



Medienkonzept

der

Montessorischule
am Lönsberg
(Schulnummer: 102647)

(Stand: Juni 2020)

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Einleitung	3
1.1 Leitbild/ Vision	3
1.2 Landesseitige Vorgaben	3
2. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in das schulinterne Curriculum	4 - 11
2.1 Einbindung des Medienpass NRW	11
3. Ausstattung (Ist- Stand)	11
3.1 Hardware	11 - 12
3.2 vorhandene Software/ Lizenzen	13
4. Ziele	13 -15
4.1 geplante Ausstattung für die Schule	13 - 14
4.2 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele	14 - 15
5. Kooperationspartner	15
6. Fortbildungen	15 - 16
6.1 Ist- Zustand	15 - 16
6.2 Fortbildungsplanungen	16
6.3 Ansprechpartner	16

1. Einleitung

1.1 Leitbild/ Vision

„Medien, insbesondere digitale Medien, spielen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine zentrale Rolle. Medienkompetenz ist deshalb heute eine unverzichtbare Schlüsselqualifikation. Die KMK-Strategie „Lernen in der digitalen Welt“ (Dezember 2016) definiert das Lernen dazu im Kontext der zunehmenden Digitalisierung von Gesellschaft und Arbeitswelt sowie das kritische Reflektieren darüber als integrale Bestandteile des Bildungsauftrages von Schule.“¹

Die Montessorischule am Lönsberg hat das Ziel, ihre Schülerinnen und Schüler in einer positiven Lern- und Lebensatmosphäre erforderliche Schlüsselqualifikationen für eine erfolgreiche schulische Orientierung, eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Wir legen besonderen Wert darauf, die Gesamtpersönlichkeit der Kinder zu entwickeln und dabei Heterogenität und individuelle Lernvoraussetzungen zu berücksichtigen. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs sowie des Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringen immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich.

Unsere Schule möchte durch ein zeitgemäßes Bildungsangebot dazu beitragen, den Kindern zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zu erwerben. Unsere Schule bemüht sich um die Schaffung schulübergreifender Standards im Bereich des Arbeitens mit digitalen Medien.

1.2 Landesseitige Vorgaben

Der Medienkompetenzrahmen NRW² ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW durch eine Schulmail vom 26.06.2018 für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

³

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW werden in den kommenden Jahren auch die Kernlehrpläne der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankern. Für die Grundschulen ist die Schulung von Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen NRW verbindlich. Ihre Aufgabe wird es sein, die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen. Wie wichtig diese Aufgabe ist, wird gerade zu dieser Zeit (Corona-Pandemie 2020) sehr deutlich.

¹ <https://www.schulentwicklung.nrw.de/q/erziehung-und-praevention/themen-der-erziehung/medienerziehung/medienerziehung.html>, aufgerufen am 15.04.2020

² siehe Broschüre „Medienkompetenzrahmen NRW“, Medienberatung NRW, Münster Düsseldorf, 4. Auflage 2019

2. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in das schulinterne Curriculum

1. Bedienen und Anwenden
1.1 Medianausstattung (Hardware)
Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen
Jahrgangsstufe/Fach:
Schuleingangsphase:
<ul style="list-style-type: none">- Kennen lernen und Nutzung des Desktop Rechner (Monitor, Tastatur, Maus)- Sicherheitsmaßnahmen im Umgang mit der Hardware (z.B.: keine Getränke/kein Essen auf dem Arbeitsplatz, ordnungsgemäßes Bedienen und Lagern der Hardware)- Kennen lernen und Nutzung der B-Bots und Ozobots- Kennen lernen und Nutzung der iPads (eingeschränkt, da noch kein W-LAN vorhanden)- Kennen lernen und Nutzung der B-Bots und Ozobots- Kennen lernen und Nutzung der Digitalkameras-
Jahrgang 3/4
<ul style="list-style-type: none">- Vertiefung des Umgangs der oben angegebenen Hardware- Publikum vs. Präsentation PC für Kleingruppen)
1.2 Digitale Werkzeuge
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Jahrgangsstufe/Fach:
<ul style="list-style-type: none">- alle: Anwendung von Anton (Lernprogramm: Mathe, Deutsch, Sachunterricht, Musik)- alle: Anwendung der Lernwerkstatt 9 (Lernprogramm Mathe, Deutsch, Sachunterricht, Logik,...)- alle: Anwendung von Oriolus (Lernprogramm: Mathe, Deutsch, Sachunterricht)- alle: Anwendung von Buddenberg (Lernprogramm: Mathe, Deutsch, Sachunterricht, Englisch, Logik)- alle: Anwendung von Antolin Leseförderung- alle: Anschauen von Videos am PC/Laptop/Tablet/Beamer /Youtube/... (insb. Sport/Sachunterricht: Informationsentnahme)- 2-4: Textverarbeitung Libre Office (Briefe, Notizen,...)- 1-4: Internetrecherche (Bedienung von (Kinder-)Suchmaschinen wie Blinde Kuh & Frag Finn) zu eigenen Projekten im Sachunterricht oder der Freiarbeit- 4: Projekt „Essen“ (Sachunterricht: Homepage der Stadt Essen zur Recherche, Anfertigen eines Plakates und Stichwortkarten)- 3-4: Anwendung von Grafikprogrammen

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Jahrgangsstufe/Fach

- **1/2:** Icons auf dem Desktop kennen und wiederfinden
- **1/2:** Benutzerprofile finden und aufrufen(z.B.: Anmeldung in der Lernwerkstatt)
- **3/4:** Textverarbeitung (Eine Datei erstellen und auf dem Netzlaufwerk speichern/abrufen)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Jahrgangsstufe/Fach

- **1/2:** Benutzerprofile selbstständig nutzen (nur den eigenen Namen)
- **1/2:** Vertrauenswürdige Internetseiten nutzen (blinde-Kuh, frag Finn, etc.)
- **3/4:** Mein Körper gehört mir – Datenschutz beim Chatten, Gefahren der Anonymität des Chatpartners
- **3/4: Reihe (in Kleingruppen):** „Internetführerschein“: u.a. Nutzung von bei Sozialen Netzwerken (Whatsapp, Facetime, Instagramm...), (ab Schuljahr 2020/21)

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Jahrgangsstufe/Fach

Jahrgang 2-4 (teilweise auch 1)

- Kindersuchmaschinen im Internet nutzen (blindekuh.de, fragfinn.de), z. B. zu Themen des Sachunterrichts
- Lexika , Wörterbücher z. B. zu Themen des Sachunterrichts, Deutschunterrichts
- Bibliotheksangebote nutzen, z.B. Bücherkiste zu Themen des Sachunterrichts
- Onlinewissenskarten der Medienwerkstatt (www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen)

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Jahrgangsstufe/Fach

Schuleingangsphase:

- Texte markieren, nach wichtigen Informationen suchen
- Informationen filtern und entsprechend der Aufgabenstellung sortieren
- Erstellen und Präsentieren von Plakaten zu Themen des Sach- und Deutschunterrichts
- und eigenen Projekten

Jahrgang 3/4:

- Weiterführung der erlernten Informationsauswertung aus der Schuleingangsphase
- Erstellen und Präsentieren von Plakaten zu Themen des Sach- und Deutschunterrichts und eigenen Projekten (z.B. Stadt Essen, Deutschland)

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Jahrgangsstufe/Fach

Jahrgang 3/4:

- Zeitungsprojekt „Zeus“: Artikel aufgrund vorgegebener Kriterien bewerten, eventuelle Absichten des Autors erkennen und besprechen
- Thema „Internetführerschein“: u.a. „Gefahren im Internet“: Besprechen von Fehlinformationen (*Fake News*) und deren Folgen

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

Jahrgangsstufe/Fach

Jahrgang 3/4:

- Reihe „Mein Körper gehört mir“: Wissen, was sexuelle Belästigung ist, wie man Hilfe bekommt, Nummer der Telefonseelsorge kennen

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

- 3/4: Kennen lernen und Nutzen von verschiedenen Möglichkeiten zur digitalen Kommunikation (E-Mail, Chat, private Nachrichten)
- 3/4: Nutzung von digitalen Medien zum Teilen von Inhalten (z.B. Senden eines Fotos oder Erstellung eines Schulhomepage-Artikels)
- 3/4: Thema „Internetführerschein“ (ab Schuljahr 2020/21): u.a.: Kommunikationsmöglichkeiten

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Jahrgangsstufe/Fach

- 3/4: Thema „Internetführerschein“: u.a.: Übertragung der Klassen- und Schulregeln auf den digitalen Raum (keine Beleidigungen etc.), Sicherheitsregeln zum eigenen Schutz
- (s. Punkt 1.4)

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 kulturellgesellschaftliche Normen beachten

Jahrgangsstufe/Fach

- 3/4: Schreiben eines Briefes bzw. einer E-Mail
- : Nutzen der Nachrichtenfunktion in der Lernwerkstatt, Schreiben von E-Mails
- 3/4: Kooperative Erstellung von Texten (z.B. Abschlusszeitung, etc.)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Jahrgangsstufe/Fach

- 3/4: Thema „Internetführerschein“: u.a.: Kennenlernen der (rechtl.) Konsequenzen des eigenen Handelns (offline wie online, z.B. Straftaten im Internet), Cybermobbing und seine Folgen, Hilfsangebote

4. Produzieren und Präsentieren
4.1 Medienproduktion und -präsentation
<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p> <p>Jahrgangsstufe/Fach</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3/4: Informationsbeschaffung und Einarbeitung in eigene Produkte (z.B.: Referate, Präsentationen, Werbung, Hörspiel, Anleitung) - 3/4: Artikel für die Schulhomepage erstellen - 3/4: Artikel für eine Abschlusszeitung verfassen
4.2 Gestaltungsmittel
<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> <p>Jahrgangsstufe/Fach</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3/4: Nutzung verschiedener Darstellungsformen um eigene Produkte zielgerichtet zu präsentieren (z.B.: Formatierung, Schriftart, Farbsetzung, Bild/Ton)
4.3 Quellendokumentation
<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p> <p>Jahrgangsstufe/Fach</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3/4: Erstes Heranführen an Quellenangaben der genutzten Medien (z.B.: Titel des Buches, Internetlink).
4.4 Rechtliche Grundlagen
<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p> <p>Jahrgangsstufe/Fach</p> <ul style="list-style-type: none"> - Noch nicht relevant, da ausgewählte, kindgerechte Quellen zur Informationsbeschaffung genutzt werden/ Thema „Internetführerschein“: u.a. Bildrechte, Urheberrecht

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Jahrgangsstufe/Fach

Schuleingangsphase:

- Nutzen von verschiedenen Medien (z.B. Bücher, Zeitungsartikel, Software)

Jahrgang 3/4:

- Unterschiede und Einsatzmöglichkeiten der einzelnen kennengelernten Medien untersuchen
- -Medien kriteriengebunden auswählen und nutzen

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Jahrgangsstufe/Fach

Jahrgang 3/4:

- Zeitungsprojekt „Zeus“: Artikel aufgrund vorgegebener Kriterien bewerten, eventuelle Absichten des Autors erkennen und besprechen
- Thema „Internetführerschein“: (u.a. Besprechen von Fehlinformationen (*Fake News*) und deren Folgen)

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

Jahrgangsstufe/Fach

Jahrgang 4:

- Sexualkunde: Eigen- und Fremdwahrnehmung des eigenen Körpers und Charakters, Veränderungen der Identität während der Pubertät, Gefahr von falschen Vorstellungen durch verzerrte Darstellungen in den Medien, insb. Werbung
- -Gespräch über Rollenbilder und Klischees sowie deren Darstellung in den Medien

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Jahrgangsstufe/Fach

Schuleingangsphase:

- Gespräche über Mediennutzung, altersgerechte Zeitspannen der Nutzung, alternative Beschäftigungsmöglichkeiten
- gemeinsame Nutzung von Lernsoftware, Beispiele sinnvoller Nutzung der neuen Medien

Jahrgang 3/4:

- Thema „Internetführerschein“: u.a. Vertiefung der Themen der Schuleingangsphase, Gespräch über Computerspiele

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Jahrgangsstufe/Fach

- **1-4:** Aufrufen von Internetseiten
- **1-4:** An- und Abmelden von eigenen Benutzerkonten
- **1-4:** Nutzung von Suchmaschinen (z.B.: blinde-kuh.de, frag Finn)

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

Jahrgangsstufe/Fach

- **3/4:** Ranking der erhaltenen Suchergebnisse von Suchmaschinen wahrnehmen

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlosestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

Jahrgangsstufe/Fach

Schuleingangsphase

Kennenlernen und erste Programmierungen von B-Bots (ab Schuljahr 2020/21)

Jahrgang 3/4:

- Weiterführende Arbeiten mit B-Bots (ab Schuljahr 2020/21)
- Kennenlernen und programmieren von Ozobots (ab Schuljahr 2020/21)
- Anwendungen mit Hilfe des iPads und der App „Scratch“ (ab Schuljahr 2020/21)
- Anwenden des MakeyMakey (ab Schuljahr 2020/21)

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

2.1 Einbindung des Medienpass NRW

Die einzelnen Punkte des „Medienpass NRW“ werden mit Ausnahme eines Punktes des Kapitels 6 am Ende der vierten Klasse voraussichtlich erfüllt sein. Über die Nutzung des Heftes muss noch entschieden werden.

3. Ausstattung (Ist- Stand)

3.1 Hardware

Filme/ Bücher:

Die Schule besitzt eine Reihe von Videofilmen und DVDs, die im Unterricht eingesetzt werden. Zusätzlich werden die Dienste EDMOND NRW und die Ausleihstelle des Alfred Krupp Medienzentrums genutzt.

Jede Klasse verfügt über eine Klassenbücherei

CD-Player/ Kassettenrekorder:

Jede Klasse verfügt über einen CD-Player, welche teilweise noch mit einem Kassettenrekorder ausgestattet sind. Zudem besitzt die Schule zwei Ghettoblaster, die für den Sportunterricht bzw. Schulfesten verwendet werden.

Des Weiteren besitzt die Schule ein Mischpult, eine Mikrofonanlage, zwei Verstärkerboxen und eine mobile, bluetoothfähige PA Box und zwei Funkmikrofonen.

Diese Geräte wurden größtenteils durch den Förderverein der Schule angeschafft. Einige CD-Player wurden durch die Stadt Essen angeschafft.

Fernseher/ Videorekorder/ DVD-Player/ Beamer/ Overhead-Projektoren

Die Schule verfügt über zwei Medienwagen die jeweils mit einem Röhrenfernseher, einem DVD-Player und einem Videorekorder ausgestattet sind. Zusätzlich besitzt die Schule zwei Beamer, die für Präsentationen im Unterricht, Konferenzen, Elternabenden oder Festivitäten verwendet werden. Die Schule besitzt zudem einige Overhead –Projektoren.

Computerausstattung in den Klassen

Jede Klasse verfügt über zwei Computer (Desktop- Rechner aus dem Jahr 2019 mit 17'Zoll Bildschirmen) mit zugehörigem Computermobiliar, die sich entweder in einer Medienecke im Klassenraum oder in einem angrenzenden Raum zwischen zwei Klassen befinden. Fast alle Computer verfügen über einen Internetzugang, der über das Essener Systemhaus den Zugriff auf Internetseiten mit gefährdenden Inhalten blockiert. Zusätzlich ist jeder Rechner mit einem Headset/ Kopfhörer ausgestattet. Zwei Medienecken sind zudem mit jeweils zwei Druckern ausgestattet.

Weitere Hardwareausstattung der Schule:

- 1 Desktop Rechner mit 17 ' Zoll Flachbildschirm, Internetzugang und Laserdrucker als Arbeitsplatz für die Lehrer (Standort: Lehrerzimmer)
- 2 Verwaltungsrechner (Desktop-Rechner) mit 17'Zoll Flachbildschirm, Internetzugang und Laserdrucker
- eine festinstallierte, elektrische Leinwand
- zwei Digitalkameras
- 3 Laptops
- 4 B-Bots (Einsatz ab dem Schuljahr 2020/21)
- 4 Ozobots (Einsatz ab dem Schuljahr 2020/21)
- 2 MakeyMakeys
- 4 iPads (Generation 2019/ 32 GB)
 - ⇒ zunächst nur zur Nutzung der Ozobots und des Programms Scratch , da kein W-LAN im Schulgebäude vorhanden sind

Einige Lehrer verwenden ihre privaten Tablets zur Unterrichtsgestaltung.

3.2 vorhandene Software/ Lizenzen

- Betriebssystem Windows 10
- Textverarbeitungsprogramm Libre Office
- Grafikprogramm GIMP
- Lizenz Buddenberg (Lernsoftware für die Fächer Mathematik, Deutsch, Sachunterricht und Englisch)
- Lizenz Oriolus (Lernsoftware Mathematik, Deutsch und Sachunterricht für die Jahrgänge 1-4)
- Lernwerkstatt 9 (Lernsoftware Mathematik, Deutsch und Sachunterricht für die Jahrgänge 1-4)
- Aktuell (Corona-Zeit) arbeiten einige Kinder zu Hamit der Anton-App
- Lizenz für das Leseförderprogramm Antolin
- Lizenz für das Programm „Worksheetcrafter“ zur Herstellung von Unterrichtsmaterialien

Für die Schule wurde eine Logineo-Instanz eingerichtet, die zum Ende des Schuljahres 2019/20 zum Einsatz kommt.

4. Ziele

4.1 geplante Ausstattung für die Schule

- **W-LAN –Netz auf dem Schulgelände**
 - Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).
- **Ausstattung aller Klassen- und Fachräume mit interaktiven Displays und Whiteboards bzw. deckeninstallierten Laserbeamer (inkl. Sounddome) ergänzt durch Laptops oder Tablets im Laptopsafe, Apple TV, Dokumentenkameras (ELMOS)**
 - Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem: die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- **IPads (mind. ein Klassensatz)**
 - Es sollen mobile Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler vorhanden sein. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler.

- Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:3 (ein Gerät auf drei Schüler je Klasse sein), um Arbeit in Kleingruppen zu ermöglichen.
- **Ausstattung des Kollegiums mit mobilen Endgeräten**
 - Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.
- **Ausstattung mit einer Schulcloud**
 - Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher (datenschutzkonform) verfügbar zu machen.
- **Ausstattung mit digitaler Lernsoftware/ digitalen Werkzeugen (Apps)**
 - In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.

4.2 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

Unsere Schule möchte die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in dem schulinternen Curriculum verankern.

Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- - individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
 - Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate
 - ein möglichst unmittelbares Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate
 - Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online-Übungen (z.B. Learning Apps, etc.)
 - Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien (Medienpass NRW)

Die Schüler und Schülerinnen sollen:

- in der begleiteten Nutzung digitaler Medien Medienkompetenz erwerben.
- Lernprozesse zu dokumentieren.
- mit anderen Schülern gemeinsam / kollaborativ arbeiten.

- eigenständig in selbstgesteuerten Lernangeboten arbeiten.
- Medienprodukte erstellen.

Für Schüler sowie auch Lehrer wird die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Tafel und Overheadprojektor, Heft und Buch oder DVD-Player. Die digitalen Medien und Werkzeuge sollen die gegenwärtig genutzten Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge darüber hinaus, um:

- die Teamarbeit zu stärken, indem sie sich untereinander vernetzen.
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
- innerhalb der Schule und darüber hinaus die Kommunikation effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

5. Kooperationspartner

- Alfried Krupp Schulmedienzentrum (AKSMZ)
- -Landesanstalt für NRW: Durchführung von Elternabenden zum Thema „Mediennutzung im Grundschulalter“
- Stadtteilbibliothek Essen-Huttrop: Kennenlernen der Stadtbücherei mit BLPARCOURS.
- • Offener Ganzttag (Jugendhilfe)

6. Fortbildungen

6.1 Ist-Stand

Kollegium

Das Kollegium der Montessorischule am Lönsberg arbeitet im Unterricht und in der Unterrichtsentwicklung kooperativ und engagiert zusammen und betreibt gemeinsam mit der Schulleitung und weiteren Akteuren einen aktiven Schulentwicklungsprozess. Analoge Medien sind fester Bestandteil des (Fach-)Unterrichts und bereichern diesen. Durch die enge Arbeit in Jahrgangsteams (bestehend aus den Klassenlehrerinnen und Sonderpädagogen*innen) und in Fachkonferenzen bestehen kooperative Planungsprozesse auf fachlicher und organisatorischer Ebene. Gleich-

zeitig zeigt sich das Kollegium innovationsoffen und sehr interessiert an der weiteren Entwicklung des Unterrichts.

Die Kolleginnen und Kollegen der Schule nutzen alle den Computer beruflich und privat. Teilweise werden neben stationären Rechnern am heimischen Arbeitsplatz zusätzlich Laptops oder Tablets mit in die Schule gebracht und dort auch im Unterricht verwendet. Eine vielfältige Nutzung des Internets ist für alle Lehrkräfte Alltag.

6.2 Fortbildungsplanung

Das Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis.

Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

Die Schule erhält Fortbildungen, u. a. durch die Medienberater des Alfred Krupp-Medienschulzentrums

- zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
- zu Arbeitsformen mit digitalen Medien und Werkzeugen
- zur Nutzung von Logineo NRW zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse, etc.

⇒ Diese Fortbildungen waren für Mai 2020 geplant. Durch die Corona-Pandemie mussten sie auf das kommende Schuljahr verschoben werden.

Es findet ein regelmäßiger Austausch des Kollegiums über Einsatz und Handhabung von (Lern-)Software/ digitale Medien statt. Seit Mai 2020 nehmen Kollegen regelmäßig an Webinaren zum Thema „digitale Medien“ teil.

Einzelne Lehrkräfte holen sich neue Anregungen zur Weiterentwicklung über entsprechende Foren und Kanäle (z.B. Instagram, Blogs, ...)

Die Medienbeauftragte B. Rätzke steht im regelmäßigen Kontakt mit dem AKSMZ.

6.3 Ansprechpartner

Medienbeauftragte*r: Frau Rätzke,
Fortbildungskoordinator*in: Frau Paschke

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 08.06.2020 verabschiedet.