



1. Einleitung

Viele Kinder lernen ganz selbstverständlich, Medien zu bedienen und zu nutzen. Doch „Medienkompetenz“ bedeutet mehr als zu wissen, welche Knöpfe man drücken muss.¹

Einen ähnlichen Grundsatz wie den der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzgA) wollen auch wir am Maximilian-Kolbe-Gymnasium verfolgen, um unsere Schülerinnen und Schüler während ihrer Schulzeit im Umgang mit Medien zu fördern. Wir wollen ihnen Chancen, die Medien mit sich bringen, aufzeigen, sie gleichzeitig aber durch das Erlernen eines korrekten und reflektierten Umgangs vor Fehlern bewahren. So sollen unsere Schülerinnen und Schüler nach Beendigung ihrer Schulkarriere dazu befähigt sein, sich eigenständig in unserer medialen Welt zurecht zu finden. Insbesondere auch in Bezug auf das nach der Schulzeit anstehende Studium oder die Berufsausbildung sollen unsere Schülerinnen und Schüler die grundlegenden medialen Kompetenzen, die sie in diesem Lebensabschnitt benötigen werden, schon bei uns erlernt haben.

Um diese Vorsätze auch einhalten zu können, ist eine technische Ausstattung der Schule von Nöten, die sich an den modernen Standards der heutigen Zeit orientiert. Wir als Lehrerschaft müssen uns dazu verpflichten, uns ebenfalls an den technischen Standards unserer Zeit zu orientieren, um die Schülerinnen und Schülern im weiten Feld der Medien sinnvoll begleiten zu können. Dazu gehört unserer Meinung nach auch, dass wir an unserer Schule über den unterrichtlichen Nutzen von Medien hinaus, auch eine Anlaufstelle für den Umgang mit Sozialen Medien bieten. Damit wir dies leisten können, sind wir schon seit 2015 ein Teil des Projekts „Mediencouts NRW“. Dieses Projekt hat es uns ermöglicht, dass wir an der Schule eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern haben, die speziell im Umgang mit Sozialen Medien geschult sind. So können wir neben der Beratung von Seiten der Lehrerschaft auch eine Peer-to-Peer-Beratung anbieten.

2. Unterricht mit Medien

2.1 Fachkonferenzbeschlüsse -> Soll/Ist-Vergleich

Die in den Fachkonferenzen beschlossenen und in ihren jeweiligen Curricula verankerten Unterrichtsvorhaben finden sich in der im Anschluss unter Punkt 2.2 angefügten Übersicht zur Vermittlung von Medienkompetenzen. Weiterhin soll hier ein in den Fachschaften bestehender Materialbedarf ersichtlich werden. Von allen Fachschaften wird betont, dass eine digitale Projektionsmöglichkeit (über digitale Tafeln oder Beamer in Verbindung mit digitalen Endgeräten) dringend erforderlich ist. Ebenso wichtig ist für alle Fächer eine flächendeckende stabile Abdeckung eines schulinternen WLANs, das auch die Benutzung mit BYOD ermöglicht. Nur so können digitale Endgeräte sinnvoll durch Verwendung von Apps, zur Recherche, von Lernvideos bzw. Tutorials, zur Ablage von Lernergebnissen auf digitalen Plattformen etc. genutzt werden.

2.1.1 Mathematik

Für das Fach Mathematik ist eine digitale Tafel sinnvoll, um Anwendungen in den verschiedenen Teilgebieten darzustellen, zu visualisieren und Schülerergebnisse digital weiter verarbeiten zu können.

¹ Vgl. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Stand 1. Juli 2017)
<https://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/mediennutzung/medienerziehung/>



2.1.2 Naturwissenschaften (Physik, Chemie, Biologie)

2.1.3 Deutsch

Im Fach Deutsch werden digitale Anwendungen im Rechtschreibunterricht der Sekundarstufe I verwendet. Ebenso wichtig sind Recherche- und Präsentationsmöglichkeiten sowie die Möglichkeit Film(sequenzen) ohne großen Aufwand im Unterricht in jedem Klassenraum einzusetzen. Ipads werden zudem für die Sicherung von Ergebnissen (z.B. Videoaufnahmen von Rollenspielen, und

2.1.4 Fremdsprachen (Englisch, Spanisch, Französisch, Latein)

Je Fremdsprache werden ipads, ein Beamer, 2 Bluetooth Lautsprecherboxen, ein Laptop und eine Dokumentenkamera benötigt. Schwerpunkt ist hier die Verwendung authentischer oder didaktisierter Hör/Sehverstehensmedien. Ipads ermöglichen eine deutlich verbesserte individuelle Förderung im Hör-/Sehverstehen.

Entsprechende Auszüge finden sich dazu im Kernlehrplan für Spanisch: **Funktionale kommunikative Kompetenz**, wozu unter anderem das **Hör-/Hörsehverstehen** zählt.

KLP: "Hörverstehen und Hörsehverstehen: Die Schülerinnen und Schüler können Äußerungen und authentische Hör- bzw. Hörsehtexte zu vertrauten Themen verstehen, sofern deutlich artikulierte repräsentative Varietäten der Zielsprache verwendet werden. "

Text- und Medienkompetenz: z.B. Die SuS können "sprachlich-stilistische Gestaltungsmittel, gattungs-, textsortenspezifische sowie grafische, akustische und filmische Merkmale detailliert erfassen, Wirkungsabsichten nuanciert erkennen und die gewonnenen Aussagen am Text belegen."

2.1.5 Praktische Philosophie / Religion

Benötigte Medien: Beamer oder Smartboard; Dokumentenkamera

Beispielhafte Erläuterung zur Förderung der im Kernlehrplan geforderten Kompetenzen durch Beamer bzw. Smartboard und Dokumentenkamera im Fach katholische Religion:

- ➔ Ein Beamer bzw. Smartboard würde die Förderung der Kompetenzen insofern unterstützen, als dass Bilder beispielsweise zu biblischen Erzählungen farblich dargestellt und dadurch genauer beschrieben sowie interpretiert werden können. Aktuell verfügt die Schule nur über einen Schwarz-Weiß-Kopierer, der Farbkopien auf Folie nicht zulässt.
- ➔ Außerdem können durch den Beamer bzw. das Smartboard Videoclips gezeigt werden, die den Vergleich grundlegender Merkmale verschiedener Religionen (z. B. religiöse Feste) durch die Veranschaulichung erleichtern. Durch das Zeigen eines Video-Portraits eines anderen Glaubensvertreters wird zudem eine Perspektivübernahme und somit das Achten anderer religiöser Überzeugungen unterstützt. So wichtig eine derartige Begegnung mit anderen Glaubensvertretern nämlich ist, so schwierig lässt sich aus organisatorischen Gründen oftmals nicht umsetzen.
- ➔ In über den Beamer bzw. das Smartboard gezeigten Kurz- und Spielfilmen können des Weiteren menschliche Grund- und Grenzerfahrungen oder ethische Fragestellungen an Schicksalen thematisiert werden, wodurch auch die Urteilsbildung in ethi-



schen Zusammenhängen initiiert werden kann. Sprechen SuS in der Oberstufe beispielsweise über das Thema „Sterbehilfe“, bleibt dies meist sehr unkonkret. Im Zusammenhang mit dem Film „Das Meer in mir“ hingegen, wird die Situation aller Beteiligten sehr eindrücklich deutlich, sodass eine tiefer greifende Diskussion im Anschluss gewährleistet ist.

- ➔ Darüber hinaus ist es den SuS möglich, über den Beamer bzw. das Smartboard und die Dokumentenkamera ihre Recherche- und Arbeitsergebnisse adressatengerecht, visuell unterstützt zu präsentieren.

2.1.6 Kunst

Die Fachschaft Kunst benötigt in jedem Kunstraum einen fest installierten Beamer mit Leinwand, sowie eine Dokumentenkamera. Einfach weil die Kunst das Fach ist, das sich mit der Vermittlung von Bildern beschäftigt und das Hauptziel laut KLP die Ausbildung der "Bildkompetenz" ist.

2.1.7 Musik

Das Fach Musik verfolgt in Orientierung und Konkretisierung des Schulprogramms des Maximilian-Kolbe-Gymnasiums und des Kernlehrplans für das Fach Musik des Landes NRW das Ziel, wesentliche Beiträge zu erzieherischen, ästhetischen und spezifisch musikbildenden Aufgaben zu leisten. Als basal ästhetisch orientiertes Fach ist Musik wesentlich von allen und entsprechend diversen Formen der Nutzung audio-visueller Medien geprägt und die Schulung von Kompetenzen für die im Kernlehrplan ausgewiesenen Bereiche Rezeption, Produktion und Reflexion ist immer an den gezielten Einsatz von Medien gebunden. Im Folgenden werden den Kompetenzbereichen unterschiedliche Formen des Medieneinsatzes zugeordnet:

- Schulung der *Rezeptionskompetenz* durch Nutzung audiovisueller Medien
 - Stereoanlage in jedem Musikraum (Höranalyse)
 - Beamer in jedem Musikraum (Filmmusikanalyse, Videoclipanalyse)
 - MP3-Player (s.o.)
- Schulung der *Produktionskompetenz* in Komposition, Improvisation und Bearbeitung, musikbezogene Gestaltungen (z.B. unterschiedliche filmische Umsetzungen von Musik)
 - Tonproduktion mit DAW-Programmen (entsprechende Programme zugänglich auf Rechnern im Computerraum oder auf entsprechenden Laptops / iPads)
 - Ton- und Bildbearbeitungsprogramme (entsprechende Programme zugänglich auf Rechnern im Computerraum oder auf entsprechenden Laptops)
 - (Zugriffsmöglichkeit auf Kamera, Lichttechnik u.ä. → siehe Fachschaft Informatik)
- *Reflexionskompetenz*: die Ergebnisse von rezeptions- bzw. produktionsbezogenen Aufgaben werden im Rahmen der im SILP skizzierten UV kriterienbezogen reflektiert

2.1.8 Gesellschaftswissenschaften (Erdkunde, Sozialkunde/Politik, Geschichte)

Webgis, google earth, biparcours

Laut einem Fachschaftsbeschluss ergibt sich für das Fach Sozialkunde/Politik ein dringender Bedarf für einen Beamer und eine Dokumentenkamera. U.a. könnte dadurch in der



Oberstufe Methodenkompetenz 4 des KLP (Analyse von Medienprodukten aus sozialwissenschaftlicher Perspektive) sowie die Handlungskompetenz (z.B. Simulation von Debatten Talkshows) durch Analyse von z.B. TV-Debatten geschult/vorbereitet werden.

2.1.9 Sport

Tablets und Notebooks erfassen und stellen als Ergänzung zu Lernkarten und Arbeitsblättern Bewegungen auch in den zeitlichen und dynamischen Aspekten (evtl. auch verlangsamte) dar. Außerdem bieten Tablets/Notebooks gegenüber der Tafel den Vorteil, dass Geräteaufbau, Organisationsformen oder taktische Übungen schnell und anschaulich verdeutlicht werden können. Dies geschieht durch bewegliche Symbole oder Bilder und durch einfaches Hin- und Herschieben mit der Maus auf dem Computerbildschirm. Schüler können sich im Unterricht durch die Verwendung von Tablets selbständig Informationen beschaffen, wenn zum Beispiel in Gruppen oder leistungsdifferenziert geübt wird. Als ideale Ergänzung zu Arbeitskarten können Bewegungsvorstellungen, Hilfestellungen oder ganze Übungsreihen selbständig abgerufen werden (z. B. beim Turnen, siehe oben). Für viele, nicht für alle Schüler, ist dies eine motivierende Art, ihren Lernprozess selbst in die Hand zu nehmen. Auf diese Weise wird auch der Lehrer im Unterricht entlastet und kann sich so zeitweise gezielt um einzelne Schüler kümmern.

Bilder sind für jeden Lehr-/Lernprozess von besonderer Bedeutung. Das trifft besonders für den Sport zu, bei der eine Bewegungsbeschreibung von Schülern oft nur unzulänglich verstanden werden kann. Die Demonstration von Bewegungsabläufen durch Lehrer oder Schüler sowie der Einsatz von Bildtafeln und Bildreihen hat deshalb im Unterricht auch einen hohen Stellenwert. Mit animierten Bildfolgen (oder Kurzvideos) lassen sich auch die räumlichen, zeitlichen und dynamischen Aspekte einer Bewegung anschaulich darstellen und Schüler können mit selbst erstellten Videos ihre eigenen Bewegungsabläufe analysieren. Unterschiedliche Perspektiven und Geschwindigkeiten in Verbindung mit Text oder sprachlichen Hinweisen unterstützen den Aufbau einer Bewegungsvorstellung.

2.1.10 Informatik

Die Fachschaft Informatik hat folgenden Bedarf festgestellt:

- Fachraum mit ausreichend Einzelarbeitsplätzen und zwei festen Beamern
- 15 EV3 Lego Roboter für die Sek 1
- 3D-Drucker
- ggf. Mikrocontroller und Zubehör in der Sek 1 (hier ist noch unklar welche...)

Darüber hinaus befürwortet die Fachschaft grundsätzlich die Einrichtung eines Video-Labors mit mehreren, fest installierten Kameras, Lichttechnik, einem Bluescreen und einer entsprechenden Schneidestation mit Software und Eingabegeräten für die effiziente Erstellung von Lernvideos usw. (nicht nur für Informatik).

2.1.11 Projektkurse



2.2 Vermittlung von Medienkompetenzen

Klassenstufen 5-6

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen		Unterrichtsvorhaben am MKG		
1. Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z.B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).		Projektentwicklung eines Faches nötig.		
2. Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations-, Bildbearbeitungsprogrammen (und Tabellenkalkulation; Einfügung RH) an.		Biologie Jahrgang 6		
3. Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z.B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.		Projektentwicklung eines Faches nötig.		
4. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z.B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).		Projektentwicklung eines Faches nötig.		

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen		Unterrichtsvorhaben am MKG		
1. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.		Politik Jahrgang 6/Biologie Jahrgang 6		
2. Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.		Biologie Jahrgang 6		
3. Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).		Projektentwicklung eines Faches nötig.		
4. Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).		Politik Jahrgang 5		

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen		Unterrichtsvorhaben am MKG		



1. Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	Projektentwicklung eines Faches nötig.
2. Die Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	Kunst Jahrgang 5-6
3. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	Workshop Medienscouts
4. Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	Biologie Jahrgang 6

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen			Unterrichtsvorhaben am MKG	
1. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).			Politik Jahrgang 5/Biologie Jahrgang 6	
2. Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).			Kunst Jahrgang 5-6/Biologie Jahrgang 6	
3. Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.			Latein Jahrgang 6/Biologie Jahrgang 6	
4. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.			Politik Jahrgang 6/ Biologie Jahrgang 6	

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen			Unterrichtsvorhaben am MKG	
1. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für die Gruppenzugehörigkeit.			Projektentwicklung eines Faches nötig.	
2. Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.			Projektentwicklung eines Faches nötig.	
3. Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede			Projektentwicklung eines Faches nötig.	



zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.	
4. Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.	Workshop Medienscouts

Klassenstufen 7-9

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen			Unterrichtsvorhaben am MKG	
1. Die Schülerinnen und Schüler bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung).			Informatik	
2. Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.			Informatik/Kunst Jahrgang 7-9	
3. Die Schülerinnen und Schüler wenden Tabellenkalkulationsprogramme an.			Mathematik	
4. Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an.			Kunst Jahrgang 7-9	

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen			Unterrichtsvorhaben am MKG	
1. Die Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch.			Informatik/Geschichte Jahrgang 7/Biologie Jahrgang -9	
2. Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.			Geschichte EF/Biologie Jahrgang -9	
3. Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.			Kunst Oberstufe	
4. Die Schülerinnen und Schüler filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.			Informatik	

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen			Unterrichtsvorhaben am Maximilian-Kolbe-Gymnasium	



1. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z.B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).	Informatik
2. Die Schülerinnen und Schüler wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.	Informatik
3. Die Schülerinnen und Schüler kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z.B. Impressumspflicht); erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.	Projektentwicklung eines Faches nötig.
4. Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	Politik Klasse 7

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen			Unterrichtsvorhaben am MKG	
1. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).			Politik Jahrgang 9/Geschichte Jahrgang 7	
2. Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.			Politik Jahrgang 7/Kunst Jahrgang 7-9/Biologie Jahrgang -9	
3. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme.			Politik Jahrgang 9/Biologie Jahrgang -9	
4. Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentationen.			Informatik/Biologie Jahrgang -9	

Bedienen/ Anwenden	Informieren/ Recherchieren	Kommunizieren/ Kooperieren	Produzieren/ Präsentieren	Analysieren/ Reflektieren
Teilkompetenzen			Unterrichtsvorhaben am Maximilian-Kolbe-Gymnasium	
1. Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z.B. im Film, in Computerspielen).			Kunst Jahrgang 7-9/Geschichte Jahrgang 9	
2. Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten			Politik Jahrgang 7/Kunst Jahrgang 7-9	



durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.	
3. Die Schülerinnen und Schüler kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.	Projektentwicklung eines Faches nötig.
4. Die Schülerinnen und Schüler kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.	Informatik

2.3 Lernzeiten -> Moodle – Youtube-Förderung

3. Einsatz von interaktiven Plattformen (Lernplattformen / Individuelle Förderung)

Seit einigen Jahren steht für das Kollegium, aber auch für die Schülerinnen und Schüler des Maximilian-Kolbe-Gymnasiums ein internes Netzwerk zur Verfügung, das es uns ermöglicht, Daten untereinander auszutauschen. Da die Nutzung dieses Netzwerks auf die Schulcomputer begrenzt ist und die Möglichkeiten eingeschränkt sind, werden wir ab dem neuen Schuljahr anfangen, mit der Lernplattform Moodle zu arbeiten. In unseren Computerräumen nutzen wir aktuell auch logoDIDACT, um z.B. Klassenarbeiten zu schreiben oder Einfluss auf die Nutzungsverhalten unserer Lernenden nehmen zu können.

Im Zuge des Ganztags verfügen wir am Maximilian-Kolbe-Gymnasium über ein ausgeprägtes Angebot an Arbeitsgemeinschaften sowie an Förder- und Förderstunden (Flex-Stunden). In diesen Stunden versuchen wir auf individuelle Bedürfnisse und Interessen, die unsere Schülerinnen und Schüler mitbringen, einzugehen. Um diese individuelle Förderung sicherzustellen, wollen wir z.B. im Fach Mathematik mit YouTube-Lernvideos, die auf Moodle in einem Pool gesammelt werden, arbeiten. **Für diese Arbeit ist es allerdings unerlässlich, dass wir an der Schule mit iPads ausgestattet werden.**

Von diesen iPads könnte dann auch die Roboter-AG oder die Jahrbuch-AG profitieren, da die iPads sowohl zur Konzeption als auch Steuerung der Roboter sowie zur Entwicklung des Jahrbuchs bzw. der Schülerzeitung genutzt werden sollen.

Seit kurzer Zeit haben wir das Digitale Schwarze Brett. Bis dato ziehen aber fast ausschließlich die Lehrpersonen ein Vorteil aus dieser App, da die Schülerinnen und Schüler innerhalb der Schule keinen Zugriff auf das WLAN haben und der normale Empfang an den meisten Orten der Schule nicht ausreicht, um auf das Internet zuzugreifen. Dieser Zugriff auf das Internet auch für die Schülerinnen und Schüler sollte mit der Umstellung auf CAS gewährleistet werden.

Zudem würden wir z.B. im Fach Mathematik Software wie GeoGebra viel häufiger in den Unterricht einbinden, müssen allerdings darauf verzichten, da uns schlicht die Kapazitäten und iPads oder Computer fehlen.

4. Besondere pädagogische Schwerpunkte

Am Maximilian-Kolbe-Gymnasium arbeiten wir aktuell an einem Mediencurriculum, zu dem alle Fachschaften ihren Teil beitragen werden. Das Erwerben der fächerübergreifenden Medienkompetenzen soll dabei in den Jahrgängen fünf bis neun aufgebaut werden, sodass die Schülerinnen



und Schüler am Ende der Mittelstufe auf alle nötigen Kompetenzen zurückgreifen können. Diese Kompetenzen sollen ihnen nicht nur für schulinterne Zwecke dienen, sondern sie z.B. auch dazu befähigen, einen Praktikumsbericht und auch eine Facharbeit zu schreiben.

Einen wichtigen Baustein beim Aufbau der Medienkompetenzen stellt das Fach Informatik dar. Allerdings kann dieses Fach am MKG erst ab der Klasse 8 gewählt werden, da wir an der Schule keine ausreichenden Kapazitäten an Computern haben. Die Klassen 5-7 können also nur sporadisch in unseren Computerräumen arbeiten, um dort die in der heutigen Zeit immer wichtiger werdenden medienbezogenen Kompetenzen erlernen.

Um die Schülerinnen und Schüler auch in den unteren Jahrgängen immer wieder im Umgang mit neuen Medien zu schulen, nimmt das MKG seit ca. drei Jahren an dem Projekt Medienscouts NRW teil. Nachdem vier Schülerinnen und Schüler sowie zwei Lehrer an der einjährigen Ausbildung zu Medienscouts bzw. deren Beratungslehrern teilgenommen haben, gibt es nun seit zwei Schuljahren eine AG, in der Konzepte für Unterrichtsstunden oder auch zu Elternabenden entwickelt werden. Die Angebote der Medienscouts richten sich in erster Linie an die Jahrgänge 5-7. Mit der Teilnahme an diesem Projekt und der Weiterentwicklung an der Schule tragen wir dem immer größer werdenden Bedarf an Beratung im Kontext des steigenden Medienkonsums der Jugendlichen Rechnung und versuchen mit unseren Angeboten, die Schülerinnen und Schüler im Umgang mit den Medien zu schulen.

Als einen besonderen pädagogischen Schwerpunkt bieten wir am MKG einen Leistungskurs im Fach Sport an. Um neueste Trainings- und Analysemethoden in diesen Unterricht einfließen lassen zu können, sind iPads oder ein flächendeckender WLAN-Zugang für die Schülerinnen und Schüler unerlässlich, da mit dieser technischen Unterstützung z.B. Bewegungsabläufe oder taktische Ausrichtungen schneller ausgewertet werden können.

Einen weiteren pädagogischen Schwerpunkt stellt am MKG das Gemeinsame Lernen dar. Dieses Gemeinsame Lernen erfordert bei der Unterrichtsplanung nicht nur eine noch ausgeprägtere Differenzierung der Unterrichtsmaterialien, sondern auch eine Berücksichtigung schwerwiegender körperlicher oder geistiger Defizite beim Lernen. So können wir z.B. aktuell Unterricht am Computer nur im ersten oder zweiten Stockwerk anbieten. Des Weiteren sind auch unsere Differenzierungsräume nicht an das WLAN angeschlossen, sodass wir auf wichtige Ressourcen (z.B. Lernvideos zur individuellen Förderung) nicht zurückgreifen können.

Einen besonderen Nutzen könnten wir für die Sprachförderklasse aus einem verbesserten Zugriff auf das WLAN und dem Anschaffen von iPads ziehen, da wir so z.B. Aufklärungsportale, die auf eine verständliche Bildsprache zurückgreifen, in die erste Kommunikation einbinden und somit auch schneller auf etwaige Probleme der geflüchteten Kinder eingehen könnten.

5. Schulübergreifende Projekte

Seit diesem Jahr nehmen wir an dem EU-Programm Erasmus+ teil. Im Zuge dieses Programms besuchen sich Schülerinnen und Schüler aus unterschiedlichen europäischen Ländern gegenseitig. In der Vor- und Nachbereitung auf diesen Austausch wäre eine bessere mediale Ausstattung in der Schule wünschenswert, da die Schülerinnen und Schüler auf diese Weise in ihren AG-Stunden Kontakt via skype zu ihren jeweiligen Austauschpartnern aufnehmen könnten.

Seit nun schon 30 Jahren führt das MKG einen Schüleraustausch mit dem Lycée Saint Jacques in Hazebrouck (Frankreich) und seit diesem Jahr mit dem durch.



Auch unsere Kooperation mit der Stadtbibliothek könnte in besonderem Maße von einem verbesserten Internetzugang an unserer Schule profitieren, da wir auf diese Weise auch mal aus dem Unterricht heraus auf den Onlinekatalog zugreifen und so die Schülerinnen und Schüler auch direkt bei der Recherche unterstützen könnten.

6. Qualifizierungsbedarf

Uns als Schule ist bewusst, dass ein erhöhter Bedarf an digitaler Mediene Ausstattung an unserer Schule besteht, dem in dem Falle, dass dieser Bedarf gedeckt würde, ein erhöhter Fortbildungsbedarf von Seiten der Lehrerschaft folgte. So benötigten wir Fortbildungen für Moodle, die aktuell allerdings schon läuft, und für den Umgang mit Smartboards und iPads. Sowohl von Seiten der Lehrerinnen und Lehrer als auch von Seiten der Schulleitung ist jedoch die Bereitschaft da, diesen Fortbildungsbedarf zu decken.