Elly-Heuss-Knapp
Realschule

Jan-Wellem-Str. 25
51065 Köln
www.ehk-koeln.de

T: 0221 35 55 334 - 0
F: 0221 35 55 334 - 20
M: 160106@schule.nrw.de

Medienkonzept der Elly-Heuss-Knapp-Realschule Köln bezogen auf den Medienkompetenzrahmen NRW

Stand Oktober 2026



Inhaltsverzeichnis

1. Medienkompetenzrahmen NRW S. 3

2. Medienkonzept der Elly-Heuss-Knapp-Realschule Köln S. 4

- Ausgangssituation
- Leitbild / Vision
- Technische Ausstattung
- Vernetzung
- Fortbildung
- Qualitätssicherung / Evaluation / Dokumentation

3. Medienkompetenzrahmen NRW an der EHK S. 7

4. Anhang

- Übersicht des medialen Arbeitens im Fachunterricht S. 13
- Regelkatalog für die Nutzung des Schulmanagers S. 19
- IST-Zustand S. 20

Hilfe und Support

Ansprechpartner:

DiB	-> Karolina Deutsch
MeKos	-> Arno Lenz, Markus Ritzdorf, Markus Beuse, Wolfgang Feller



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware)	**2.1 Informationsrecherche**	**3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**	**4.1 Medienproduktion und Präsentation**	**5.1 Medienanalyse**	**6.1 Prinzipien der digitalen Welt**
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	**2.2 Informationsauswertung**	**3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln**	**4.2 Gestaltungsmittel**	**5.2 Meinungsbildung**	**6.2 Algorithmen erkennen**
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	**2.3 Informationsbewertung**	**3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft**	**4.3 Quellendokumentation**	**5.3 Identitätsbildung**	**6.3 Modellieren und Programmieren**
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	**2.4 Informationskritik**	**3.4 Cybergewalt und -kriminalität**	**4.4 Rechtliche Grundlagen**	**5.4 Selbstregulierte Mediennutzung**	**6.4 Bedeutung von Algorithmen**
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter CC BY ND 4.0 Lizenz.

Medienberatung NRW
LVR Qualität für Menschen
LWL Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe.
LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW Der Meinungsfreiheit verpflichtet.
Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

Elly-Heuss-Knapp
Realschule

Jan-Wellem-Str. 25
51065 Köln
www.ehk-koeln.de

T: 0221 35 55 334 - 0
F: 0221 35 55 334 - 20
M: 160106@schule.nrw.de

Stand Oktober 2026

Medienkonzept Elly-Heuss-Knapp-Realschule zu Köln

Das vorliegende Medienkonzept folgt der Kernintention des Schulministeriums, wonach das Lernen und Leben mit digitalen Medien Teil des Unterrichtsalltags werden soll.
Ein medienpädagogisch verantworteter Unterrichtsalltag bedarf angesichts einer sich rasant verändernden Medienvielfalt immer wieder einer Überprüfung der pädagogischen Zielausrichtung, der Entwicklung von Indikatoren der Zielüberprüfung und der Evaluation.

Ausgangssituation
a) Lernen mit Medien
In Bezug auf den Fachunterricht und auf fächerübergreifende Unterrichtsprojekte bietet der Einsatz digitaler Medien auch für die Unterrichtsentwicklung neue Chancen:

- Das Lernen mit digitalen Medien fördert selbstständiges und entdeckendes Lernen und bietet eine größere Methodenvielfalt durch zusätzliche Lernmethoden und Lernhilfen.
- Lernprozesse können individualisiert und differenziert gestaltet und somit dem jeweiligen Wissensstand und Lerntempo des einzelnen Schülers / der einzelnen Schülerin angepasst werden.
- Digitale Medien besitzen einen hohen Motivationsgrad (zum Beispiel bei der kreativen Textproduktion und -gestaltung, der „professionellen" Aufbereitung und Präsentation von Arbeitsergebnissen oder der fremdsprachlichen Kommunikation.
- Das Internet und fachspezifische CDs/DVDs stellen ein aktuelles und umfassendes Informationsangebot dar, das insbesondere für die Naturwissenschaften und zur Recherche tagesaktueller Informationen optimal eingesetzt werden kann.
- Die didaktische Perspektive in der Vermittlung von Medienkompetenzen entfaltet sich vom „Lernen mit Medien" (Klasse 5/6/7) über das „Leben mit Medien" (Klasse 8/9) bis hin zum „Bewerben/Arbeiten mit Medien" (Klassen 9/10).

Genauere Informationen über die aktuelle Nutzung der neuen Medien in den einzelnen Fachschaften sind im Anhang aufgeführt.

b) Leben mit Medien
Im Rahmen der Veränderungen in unserer modernen Informations- und Wissensgesellschaft bestimmen und verändern die digitalen Medien (ehemals „Neue Medien") – hierzu zählen in erster Linie der PC (Desktop, Laptop oder Tablet), digitale Foto- und Videokameras, Mobiltelefone, Internet und E-Mail, DVD, Beamer, etc. – in zunehmendem Maße unsere Lebens- und Arbeitswelt.
Dabei werden die kritische Reflexionsfähigkeit und die zielorientierte Nutzung digitaler Medien für die erfolgreiche Teilnahme am gesellschaftlichen Leben als unverzichtbar angesehen.

Zielgruppe
Prinzipiell ist von der Wichtigkeit der Medienerziehung für alle Schülerinnen und Schüler auszugehen. Eine Marginalisierung wäre hier ein fataler Fehler. Eine Förderung von speziellen Interessen einzelner Schülergruppen ist absolut notwendig.

Zeitlicher Rahmen
Generell ist die Medienerziehung im regulären Stundenplan fachübergreifend fest verankert. Es gibt aber auch zeitlich terminierte Projekte, z.B. die Online-Diagnose (jährliche Erhebung in Klasse 5 zur Leistungsdiagnostik).

Ziele/Planung für die kommenden Schuljahre

- Die Erarbeitung und Vertiefung der Grundlagen der Dateiverwaltung (Speichern, Netzlaufwerke nutzen etc.) …
- Das sichere „Surfen" im Internet und der Umgang mit den persönlichen Daten …

… stehen in der 5. Und 6. Klasse im Vordergrund, bevor in den höheren Jahrgangsstufen eine zunehmende Integration digitaler Medien in den Unterrichtsalltag der einzelnen Fächer angestrebt wird.

Verbesserung der Ausstattung
Die von NetCologne bereitgestellte Geschwindigkeit unserer Internetverbindung sollte kurzfristig ausreichen. Mittelfristig ist unter Umständen eine Erhöhung der Bandbreite nötig.
Die derzeitige Ausstattung unserer Schule besteht aus:
o Computerraum mit 32 Arbeitsplätzen mit MS-Office Software, Lern-CDs und diversen anderen Programmen (Gimp, IrfanView, Geogebra etc.)
o interaktive Tafel im Neubau
o 6 Ipadwagen in Klassenstärke mit MS-Office und diversen Apps
o 2 Laptopwagen in Klassenstärke mit MS-Office
o 5 mobile Beamer

Dokumentation
Das Medienkonzept ist einzusehen im Anhang des Schulprogramms, welches im QS- Wiki unserer Schule für alle Lehrkräfte über Microsoft Teams und über die Schulhomepage zugänglich ist.

Vernetzung
Für die Wartung unserer Hardware und Software ist im Auftrag der Stadt Köln die Firma NetCologne zuständig.

Fortbildung
Aktuell nutzen schon viele Lehrer das Internet (Recherche, Streamingangebote etc.) für ihren Unterricht. Eine grundlegende Fortbildung zur Nutzung des Computerraums, der Laptops, Ipads und interaktiven Tafeln wurde kollegiumsintern durchgeführt.
Fachspezifische Fortbildungen, in denen die Lehrkräfte den Einsatz von neuen Medien (auf ihr Fach spezialisiert und allgemein) erlernen, sind angestrebt.

Qualitätssicherung / Evaluation / Dokumentation
Eine Rückmeldung über den derzeitigen und in Zukunft gewünschten Einsatz von Medien erfolgt durch die Fachkonferenzen der einzelnen Fächer. Der aktuelle Stand ist der Tabelle unten zu entnehmen.
Aktueller Einsatz von Medien nach Fächern:

Fach	**Medieneinsatz**
Alle Fächer	• Recherche von Texten und Bildern • Vorbereitung von Referaten und zugehörigen Bildschirmpräsentationen (Formatierung, Layout, Drucken) • Lehr-Videos und Bilder aus dem Internet/Blue-Ray/DVD/VHS
Informatik	• Computer als Arbeitsmittel • Office Produkte • Präsentation von Arbeitsprodukten an der interaktiven Tafel
Erdkunde	• Kartenarbeit in Google Maps/Earth
Mathematik	• Nutzung von Geometrie Software zur Visualisierung • Tabellenkalkulationsprogrammen zur Berechnung und Visualisierung • Lern-CDs der Lehrbücher
IT Offensive (freiwilliger Zusatzkurs im Rahmen von Mülheim 2020)	• Computer als Arbeitsmittel • Übung und Durchführung der Modulprüfungen des ECDL (Europäischer Computer Führerschein)
Englisch, Französisch, Biologie	• Lern-CDs der Lehrbücher
Berufsvorbereitung	• Stellensuche • Bewerbungsunterlagen erstellen • Online-Bewerbungen • Schüler-Online
Kunst	• Grafikbearbeitung
Musik	• Neuvertonung von Filmszenen

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Die SuS arbeiten im Unterricht mit IPads, Laptops oder Computern. Insgesamt stehen ihnen 5 IPadwagen mit je 32 IPads, ein IPadkoffer mit je 16 IPads, ein Laptopwagen mit je 16 Laptops und ein Computerraum mit je 32 PCs zur Verfügung.

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Im Unterricht arbeiten die SuS mit verschiedenen Programmen (z.B. Word, Excel, PowerPoint). Die Grundkenntnisse werden im Informatikunterricht ab der 6. Klasse vermittelt und im Fachunterricht ab der 6. Klasse sowie in der Berufsberatung ab der 8. Klasse gefestigt. Des Weiteren arbeiten die SuS mit verschiedenen Apps (z.B. Anton, Kahoot, Padlet, Garage Band, Schlaukopf, Stop Motion) sowie Suchmaschinen (z.B. Google, Duck Duck, Yahoo, Ecosia). Im Fachunterricht werden diese digitalen Werkzeuge angeleitet, kreativ, reflektiert und zielgerichtet als Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit eingesetzt. Als digitales Kommunikationsmittel und Speicherort nutzen die SuS, Eltern sowie das Schulpersonal KIKSChat und Microsoft Teams.
Konkrete Lerninhalte im Fachunterricht bitte der separaten Auflistung im Anhang entnehmen.

1.3 Datenorganisation

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

Die SuS lernen die Basics der Datenorganisation im Informatikunterricht. Als potenzielle Speicherorte stehen ihnen ihr schulischer Account sowie Microsoft Teams zur Verfügung. Die SuS entwickeln durch die Fachkräfte angeleitet eine eigene Struktur für die Organisation ihrer Ordnerablage sowie für die Bezeichnung der gespeicherten Inhalte, um zu gewährleisten, dass sie ihre digitalen Produkte selbstständig wiederfinden.
Konkrete Lerninhalte im Fachunterricht (z.B. Deutsch, Französisch, Musik usw.) bitte der separaten Auflistung im Anhang entnehmen.

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Die SuS lernen im Fachunterricht Informatik und Praktische Philosophie den angemessen Umgang mit personenbezogenen, sensiblen Daten. Bereits in der 5. Klasse werden die SuS von der Klassenleitung im Klassenverband sowie im Sozialtraining über den Datenschutz und die Gefahren des Datenmissbrauchs in der digitalen Welt aufgeklärt. Die Eltern werden ebenfalls über die Risiken von Datenmissbrauch beim ersten Elternabend in der 5. Klasse informiert und durch Briefe im Laufe des Schullebens gelegentlich erinnert. Im Fachunterricht werden vor der erstmaligen Nutzung der IPads Regeln für den Umgang mit personenbezogenen, sensiblen Daten aufgestellt und besprochen.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Im Rahmen der angeleiteten Internetrecherche lernen die SuS im Fachunterricht Suchstrategien zu entwickeln, indem sie Linksammlungen und themenbezogene Fragenkataloge erhalten und diese gewinnbringend einsetzen, um in der grenzenlosen Galaxie des Internets konkrete und brauchbare Informationen zu finden. Die schulinternen Lehrpläne enthalten im Anhang ein Grundgerüst für die Erstellung solcher themenbezogenen Linksammlungen. Die Fragenkataloge werden durch die Lehrkräfte individuell, bezogen auf die Unterrichtseinheit, erstellt und über digitale Speicherorte bei Microsoft Teams für das restliche Kollegium zur Verfügung gestellt.

2.2 Informationsauswertung

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

Bereits in der 5. Jahrgangsstufe recherchieren und filtern die SuS zunächst in geringem Umfang anhand von Schlagwörtern themenbezogene Informationen für die Lerninhalte des Fachunterrichts. Diese Recherche- bzw. Filtermethoden werden im Laufe der Schuljahre sukzessive ausgebaut. Mithilfe von Visualisierungsmethoden, z.B. MindMaps, ConceptMaps, Diagramme, Tabellen, Cluster oder Zeitreihen werden die gefilterten Informationen sortiert, umgewandelt und aufbereitet, um ein Verstehen und Lernen der großen Mengen an Informationen zu gewährleisten.

2.3 Informationsbewertung

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

Anhand der von der Lehrkraft vorgegebenen Linksammlung erhalten die SuS einen kontrollierten Blick auf die Quellen und die Qualität der zu findenden Informationen. Sukzessive lernen die SuS die Strategien und Absichten der gefundenen Informationen, Daten und Quellen zu erkennen, indem sie diese themenbezogen in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit verarbeiten und anschließend als Produkt des digitalen Lernens in der Klasse und/oder der Lehrkraft z.B. als Referat, PowerPointPräsentation oder Lapbook präsentieren. Durch lernunterstützende Feedbacks seitens der Lehrkraft und SuS können die erworbenen Skills in Bezug auf die Internetrecherche und den kritischen Blick sowie die Beurteilung der Authenzität der entsprechenden Informationen und Quellen reflektiert und nachhaltig gefestigt werden.

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugendund Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

Bereits im Sozialtraining in der Jahrgangsstufe 5 erhalten die SuS einen Überblick über die Grundlagen des medialen Jugendschutzes, Stichwort FSK. In reflektierenden Gesprächen berichten die SuS über ihren heimischen Medienkonsum und lernen die rechtlichen Grundlagen und gesetzlichen Vorgaben, z.B. im Hinblick auf die Nutzung von Messengern, das Spielen von Computerspielen sowie den Konsum von Filmen/Serien, kennen. In der 6. Jahrgangsstufe wird im Unterrichtsfach Praktische Philosophie an dieses Wissen angeknüpft, indem die SuS schrittweise an die Nutzung der digitalen Endgeräte und die resultierenden Chancen und Risiken herangeführt werden. Die SuS reflektieren ihre Spuren auf sozialen Plattformen und Messengern im medialen Bereich.

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Allen SuS, Eltern und dem gesamten Schulpersonal steht die App KIKSChat für Kommunikations- und Kooperationsprozesse zur Verfügung. Jede Klasse hat eine SuSgruppe und eine Elterngruppe mit der jeweiligen Klassenleitung, die als Admin die Kommunikationskultur reguliert und die Mitglieder/innen verwaltet. In diesen Gruppen werden vor allem wichtige Informationen zum Schul- und Klassenalltag geteilt. Zusätzlich gibt es Fachgruppen mit den jeweiligen Fachlehrer/innen, in denen Arbeitsmaterialien oder Erinnerungen für schriftliche Leistungsüberprüfungen mitgeteilt werden. KIKSChat dient somit der alltäglichen Kommunikation und dem schnellen, aber dennoch effizienten Austausch im Alltag.
Zusätzlich steht dem Lehrpersonal und den SuS Microsoft Teams sowie die Schulhomepage zur Verfügung, worüber vor allem mediale Produkte (z.B. Berichte, Fotos, Videos usw.) und Informationen geteilt werden.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Die Schule verfügt über einen Regelkatalog für die Nutzung der KIKSChat-App (siehe Anhang). Diese Regeln werden in der 5. Jahrgangsstufe mit den SuS und der Klassenleitung besprochen und sowohl von den Kindern als auch von den Eltern unterschrieben und zur Dokumentation bei der Klassenleitung abgegeben.

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

Im Rahmen des Sozialtrainings in der 5. Klasse sowie dem Fachunterricht Praktische Philosophie, Politik, Sozialwissenschaften und Geschichte ab der 6. bis zur 10. Klasse werden ethische und kulturell-gesellschaftliche Normen in Form von Rollenspielen, Gedankenexperimenten und Fallbeispielen an die SuS vermittelt, sodass sie in der Lage sind, ihre Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft angemessen zu gestalten und ihre Reaktionen/ihr Verhalten in medialen Räumen zu reflektieren.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Im Fachunterricht Praktische Philosophie, Politik und Sozialwissenschaften lernen die Kinder durch digitale und analoge Medien (z.B. Zeitungsartikel des Stadtanzeigers, Nachrichtensendung usw.) das Ausmaß von Cybergewalt und Kriminalität im Internet kennen. Durch Klassengespräche mit der Schulpolizistin werden Reaktionsmöglichkeiten skizziert und Ansprechpartner vorgestellt. Ebenfalls eine beratende Funktion hat die SV (Schülervertretung), sowohl die Schülersprecher/innen als auch die Vertrauenslehrer stehen in geschützten Räume für die Beratung im Rahmen der Cybergewalt und Kriminalität im Internet zur Verfügung.

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

Im Fachunterricht Informatik lernen die SuS die Basics für das Planen, Gestalten und Präsentieren ihrer Medienprodukte sowie die Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens auf verschiedenen Kanälen. Im Fachunterricht werden diese neu erworbenen Skills praktisch angewandt und vertieft, z.B. durch Referate, Projektarbeiten und künstlerische Gestaltungsprozesse. (Beispiele siehe Anhang)

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Die SuS lernen im Laufe des Schullebens im Fachunterricht verschiedene Gestaltungsmittel für Medienprodukte kennen. Anhand verschiedener Programme (z.B. Word, PowerPoint, Excel) und Apps (z.B. GarageBand, Stop Motion, iMovie, Sketchometrie, Sketchbook) lernen die SuS Gestaltungsmittel hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht zu beurteilen, auszuwählen und einzusetzen.

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Die Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten werden vor allem im Deutsch- und Musikunterricht vermittelt und in der Leistungsbewertung und Benotung berücksichtigt. Unabhängig von Primär- oder Sekundärquellen müssen alle SuS angeben, woher ihre verwendeten Materialien stammen, um fachlich korrekt zu arbeiten und entsprechend gut benotet zu werden.

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Im Kunst- und Musikunterricht lernen die SuS die Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts, sodass sie diese im Rahmen ihrer Verwendung überprüfen, bewerten und beachten können. Insbesondere in der 6. Jahrgangsstufe wird im Unterrichtsfach Praktische Philosophie im Rahmen der Unterrichtsreihe „Die Frage nach dem Selbst“ das Persönlichkeitsrecht und im Unterrichtsfach Musik im Rahmen der Unterrichtsreihe „Musikgiganten der letzten 200 Jahre“ das Urheber- und Nutzungsrecht thematisiert.

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Insbesondere in den Unterrichtsfächern Deutsch, Englisch, Politik, Geschichte und Praktische Philosophie wird die Vielfalt, Entwicklung und Bedeutung der Medien vermittelt, aber auch in den anderen Fachbereichen werden diese Aspekte thematisiert. Vor allem die Entstehung der Medien durch die Weiterentwicklung der Kultur sowie der Einsatz, die Wirkung und die Bedeutung von analogen und digitalen Medien werden in verschiedenen Unterrichtseinheiten beleuchtet. Im Anhang sind die Unterrichtsthemen und Lerninhalte stichwortartig aufgelistet.

5.2 Meinungsbildung

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

Im Fachunterricht Geschichte, Politik, Deutsch, Praktische Philosophie und Musik wird der Fokus auf die Setzung und Verarbeitung von Themen in Medien sowie die damit verknüpfte Meinungsbildung gelegt, sodass die SuS diese Absichten und Effekte erkennen und beurteilen können. Beispielsweise thematisiert der Geschichtsunterricht die Propaganda im zweiten Weltkrieg, der Politikunterricht die Wirkung von Wahlwerbung, der Deutschunterricht die Kaufanregung durch Werbung, der Philosophieunterricht die Wirkung von politischen Songs und der Musikunterricht die Wirkung von Filmmusik. Im Anhang sind die entsprechenden Unterrichtsthemen und Lerninhalte stichwortartig aufgelistet.

5.3 Identitätsbildung

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

Im Fachunterricht Politik, Praktische Philosophie, Sozialwissenschaften und in der Berufsorientierung (Klasse 8/9/10) sowie im Sozialtraining (Klasse 5) werden die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung thematisiert, sodass die SuS diese erkennen bzw. analysieren und für ihre Identitätsbildung nutzen können. Im Anhang sind die entsprechenden Unterrichtsthemen und Lerninhalte stichwortartig aufgelistet.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Im Fachunterricht Deutsch, Biologie, Politik, Parktische Philosophie, Sozialwissenschaften sowie im Sozialtraining werden die Medien und ihre Wirkungen beschrieben, kritisch reflektiert, damit die SuS ihre Nutzung selbstverantwortlich regulieren bzw. andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen können. Sowohl Chancen als auch Risiken sowie das Suchtpotenzial (Stichwort second life) des täglichen Medienkonsums werden thematisiert und mit der Durchführung eines Selbsttests zum Thema Mediensucht näher beleuchtet. Im Anhang sind die entsprechenden Unterrichtsthemen und Lerninhalte stichwortartig aufgelistet.

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Im Fachunterricht Informatik werden die Grundlegenden Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt vermittelt, sodass die SuS sie identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen können. Die SuS lernen, in der digitalen Welt das Modellieren und Probleme zu lösen. Die digitale Welt bezeichnet alles, was im Zusammenhang mit digitalen Sachverhalten steht, also die Gesamtheit aller Einzelerscheinungen, die mit Digitalsignalen beschrieben oder von diesen beeinflusst werden können. Der Schwerpunkt im Fachunterricht Informatik liegt auf den Auswirkungen der Computerisierung, der Vernetzung und der digitalen Transformation auf die menschliche Lebenswelt.

6.2 Algorithmen erkennen

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

Im Fachunterricht Mathematik und Informatik lernen die SuS, algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten zu erkennen, nachzuvollziehen und zu reflektieren. Ein Algorithmus ist eine eindeutige Handlungsvorschrift zur Lösung eines Problems oder einer Klasse von Problemen. Die SuS erkennen, dass Algorithmen aus endlich vielen, wohldefinierten Einzelschritten bestehen. Sie können zur Ausführung in ein Computerprogramm implementiert, aber auch in der menschlichen Sprache formuliert werden. Anhand eines Algorithmus‘ erhalten die SuS eine Reihe von Anweisungen, die Schritt für Schritt ausgeführt werden, um eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen.

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

Die SuS lernen im Informatikunterricht Probleme formalisiert zu beschreiben, Problemlösestrategien zu entwicklen und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz zu planen. Durch den Umgang mit dem Programm Scratch werden diese grundlegenden Skills trainiert und durch das Programmieren umgesetzt und gefundene Lösungsstrategien beurteilt. Die SuS erfahren anhand des Problemlöseprozess‘, dass Algorithmen im Zentrum vieler moderner digitaler Produkte stehen.

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Die SuS sind in ihrem Alltag bereits den ein oder anderen Algorithmen begegnet, z.B. in Form einer Gebrauchsanweisung oder eines Rezepts. Die Verfahren sind heute wie die Computer-Hardware eine Technologie, die in den unterschiedlichsten Gebieten eingesetzt werden. Die SuS erkennen im Informatikunterricht, dass Algorithmen komplexe Aufgaben bearbeiten können, wie z.B. das Steuern eines autonomen Roboters, die Analyse von Gensequenzen in der Bioinformatik oder das Untersuchen von kosmischen Strahlungen in der Physik. Im Zeitalter der Digitalisierung entscheidet die Qualität der Algorithmen darüber, wie gut ein technisches Produkt oder eine digitale Dienstleistung funktioniert. Die Begriffe Digitalisierung, Industrie 4.0, künstliche Intelligenz oder Big Data haben eins gemeinsam: Sie beschreiben das Auswerten von großen Datenmengen durch intelligente Algorithmen.

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Klasse 5-10 durchgehend SuS-Accounts
1 Informatikraum mit 32 Computern
5 mobile IPadwagen mit je 32 IPads
1 mobiler IPadkoffer mit 16 IPads
1 mobiler Laptopwagen mit 16 Laptops
Digitale Tafeln im Neubau

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Deutsch: Klasse 7-10 BookCreator und PowerPoint
Englisch: Klasse 6 Voice Messages „school lunch“
Französisch: Klasse 7-10 My simple Show (Erklärvideos), Wortwolke.de (Wortschatz), PowerPoint (Präsentation), BookCreator (Steckbrief)
Klasse 9/10 Kahoot „Les Pyrénées“
Mathematik: Klasse 6 Excel (Datenerhebung, Diagramme, Stochastik, Häufigkeitstabellen
Klasse 7 Geogebra (Winkel)
Klasse 8-10 Geogebra (Volumenberechnung von Prismen),
Musik: Klasse 5 -6 + VK Kahoot (Wissensabfrage), Garageband (Musikproduktion), PowerPoint (Präsentation)
Praktische Philosophie: Klasse 5 Kahoot (Wissensabfrage) „Gefühl und Verstand“

1.3 Datenorganisation

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

Deutsch: Klasse 7-10 Microsoft Teams (Daten organisieren)
Französisch: Klasse 7-10 Microsoft Teams (Arbeitsergebnisse sichern), AirDrop (Daten verschicken)
Kunst: Klasse 10 Daten verschicken und sichern über AirDrop und Microsoft Teams
Mathematik: Klasse 7+9 KIKSChat und Microsoft Teams (Hausaufgabenkontrolle, Lösungen und Mitschriften)
Musik: Klasse 5, 6 + VK Microsoft Teams (Daten organisieren + sicher), AirDrop (Daten verschicken)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Musik: Klasse 5/6 + VK IPad-Regeln zum Umgang mit personenbezogenen, sensiblen Daten
Praktische Philosophie: Klasse 5/6 + 7/8 Datenschutz „Ich und mein persönliches Leben“

MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Englisch: Klasse 6 Research about food and recipes from around the world
Klasse 8 Internetrecherche „New York - Sehenswürdigkeiten“
Kunst: Klasse 5-10 Informationsrecherche anhand zielgerichteter Suchstrategien
Mathematik: Klasse 5-10 (Print-) und elektronische Medien zur Informationsbeschaffung nutzen
Klasse 7/9 Internetrecherche - Lernvideos
Musik: Klasse 5/6 + VK WebQuest Überblick Suchmaschinen, Internetrecherche mit Linkpool zu Mozart und Beethoven, angeleitete Internetrecherche für Infos über Lieblingsmusiker
Politik: Klasse 8 Internetrecherche - Informationen aus dem Internet, Gefahren aus dem Netz - Datenschutz - Wie schütze ich mich?, Kommunikation im Internet, soziale Netzwerke, chatten, Smartphones

2.2 Informationsauswertung

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

Französisch: Klasse 7 Internetrecherche „Paris“
Mathematik: Klasse 6-10 Excel Tabellenkalkulation, Umfrage am PC durchführen
Praktische Philosophie: Klasse 6 Internetrecherche Zahlen, Daten, Fakten „Natur und Umwelt“
Klasse 9 Internetrecherche „Geschlechterrollen - Gender“

2.3 Informationsbewertung

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

Französisch: Klasse 9 Internetrecherche + PowerPointPräsentation + Quellenangaben „Les Pyrénées“
Praktische Philosophie: Klasse 5 Fake-Accounts/Fotobearbeitung/Scheinwelten der Influencer/Fake news „Wahrheit und Lüge“
Klasse 7 Bilder aus der Werbung/Fotomontage/Schönheitsideale „Wie ist die Welt? Medienwelten“

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugendund Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

Praktische Philosophie: Klasse 10 Kritischer Umgang mit Medieninhalten „Völkergemeinschaft und Frieden“

Medienberatung NRW · LVR Qualität für Menschen · LWL · Landesanstalt für Medien NRW · Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Englisch: Klasse 6 Voice message auf Englisch aufnehmen und mit der Klasse über Microsoft Teams teilen
Mathematik: Klasse 5-10 digitaler Wochenplan bei Microsoft Teams

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Praktische Philosophie: Klasse 5 Kommunikations- und Kooperationsregeln in virtuellen Räumen „In Gemeinschaft leben“

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

Praktische Philosophie: Klasse 5 Leben im Hinblick auf die Virtualität - „Ich und mein persönliches Leben“ (ethische Grundsätze/Möglichkeiten und Gefahren der Nutzung digitaler Medien)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Praktische Philosophie: Klasse 5 Leben im Hinblick auf die Virtualität- „Ich und mein persönliches Leben“ (Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt/-Kriminalität)

Ansprechpartner für akute Fälle: Schulsozialarbeit
Schülersprecher/innen
Vertrauenslehrer/innen
Kinderschutzteam

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

Deutsch: Klasse 7+8 Buchvorstellung mithilfe des Book creators und Balladenvortrag mit Medienunterstützung
Englisch: Klasse 8 Erstellen eines New-York-sights-Buches mit der App BookCreator
Erdkunde: Klasse 6-10 Erstellen von Erklärvideos und QR-Codes
Französisch: Klasse 7 Erstellen eines Steckbriefs „“c'est moi“, Ferienprogramm
Klasse 8 Erstellen von Erklärvideos zu Wetterberichten und zum Thema „le sport“
Kunst: Klasse 8-10 Kunstprojekt mit Stop-Motion-App
Mathematik: Klasse 5-10 Dokumentation der Stundenergebnisse bei Microsoft Teams
Sozialwissenschaften: Klasse 8-10 Erstellung, Durchführung und Auswertung der Elly-Wahl

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Englisch: Klasse 5 Erstellen von Videoclips über „our school“
Klasse 6 Ein Padlet/Taskcard als Klasse mit Rezepten, Songs, Deko- und Partyideen füllen
Klasse 8 Feedback an Mitschüler/in für die jeweilige Book creator site (Text und visuelle Elemente)
Französisch: Klasse 8 Erstellen/Gestalten einer digitalen Einladungskarte mit Word
Musik: Klasse 5,6+VK Produktion eigener Songs mit Garage Band

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Deutsch: Klasse 8-10 richtig zitieren/Quellenverzeichnis erstellen/Fußnoten in Word
Praktische Philosophie: Klasse 7 Gruppenarbeit mit Internetrecherche, PowerPointPräsentation und Quellenangaben zum Thema „Ursprünge, Religionen und Feste““

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Musik: Rechtliche Grundlagen des Urheber- und Nutzungsrechts (Lizenzen usw.) „Stummfilmvertonung - Tom & Jerry“
Praktische Philosophie: Meinungsfreiheit „Freiheit und Verantwortung“ Grundlagen des Persönlichkeitsrecht

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

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

Deutsch: Klasse 8 Werbung analysieren und deren Wirkung untersuchen
Englisch: Klasse 5 Audio- und Videoclips verstehen und reflektieren „our school“
Politik: Klasse 8 Die Rolle der Medien

5.2 Meinungsbildung

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

Englisch: Klasse 6 Connection between news and my own opinion (eigene Meinungsbildung erkennen und beurteilen) „In the news“
Praktische Philosophie: Klasse 8 Kritischer Umgang mit Medien „wahr und falsch“

5.3 Identitätsbildung

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

Praktische Philosophie: Klasse 8 Chats und DatingApps - Chancen und Risiken „Freundschaft, Liebe und Partnerschaft“

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Politik: Klasse 5-10 Fake News erkennen und selbst erstellen
Praktische Philosophie: Klasse 10 Sinneswahrnehmung und Manipulation durch Medien - Mediensucht (second life) „Quellen der Erkenntnis Platons Höhlengleichnis“

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Informatik: Klasse 6 Grundlagen Scratch, Überblick über die Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt

6.2 Algorithmen erkennen

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

Informatik: Klasse 6 Arbeiten mit Scratch, Schwerpunkt algorithmische Muster und Strukturen

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

Informatik: Klasse 6 Arbeiten mit Scratch, Schwerpunkt Probleme lösen und algorithmische Sequenzen planen

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Informatik: Klasse 6 Arbeiten mit Scratch, Schwerpunkt Transfer der Automatisierung in der digitalen Welt



QUA-LiS NRW

Qualitäts- und UnterstützungsAgentur – LandesInstitut für Schule

mögliche Qualitätskriterien zur Beschreibung des Standes der schulischen Medienkonzeptentwicklung

Kriterien: Unterrichtsentwicklung	Referenzen / Hilfestellungen	Stand[1]	inhaltliche Ausgestaltung / Weiterentwicklung
Fächerübergreifende didaktisch-pädagogische Grundsätze für die Gestaltung des Lehrens und Lernens in der digitalen Welt sind vereinbart.	• Schulprogramm / Leitbild • Referenzrahmen Schulqualität NRW • Modelle (4K, SAMR, ...) • Leitgedanken zum Unterricht • Impulspapier I und Impulspapier II • Gemeinsames Bild von Lernen	Vorhanden	Weiterentwicklung im Hinblick auf 4K, SAMR...

In der auf die Bildung in der digitalen Welt bezogene Unterrichtsentwicklung werden alle Aspekte des Bildungsauftrages bzw. des Schulprogramms der Schule umgesetzt.	• Schulprogramm
	• Impulspapier I und Impulspapier II
	• Lernen über Medien
	• Lernen mit Medien als Querschnittsaufgabe
	  ○ Erweiterung des Lernangebots
	  ○ Differenzierungsmöglichkeiten
	  ○ Individuelle Förderung
	  ○ Feedback
	  ○ Selbstgesteuerte Unterrichtsprozesse / Aktivierung der Lernenden
		Vorhanden	Weiterentwicklung im Hinblick auf Impulspapier I und II

Das Medienkonzept enthält eine MKR Übersichtsmatrix mit der fachbezogenen Zuordnung der Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens.	• Leitgedanken zu den Kompetenzbereichen, Umsetzungsideen • Medienkompetenzrahmen NRW	Nicht vorhanden	MKR zunächst dem Kollegium und der Schulleitung präsentieren

[1] z.B. erledigt, in Bearbeitung, nicht vorhanden, überarbeitungsbedürftig

verändert und ergänzt aus: Bezirksregierung Münster (2021): Qualitätskriterien zur Beschreibung des Standes der schulischen Medienkonzeptentwicklung", Münster

Die Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens sind in den schulinternen Lehrplänen verortet.	• Schulinterne Lehrpläne • Unterrichtsideen MKR	Vorhanden	Kontinuierlich überarbeiten
Die in den schulinternen Lehrplänen verorteten Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens lassen einen Aufbau im Sinne eines Spiralcurriculums erkennen.	• Schulinterne Lehrpläne • Teilkompetenzen sind spiralcurricular auf unterschiedliche Fächer und Jahrgangsstufen verteilt • fächerübergreifende schulinterne oder - externe Projekte sind geplant	Vorhanden	Projekte kontinuierlich evaluieren, ggf. neue Kooperationspartner ermitteln
Die schulinternen Lehrpläne enthalten Aussagen zu den für die Unterrichtsvorhaben erforderlichen medialen Ausstattung.	• Schulinterne Lehrpläne • Ggf. kurze Zusammenstellung im Medienkonzept	Vorhanden	Stetiger Austausch mit dem Schulträger

Kriterien: Organisationsentwicklung	Referenzen / Hilfestellungen	Stand	inhaltliche Ausgestaltung / Weiterentwicklung
Die im Schulprogramm festgelegten Leitbilder, Ziele, Schwerpunkte und Organisationsformen der erzieherischen und unterrichtlichen Arbeit beinhalten Vereinbarungen zur Gestaltung schulischer Bildung in der digitalen Welt.	• Schulprogramm • Impulspapier I und Impulspapier II • Referenzrahmen Schulqualität NRW	Vorhanden	Regelmäßige Kommunikation mit LuL, SuS und Eltern
Die Schule verfügt über ein Verfahren zur Steuerung der Prozesse zur Medienkonzeptentwicklung.	• z.B. Prozessplan • z.B. agile Prozesse	Vorhanden	Prozessplan (einsehbar im Lehrerzimmer)
Die Medienkonzeptentwicklung ist in einer kurz-, mittel- und langfristigen Maßnahmenplanung konkretisiert.	• Zielsetzung (Prozessplan) • z.B. tpEk	Vorhanden	Umsetzbar durch regelmäßige Evaluation
Die Verteilung von Aufgaben und Zuständigkeiten im Rahmen der Gestaltung schulischer Bildung in der digitalen Welt ist an der Schule transparent geregelt.	• z.B. Geschäftsverteilungsplan • z.B. Übersicht für Schulneulinge	Vorhanden	Übersicht befindet sich im Medienkonzept der Schule
Die Rahmenbedingungen für systematische, unterrichtsbezogene, schulinterne Kooperationen sind geschaffen.	• Etablierung einer Arbeitsgruppe / Steuergruppe	Vorhanden	Arbeitsgruppe der MeKos, Digitalisierungsbeauftragte, Steuergruppe und Schulleitung
Für den Umgang mit der digitalen Ausstattung, die Nutzung der IT-Grundstruktur und den Zugang zum Internet sind verbindliche Regeln getroffen worden.	• z.B. Nutzerordnung für LuL und SuS mit schulinternen Regelungen	Vorhanden	KIKSChat, Teams für LuL, SuS und Eltern

Kriterien: Kooperationsentwicklung	Referenzen / Hilfestellungen	Stand	inhaltliche Ausgestaltung / Weiterentwicklung
Die Schule kooperiert systematisch mit dem Schulträger und anderen Schulen in Fragen der Medienkonzeptentwicklung und der kommunalen Medienentwicklungsplanung. (inklusive Erstellung tpEk)	• tpEk	Teilweise vorhanden	
Zwischen Schulträger und Schule gibt es Vereinbarungen zum störungsfreien Betrieb, Support sowie Administration der IT-Grundstruktur und der medialen Ausstattung.	• tpEk • Supportvertrag und Vereinbarungen	Vorhanden	Austausch zwischen Stadt Köln, NetCologne und den Medienberatern der Berzirksregierung
Die Schule kooperiert mit außerschulischen Partnern zur Gestaltung schulischer Bildung in der digitalen Welt.	• Andere Schulen • Bibliotheken • Medienzentrum • Erziehungsberechtigte • …	Vorhanden	Hey, mein neuer Alter Stadtbibliothek BIZ

Kriterien: Technologieentwicklung	Referenzen / Hilfestellungen	Stand	inhaltliche Ausgestaltung / Weiterentwicklung
Die Schule verfügt über eine mit dem Schulträger abgestimmte Ausstattungsplanung. (inklusive Erstellung TPEK)	• tpEk • Prozessplan	Nicht vorhanden	
Der Schule steht eine mit dem Schulträger abgestimmte, funktionsfähige IT-Grundstruktur zur Verfügung.	• tpEk	Vorhanden	Mülheim 2020 NetCologne
Die Anforderungen an die mediale Ausstattung sind erfüllt.	• Vgl. auch Anforderungen der Fächer / Software / Lehrmittel / Lernmittel • Liste mit Zuordnungen zu Fach / MKR – Kompetenz / Querschnittsaufgabe	Vorhanden	Konstantes Abgleichen der Apps/digitalen Tools
Maßnahmen zu Datenschutz, Informationssicherheit und Jugendschutz sind etabliert.	• Nutzerordnungen • Jugendschutz rechtlich, technisch und pädagogisch	Vorhanden	Im Medienkonzept unserer Schule enthalten.

Kriterien: Personalentwicklung	Referenzen / Hilfestellungen	Stand	inhaltliche Ausgestaltung / Weiterentwicklung
Die Fortbildungsplanung der Schule berücksichtigt die Zielsetzungen, Aufgabenstellungen und fachlichen Bedarfe, die sich für die Schule aus dem Prozess zur Gestaltung schulischer Bildung in der digitalen Welt ergeben.	• Fortbildungsplanung • Orientierungsrahmen für Lehrkräfte • Europäischer Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender	Vorhanden	Fobizz Kollegiumsinterne Fortbildungen durch die Mekos
Es gibt Vereinbarungen zur Weiterqualifizierung der mit Aufgaben im Bereich der Gestaltung schulischer Bildung in der digitalen Welt beauftragten Personen.	• Fortbildungsplanung • Orientierungsrahmen für Lehrkräfte • Europäischer Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender	Vorhanden	Ritzdorf Deutsch Lenz Feller Beuse
Es gibt Vereinbarungen für die zur Koordination der Gestaltung schulischer Bildung in der digitalen Welt erforderlichen personellen Ressourcen.	• z.B. Geschäftsverteilungsplan • Entlastungen für besondere Aufgaben • Aus- und Fortbildung	Vorhanden	Siehe oben