …)
- Zugriff auf unser Lernmanagementsystem (Teams) und eigene Dateien auch in der Schule
- verantwortlicher Umgang mit Recherchemöglichkeiten und KI als Unterstützungstool

(3) Die Möglichkeiten der Binnendifferenzierung und der individuellen Förderung werden gestärkt.

Lernumgebungen, Lerninhalte, Lernzeiten, Lerntempo oder Lernhilfen können bei Verfügbarkeit eines digitalen Endgeräts schneller individuell zur Verfügung gestellt, ortsunabhängig genutzt und angepasst werden.

(4) Der kritische Umgang mit digitalen Medien wird geschult

Lernende lernen digitale Medien als Hilfsmittel des Wissenserwerbs kennen und können bewusst Entscheidungen gegen den Nutzen digitaler Medien treffen, indem sie lernen, Chancen und Risiken des Mediums zu bewerten.

(5) Chancengleichheit

Einzelne Lernende sollten nicht aufgrund fehlender Ausstattung mit einem digitalen Endgerät oder der eigenen Kompetenz im Umgang damit benachteiligt sein. Eine 1:1-Ausstattung und die pädagogisch begleitete Nutzung der Geräte im Unterricht wirken einer möglichen Benachteiligung entgegen. Die Bedeutung dieses Punktes haben die Schulschließungen während der Pandemie, bei Extremwetterereignissen, aber auch die Erfahrungen mit der Praxis des BYOD (Bring your own device) in der Sekundarstufe II deutlich gemacht, da hier soziale Unterschiede besonders deutlich zu Tage traten. Auch Ablenkungen durch Zugriff z.B. auf TikTok lassen sich nur bei zentral administrierten iPads durch die Lehrkraft steuern. Mit iPads als verbindlich eingeführten digitalen Endgeräten über GYOD haben auch einkommensschwache Lernende Zugang zu den Geräten und können die gleiche Lernumgebung nutzen, denn nur dann wird die Anschaffung über Bildung und Teilhabe finanziert.

(6) Standardisierte Lernumgebung

Durch die 1:1 Ausstattung der Lernenden mit iPads und entsprechenden Apps, die über NetCologne zentral administriert werden, kann eine standardisierte Lernumgebung geschaffen werden, die den gezielten und systematischen Einsatz der Geräte und Apps im Unterricht und in der häuslichen Vorbereitung erst ermöglicht und für alle Lernenden sicher zugänglich macht.

Die Einführung der schülereigenen iPads wird begleitet werden durch verschiedene methodische Bausteine zum Umgang mit dem iPad, die die Lernenden in der Nutzung unterstützen sollen. Nutzungsregeln, ein Kanon verbindlich einzuführender Apps sowie eine Reihe von

Unterrichtsvorhaben, die die Möglichkeiten des iPads nutzen und erproben, werden zurzeit entwickelt.

4.2 Fortbildungsbedarf und Support

Digitale Medien begünstigen offenere Unterrichtsformen und ermöglichen den Lernenden mehr Selbsttätigkeit. Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die **Medienkompetenz der Lehrenden** gefördert werden. Sie benötigen einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie fachliche Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben. Unterrichtskonzepte unter Einbeziehung digitaler Medien sind Teil der Lehrerausbildung, so dass auch über die Praxis der Lehramtsanwärter der Stellenwert und Bedarf des Einsatzes digitaler Medien im Unterrichtsalltag weiter steigen wird. Auch rechtliche Aspekte der Mediennutzung (Copyright, Datenschutz, Umgang mit sozialen Medien etc.) gewinnen zunehmend an Bedeutung und werden immer wieder Teil der Fortbildungsplanung sein. Der Fortbildungsbedarf wird von daher im Medienkonzept erhoben und soll regelmäßig aktualisiert werden, um neue Entwicklungen wie z.B. die Nutzung von KI oder den Umgang mit GYOD aufzunehmen.

Wie im Medienkonzept bereits dargelegt, nutzen viele Fachbereiche die digitalen Medien bereits selbstverständlich im Unterricht und wünschen sich einen Ausbau der medialen Ausstattung, die eine systematische Nutzung verlässlich möglich macht. Damit einhergehend steigt der Bedarf an Fortbildungen[9], sei es um spezifische Softwareanwendungen nutzen können oder um Anregungen für fachspezifische oder fächerübergreifende mediengestützte Lernstrategien über Best-Practice-Beispiele zu erhalten. Der Fortbildungsbedarf ergibt sich vor allem aus den Bedürfnissen der Fachschaften, aber auch aus Elementen des Schulprofils wie z.B. des "Lernen Lernens" oder der Einführung von GYOD.

Mindestens einmal jährlich durchgeführte kollegiumsinterne Fortbildungen zu pädagogischen und allgemeinen didaktischen Fragen im Rahmen pädagogischer Tage z.T. unter Einbezug externer Referenten haben bereits mehrmals die Mediennutzung bzw. die Digitalisierung in den Fokus genommen und entscheidend zur Entwicklung des aktuellen Medienkonzepts beigetragen, so z.B. im Schuljahr 2020/21 mit der Einführung in die Nutzung von Teams und des Einsatzes der Dienst-iPads für die Lehrkräfte. In den folgenden Schuljahren stand die Digitalisierung immer öfter im Mittelpunkt eines Pädagogischen Tages wie in den Schuljahren 22-23 und 23-24. Es hat sich als sehr fruchtbar erwiesen, dabei auch immer ganz konkrete Workshops mit einzubeziehen, in denen z.B. in Fach- oder Interessengruppen gearbeitet werden kann und wo konkret anwendbare best-practice Beispiele von Lehrkräften interkollegial auch in Kleingruppen vorgestellt und erprobt werden können. Diese Praxis soll fortgesetzt werden. So hat es beispielsweise Fortbildungen mit Modulen zu verschiedenen Anwendungen wie Learning Apps, hyfee, Taskcards, Quizlet, Good Notes, iMovie gegeben, die konkret

[9] Welche Qualifizierung benötigen die Lehrkräfte zur Integration von Medien in ihren Fachunterricht? Zentrale Frage zur Entwicklung eines Medienkonzepts, Medienberatung NRW
http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/

für den Unterricht genutzt werden können, um die Lernenden im Aufbau der 4K-Kompetenzen (s. 1.) zu unterstützen. Möglichkeiten und Grenzen verantwortlicher Mediennutzung wurden besonders deutlich in den Fortbildungen zu ChatGPT und der Nutzung Künstlicher Intelligenz im und für den Unterricht. Zur Einführung von GYOD wird es in Zukunft neben generellen Aspekten von Möglichkeiten und Herausforderungen auch weiter konkret um die Entwicklung und Erprobung von Methoden und Unterrichtsbausteinen gehen, die eine Standardisierung der Nutzung der schülereigenen Endgeräte fördert und voranbringt.

Das schulinterne Curriculum des Faches "Lernen lernen", in der Regel unterrichtet durch die Klassenlehrer, hat den Schwerpunkt der fächerübergreifenden Methodenkompetenz (s. 3.1), der Umgang mit den Programmen des Office-Pakets nimmt dabei einen festen Platz ein. Zur Kursgestaltung stehen den Unterrichtenden hierfür Materialien zur Verfügung, aber ein Training zur Erhöhung der eigenen Bediensicherheit ist oft notwendig, denn die private Anwendung lässt sich nicht immer leicht auf das Unterrichten dieser Kompetenzen übertragen. Hierzu wird zu Beginn eines Schuljahres bei Bedarf ein schulinterner Workshop für Klassenleitungen angeboten, vor allem für die Tabellenkalkulation im Unterricht der Mittelstufe. Diese Art der kollegialen Unterstützung, bei der es möglich ist, pragmatisch auf individuelle Fragen einzugehen und Tipps für die konkrete Vermittlung und Durchführung zu geben, wird sehr gern angenommen und soll je nach Bedarf fortgeführt werden, um eine standardisierte Einführung für alle Lernenden zu ermöglichen.

Neben schulinternen Fortbildungsangeboten werden von einzelnen Lehrkräften (oder Fachschaften) immer wieder auch externe Fortbildungen zu digitalen Medien wahrgenommen, z.B. durch die Teilnahme an Webinaren, die es dann ermöglichen, als Multiplikatoren zu fungieren und das Wissen z.B. zu neuen Anwendungen in der Fachgruppe oder an interessierte Lehrkräfte weiterzugeben. Dies geschieht fortlaufend z.B. in Workshops an pädagogischen Tagen oder als “Fortbildungssnack” zu individuell vereinbarten Terminen. Zurzeit nutzt das Kollegium die Möglichkeiten von *Fobizz* über eine Schullizenz, durch die dem gesamten Kollegium Online-Fortbildungen überwiegend zum digitalen Lernen sowie digitale Tools und KI-Assistenz für den datensicheren Einsatz im Unterricht zur Verfügung stehen. Es wäre wünschenswert, wenn diese Ressource, wie z.T. in anderen Bundesländern, auch den Kollegien in NRW über das Land zur Verfügung gestellt würde.

Die Fortschreibung und Weiterentwicklung des Medienkonzepts ist ein kontinuierlicher Prozess, der in Zukunft aufgrund der rasanten technischen Entwicklung möglicherweise noch beschleunigt erfolgen muss. Unerlässlich scheint bei einer verstärkten Digitalisierung der Schulen, dass von Seiten des Landes nicht nur Gelder für technische Geräte und Software freigegeben werden, sondern dass auch kontinuierlich in den entsprechenden Support an den und außerhalb der Schulen und in Fortbildung der Lehrkräfte investiert wird.

5. Ausstattungsbedarf

Aus den oben formulierten Ideen zur Unterrichtsentwicklung und den fachspezifischen Mediennutzungsprofilen an der KLS ergibt sich vor allem im Hinblick auf die 1:1 Ausstattung der

Lernenden ab Kl. 10 ein erhöhter Ausstattungsbedarf. Hier wäre es auch im Hinblick auf soziale Gerechtigkeit wünschenswert, wenn die Ausstattung mit schülereigenen iPads als notwendiges Lernmittel anerkannt und über das Land NRW oder den Schulträger ermöglicht würde, so dass auf eine private Elternfinanzierung verzichtet werden könnte.

5.1 Aktueller Ausstattungsbedarf

- Der schulische Alltag zeigt, dass es teilweise zu Ballungen insbesondere bei der Nutzung des Computerraumes bzw. der iPads kommt. Aus diesem Grund wurde ein weiterer Satz von 32 **iPads** beantragt für das Fach Kunst, um mit aktueller Grafik-Software wie *Procreate* arbeiten zu können. Zusätzlich wäre hier auch die Anschaffung eines Klassensatzes digitaler Stifte notwendig, damit *Procreate* optimal genutzt werden kann.

- Für die Unterstützung des Vorhabens GYOD ab dem Schuljahr 2025/26 sollte ein zusätzlicher Pool von Leihgeräten zur Verfügung stehen, um damit allen Lernenden den Zugang zu einem eigenen iPad zu ermöglichen.

Stand: Oktober 2024

6. Links

Allgemeine Vorlage zum Medienkonzept der Medienberatung NRW
https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkonzept/

Medienkompetenzrahmen NRW

https://www.schulministerium.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw,

http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/