



Gesamtschule Mitte-Süd
Schule. anders. denken.

Medienkonzept

Konzept der
Gesamtschule Mitte-Süd (Standort Gneisenaustraße)

Schule.
anders.
denken.

Medien

1. Didaktisches Konzept

In der heutigen digitalen Welt ist der Einsatz moderner Technologien im Bildungswesen unerlässlich, um den Anforderungen eines zeitgemäßen Unterrichts gerecht zu werden und eine adäquate Lernumgebung zu schaffen. Digitale Medien spielen dabei eine zentrale Rolle und bieten vielfältige Möglichkeiten, den Unterricht interaktiver und anschaulicher zu gestalten. Diese Technologien sind nicht nur Werkzeuge zur Wissensvermittlung, sondern auch wesentliche Komponenten zur Förderung der Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern (vgl. Schulministerium NRW, 2020).

Darüber hinaus ist der Medienkompetenzrahmen NRW ein integraler Bestandteil des Bildungsplans, der darauf abzielt, Schülerinnen und Schüler auf die Herausforderungen einer digitalisierten Gesellschaft vorzubereiten (vgl. Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen, 2020). Digitale Projektionsflächen unterstützen diesen Rahmen, indem sie den Zugang zu digitalen Inhalten erleichtern und die Fähigkeit fördern, diese kritisch zu hinterfragen und sinnvoll zu nutzen.

Die Integration sowohl digitaler als auch analoger Präsentationsmedien im Schulunterricht bietet eine ausgewogene und effektive Methode zur Unterstützung des Lernprozesses. Diese Kombination vereint die Vorteile beider Medienarten und schafft eine vielseitige Lernumgebung, die den unterschiedlichen Bedürfnissen von Lehrenden und Lernenden gerecht wird. Durch die Einbindung von kooperativem, selbstgesteuertem und projektbasiertem Lernen wird das didaktische Konzept erweitert und bereichert, was zu einem umfassenderen und nachhaltigeren Lernerlebnis führt.

Darüber hinaus verfolgt das Medienkonzept der Gesamtschule Mitte-Süd das Ziel, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu fördern und gleichzeitig die Prinzipien der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) zu integrieren (vgl. UNESCO, 2020). BNE zielt darauf ab, Schülerinnen und Schüler zu befähigen, die komplexen Zusammenhänge zwischen ökologischen, sozialen und wirtschaftlichen Aspekten zu verstehen.

Die folgenden Ziele stehen im Mittelpunkt unseres Medienkonzepts:

- **Bewusstsein für Nachhaltigkeit:** Die Schülerinnen und Schüler sollen ein Verständnis für nachhaltige Praktiken entwickeln und lernen, wie sie diese in ihrem Alltag umsetzen können.
- **Kritisches Denken:** Förderung der Fähigkeit, Informationen zu hinterfragen und kritisch zu bewerten, insbesondere in Bezug auf Medieninhalte.
- **Handlungsorientierung:** Die Schülerinnen und Schüler sollen ermutigt werden, aktiv an Projekten teilzunehmen, die nachhaltige Entwicklung fördern.

2. Technische Ausstattung

- **Analoge Whiteboards und mobile digitale Projektionsflächen**

In allen pädagogisch genutzten Räumen stehen analoge Whiteboards sowie mobile digitale Projektionsflächen zur Verfügung. Diese ermöglichen eine flexible und interaktive Unterrichtsgestaltung. Zudem stehen neben den Klassenräumen auch Differenzierungsräume für die Lerngruppen zur Verfügung, um in Kleingruppen zu arbeiten.

- **Informatikraum mit Makerspace**

Der Informatikraum wird als Makerspace eingerichtet, der den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit bietet, kreativ zu arbeiten, eigene Projekte zu entwickeln und praktische Erfahrungen mit digitalen Technologien zu sammeln. Hier können sie unter Anleitung experimentieren, programmieren und prototypisieren.

- **1:1 Ausstattung mit iPads**

Der erste Jahrgang der Schülerinnen und Schüler erhält eine 1:1 Ausstattung mit iPads. Diese Geräte werden im regulären Unterricht sowie am wöchentlichen Projekttag eingesetzt, um den Schülerinnen und Schülern den Zugang zu digitalen Lernressourcen zu erleichtern und ihre Selbstständigkeit zu fördern.

3. Integration digitaler Medien in den Unterricht

- **Kooperatives Lernen und digitale Medien**

Im Rahmen des 4K-Modells (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken) bieten digitale Projektionsflächen und eine anregende digitale Lernumgebung wie im Makerspace die Möglichkeit, diese Fähigkeiten zu entwickeln und zu stärken. Sie ermöglichen es den Lernenden, in Echtzeit Informationen zu teilen und zu diskutieren, gemeinsam an Projekten zu arbeiten und kreative Lösungen für komplexe Probleme zu finden. Diese Umgebung fördert insbesondere das kooperative Lernen, indem sie den Austausch und die Zusammenarbeit zwischen den Schülerinnen und Schülern unterstützt.

- **Selbstgesteuertes Lernen**

Digitale Medien ermöglichen es den Schülerinnen und Schülern, eigenständig auf Informationen zuzugreifen, ihre Lernmaterialien individuell zu organisieren und in ihrem eigenen Tempo zu lernen. Dies fördert die Eigenverantwortung und die Fähigkeit, das eigene Lernen zu steuern und zu reflektieren.

- **Projektbasiertes Lernen**

Das projektartige Lernen an unserem wöchentlichen „Tu-es-Day“ wird durch digitale Technologien erheblich unterstützt. Schülerinnen und Schüler können an umfangreichen Projekten arbeiten, die verschiedene Themen und Disziplinen integrieren. Mit digitalen Medien sind eine Vielzahl von Produktformaten möglich, von Erklärvideos über Podcast Beiträge bis hin zu 3D-gedruckten Objekten oder Lasercutter-Installationen zur Veranschaulichung von Lerninhalten. Hier können Schülerinnen und Schüler zu ExpertInnen für digitale Lösungen werden und ihre MitschülerInnen coachen.

- **Präsentation von Projektergebnissen**

Digitale Projektionsflächen in Verbindung mit den Tablets bieten die Möglichkeit, Projektergebnisse zu präsentieren, Feedback zu erhalten und den Lernprozess zu dokumentieren. Dies fördert nicht nur die inhaltliche Auseinandersetzung, sondern auch wichtige Fähigkeiten wie Planung, Problemlösung und Teamarbeit.

- **Regulärer Unterricht**

Digitale Medien werden in allen Fächern integriert, um den Unterricht abwechslungsreicher und interaktiver zu gestalten. Lehrkräfte werden in der Nutzung digitaler Tools geschult, um diese effektiv in ihren Unterricht einzubinden.

4. Demokratiebildung mit aula.de

- **Einsatz von aula.de**

Im Rahmen der Demokratiebildung setzen wir das Tool aula.de ein. Dieses digitale Tool ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, eigenständig an Entscheidungsprozessen innerhalb der Schule teilzunehmen. Sie können Ideen entwickeln, ausarbeiten und Mehrheiten überzeugen, um ihre Vorschläge über die verschiedenen Gremien der Schule umzusetzen.

- **Förderung von Partizipation**

Durch die Nutzung von aula.de lernen die Schülerinnen und Schüler, Verantwortung zu übernehmen und aktiv an der Gestaltung ihres schulischen Umfelds mitzuwirken. Dies stärkt nicht nur ihre sozialen Kompetenzen, sondern auch ihr Verständnis für demokratische Prozesse.

5. Fortbildung und Unterstützung für Lehrkräfte

- **Schulungen und Workshops**

Um die Lehrkräfte im Umgang mit digitalen Medien und Technologien zu unterstützen, werden regelmäßige Schulungen und Workshops angeboten. Diese sollen den Lehrkräften helfen, ihre digitalen Kompetenzen zu erweitern und innovative Lehrmethoden zu entwickeln.

- **Peer-Learning**

Ein Mentorenprogramm wird eingerichtet, in dem erfahrene Lehrkräfte ihre KollegInnen im Umgang mit digitalen Tools unterstützen. Dies fördert den Austausch von Best Practices und stärkt die Schulgemeinschaft. Hier greifen wir als lernende Institution auch auf die Expertise zurück, die im Kollegium vorhanden ist. Die Teamstrukturen der Schule und das kooperative Lernen ziehen sich somit durch die gesamte Schule.

6. Evaluation und Weiterentwicklung

• Regelmäßige Evaluation

Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert, um die Wirksamkeit der Maßnahmen zu überprüfen und gegebenenfalls Anpassungen vorzunehmen. Feedback von Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften und Eltern wird in diesen Prozess einbezogen.

• Zukunftsorientierte Weiterentwicklung

Die Gesamtschule Mitte-Süd wird kontinuierlich an der Weiterentwicklung ihrer digitalen Infrastruktur und der Integration neuer Technologien arbeiten, um den sich wandelnden Anforderungen der digitalen Lebensrealität gerecht zu werden.

Der Bezug des Neubaus an der Düsseldorfer Straße mit seinen offeneren und flexibleren Lernarrangements bietet zusätzliche Chancen, dieses Konzept weiterzuentwickeln. Die Schule vernetzt sich von Anfang an auch im Bereich Digitales mit dem Schulmedienzentrum der Stadt und nimmt Impulse aus der Schullandschaft in Duisburg gerne auf. So werden wir mit anderen Duisburger Schulen zum Thema „Digital Making Places, neue Lernansätze schaffen“ arbeiten.

Diese Zusammenarbeit ermöglicht es uns, innovative Konzepte und Best Practices auszutauschen, die den Einsatz digitaler Technologien im Unterricht fördern. Die Vernetzung mit anderen Schulen wird auch dazu beitragen, ein starkes Netzwerk von Lehrkräften und BildungsexpertInnen aufzubauen, die sich gemeinsam für die Weiterentwicklung digitaler Lernumgebungen einsetzen.

Quellenangaben:

- Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen. (2020). Medienkompetenzrahmen NRW.
- UNESCO. (2020). Bildung für nachhaltige Entwicklung.
- Schulministerium NRW. (2020). Leitlinien für den digitalen Unterricht.