MEDIENKONZEPT 2.0

Andreas-Vesalius-Gymnasium

Das AVG: Besonderes und Bewährtes

AG DIGITALISIERUNG

Medienkonzept des

Andreas-Vesalius-Gymnasium

Version 2.1

Stand: 08.03.2022

Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Digitalisierung

Sebastian Brands, Enwer Dorweiler, Christian Karus, Erik von Juterzenka, Per Neubauer, Vincent Nikolai

Andreas-Vesalius-Gymnasium Wesel

Ritterstraße 4

46483 Wesel

sekretariat@avg-wesel.de

Telefon: 0281/16499180

Design der Grafiken: Freepik.com (sofern nicht anders angegeben)

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort 4
2. Zielsetzung und theoretische Grundlage 4
3. Medienentwicklungsplan 6
4. Ist-Zustand 6
4.1 Hardwareausstattung 6
4.2 Softwareausstattung 6
4.3 Pädagogischer Rahmen 6
4.4 Organigramm des Bereiches „Digitalisierung“ am AVG 7
5. Soll-Zustand 8
5.1 Kurzfristig 8
5.2 Mittelfristig 8
5.3 Langfristig 8
6. Medienkompetenzrahmen 9
7. Schülerfortbildungen/Schülerpartizipation 10
7.1 Unser Methodencurriculum 10
7.2 Die Medienscouts 11
7.3 Das 3D-Druck-Labor 11
7.4 Die Digi-Scouts 12
7.5 Programm zum Cybermobbing 13
8. Fortbildungskonzept für Lehrende 14
9. Microsoft Teams als Lernplattform 16
9.1 Leitlinien zur Nutzung von Teams 16
9.2 Möglichkeiten der Anbindung des SAMR-Modells an Teams 17
10. Evaluationskonzept 18
11. Schlussworte und Erfolge 19

1. Vorwort

Im Folgenden werden in einem ersten Schritt grobe Ziele sowie die theoretische Grundlage zum Medienkonzept des Andreas-Vesalius-Gymnasiums Wesel dargelegt. Letzteres kann nur in Ansätzen geschehen und bezieht sich auf basale theoretische bzw. didaktische Ansätze, um das weitere Vorgehen zu legitimieren.

2. Zielsetzung und theoretische Grundlage

Mit den Worten “Bildung ist die entscheidende Grundlage für Teilhabe an den Chancen des digitalen Wandels”[1] beginnen die Grußworte der Bildungsministerin Nordrhein-Westfalens im Rahmen der Handreichung zur Entwicklung eines schulischen Medienkonzeptes. Dies ist folglich auch die Grundlage zur Entwicklung des Medienkonzeptes des Andreas-Vesalius-Gymnasiums, anders formuliert: Wie können wir allen Beteiligten unserer Schule eine Teilhabe am digitalen Wandel ermöglichen? Unsere Schüler “müssen zu einem sicheren, reflektierten, verantwortungsvollen und kritischen Umgang mit den Anforderungen der Medienwelt befähigt werden” (ebd.). Um dies strukturiert und zielführend vor dem Hintergrund des Medienkompetenzrahmenplans NRW zu ermöglichen, entsteht in einem fortlaufenden Prozess das folgende Medienkonzept (s. Abbildung 1).

Abbildung 1 Schritte der Erstellung eines Medienkonzeptes (Quelle: https://bit.ly/2JQQe0z)

[1] Medienkompetenzrahmen 2019, S. 3, Online unter: https://bit.ly/2JQQe0z

Die Basis unserer theoretischen Überlegungen bilden verschiedene Konzepte. Exemplarisch wurden diese im Rahmen der Vortragsreihe “AVG lädt ein…” unter dem Titel “Lehren und Lernen in einer digitalisierten Welt - Quo vadis AVG?”[2] dargestellt.

Hardwarebezogene und softwarebezogene Entscheidungen werden dabei vor dem Hintergrund von BYOD[3] getroffen. Die Grundüberlegung ist, dass wir auf mobile Endgeräte zurückgreifen, die bereits bei den Schülerinnen und Schülern[4] vorhanden sind. Damit sind Handys, Laptops oder auch Tablets gemeint. Auf der einen Seite birgt dies die Herausforderung, mit verschiedenen Systemen zu arbeiten. Auf der anderen Seite lernen die SuS die eigene Technik besser kennen. Ergänzt wird die Nutzung schülereigener Endgeräte durch Leihgeräte sowie dem Förderprogramm “Wesel hilft”. Dadurch können alle SuS partizipieren. Die Grundlagen sind darüber hinaus ein leistungsfähiges und funktionierendes WLAN für SuS und Lehrerinnen und Lehrer[5], die Möglichkeit des schnurlosen Zugreifens per AirServer auf den Beamer und ein leistungsfähiges LMS wie Microsoft Teams.

Die didaktischen Überlegungen sind vielfältig und unterliegen einem ständigen Wandel im Sinne der Kultur der Digitalität. Eine ausführliche Abhandlung an dieser Stelle würde dementsprechend zu weit führen und hätte keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Dennoch seien vor allem die 4-Ks hervorgehoben als "Zusammenstellung von zentralen Kompetenzen für Lernende des 21. Jahrhunderts”[6]. Die 4-Ks sind dabei weder Modell noch Leitidee, sondern zu schulende Kompetenzen. Damit beziehen sich die 4-Ks insbesondere auf den Unterricht und sollen Lehrende “darauf vorbereiten, in einer unvorhersagbaren Welt versatil, also vielseitig und wandlungsfähig zu handeln”[7] Die vier Bereiche sind Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration. Die Dimensionen sind wiederum mit konkreten Kompetenzen belegt (s. Abbildung 2).

Abbildung 2: Die Bedeutung der 4 Dimensionen (Quelle: https://medien-bildung.info/wiki/4k-modell/)

Der gesamte Prozess des digitalen Wandels am AVG unterliegt ständigen Phasen der Evaluation und der Fortschreibung. Dies geschieht u.a. vor dem Hintergrund des SAMR-Modells[8]. Trotz begründeter Kritik am SAMR-Modell liefert es dennoch einen gewissen Rahmen zur Evaluation des andauernden Prozesses zusätzlich zum Rahmen in Abbildung 1.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass „die Entwicklung schulischer Medienkonzepte […] kein einmaliger Akt, sondern ein kontinuierlicher Prozess“[9] ist.

---

[2] Vincent Nikolai, Online unter: https://adobe.ly/39X6yY4
[3] Bring Your Own Device, Weitere Informationen unter: https://de.wikipedia.org/wiki/Bring_your_own_device
[4] Im Folgenden: SuS
[5] Im Folgenden: LuL
[6] Unterricht digital, Online unter: http://unterricht-digital.info/die-vier-ks-fertigkeiten-skills
[7] Jöran Muuß-Merholz, Online unter: https://medien-bildung.info/wiki/4k-modell
[8] Weitere Informationen unter: https://blog.medienzentrum-coe.de/samr
[9] Medienkompetenzrahmen 2019, S. 8, Online unter: https://bit.ly/2JQQe0z

3. Medienentwicklungsplan

Im Folgenden wird dargelegt, welche Möglichkeiten am Andreas-Vesalius Gymnasium in Bezug auf das zeitgemäße Lernen existieren und welche angestrebt werden. Dabei geht es sowohl um die Infrastruktur (Hardware, Software) als auch um zukünftige Wünsche (Hardware, Software, Projektideen).

4. Ist-Zustand

4.1 Hardwareausstattung

- in jedem Unterrichtsraum des Hauptgebäudes hängt ein Beamer, der über eine Medienleiste erreichbar ist. Die Beamer sind unterschiedlich alt und teilweise nur mit einem VGA-Eingang ausgestattet. Parallel zur Erarbeitung des Medienkonzeptes findet die Ausstattung aller Klassenräume mit neuen Beamern und Boxen statt die auch per HDMI angesteuert werden können
- es gibt 8 ausleihbare Dokumentenkameras, 1 festinstallierte Dokumentenkamera im Erdkunderaum sowie 3 Dokumentenkameras im Nawi-Bereich
- für die Lehrer stehen 4 ausleihbare Laptops, die in einem desolaten Zustand sind (u.a. Laufwerke gehen nicht, Systemfehlermeldungen)
- es ist ein Lehrer-Wlan im gesamten Gebäude verfügbar, welches aber an einer zu schwachen Leitung hängt (max. 90 Mbits Download)
- es gibt 10 ausleihbare Convertibles, die KuK für Unterrichtseinheiten buchen können
- es gibt einen Greenscreenraum, in welchem die SuS entsprechende Videos etc. erstellen können
- Es gibt 44 ausleihbare IPads für die Schülerinnen und Schüler
- es existieren 3 Computerräume:
    - Monitore LG 24”
    - HP Mini-PC i3, SSD
    - Dokumentenkameras
    - Beamer (HDMI-Dongle in 2 Räumen)
    - Whiteboard (1 Raum)
- 3D-Labor mit 5 3D-Druckern, 2 HP Mini-PC und Monitore

4.2 Softwareausstattung

- https://t1p.de/avgsoftware

4.3 Pädagogischer Rahmen

- der pädagogische Rahmen wird maßgeblich durch das Medienkonzept geregelt. Dieses wird regelmäßig an Neuerungen etc. angepasst
- es Erfolgen SchiLf für KuK, die momentan sehr rudimentär sind (der Fokus liegt dabei auf der Klärung der infrastrukturellen Bedingungen am AVG)

4.4 Organigramm des Bereiches „Digitalisierung“ am AVG

5. Soll-Zustand

5.1 Kurzfristig

- Einrichtung des SuS-Wlan ✓
- Einrichtung der Computerräume ✓

5.2 Mittelfristig

- Erweiterung des Angebotes von Leihgeräten für SuS ✓
- Bereitstellung von mobilen Endgeräten für KuK (auch zur Nutzung am Heimarbeitsplatz) ✓
- Einheitliche Ausstattung mit Geräten zum Mirroring (Airserver)
- Ausweitung der SchiLf u.a. mit konkreten Unterrichtsbeispielen zum Lernen unter digitalen Bedingungen, grundsätzlicher Umgang mit digitalen Medien (z.B. Scanmöglichkeiten, Erklär- und Lernvideos, Bearbeitung von PDF-Dateien, umfassende Schulung zu Teams und M365
- pädagogischer Werkzeugkasten-Lehrer
- pädagogischer Werkzeugkasten-Schüler (Bd)
- Erstellung einer Liste mit nützlichen Apps für den Unterricht
- Büchereisoftware (Dw, Bie, Ka) ✓
- Elektronisches Klassenbuch durch Webuntis ✓
- Schulkalenderverwaltung in Teams ✓
- LMS in Form von M365 + Teams ✓
- Noteneingabe (Bd)
- ITG (Nio, vJ)
- Konkretes Konzept zur Ausleihe der Technik
- Anschluss an das Glasfasernetz

5.3 Langfristig

- Software für Projektmanagement (Trello → Bd, vJ)
- Software zur Erstellung von Lernprogrammen
- Tablet Klassen - Eine Idee für die Zukunft? ✓
- Professionelle Ausleuchtung des Gebäudes ✓

6. Medienkompetenzrahmen

„Der Medienkompetenzrahmen NRW ist in Nordrhein-Westfalen das bewährte Instrument der systematischen Förderung von Medienkompetenz“[10] und findet am AVG in den verschiedensten Bereichen Anwendung. Der Medienkompetenzrahmen wird dabei u.a. in den Curricula der einzelnen Fächer, im Methodencurriculum, bei den Medien- und Digi-Scouts und in vielen weiteren Bereichen berücksichtigt. Es werden grundlegend sechs Kompetenzen unterschieden, welche wiederum in weitere Teilkompetenzen unterteilt werden:

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 · Landesanstalt für Medien NRW · Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

Abbildung 3: Übersicht über die Kompetenzen der Medienkompetenzrahmens des Landes NRW (Quelle: https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf)

Neben den genannten Umsetzungen bietet das AVG des Weiteren den Erwerb des Medienpasses an. Dieser ist „ein Angebot, mit dem die Landesregierung NRW, die Landesanstalt für Medien NRW und Medienberatung NRW Erziehende und Lehrkräfte bei der Vermittlung von Medienkompetenz unterstützen“[11]. Die konkrete Ausgestaltung des Medienkompetenzrahmens findet insbesondere in den einzelnen Fächern in den Curricula statt. Diese sind auf unserer Schulhomepage in ihrer jeweils aktuellen Variante zu finden.

[10] Medienberatung NRW, Online unter: https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/MKR.html
[11] Medienkompetenzrahmen NRW, Online unter: https://medienkompetenzrahmen.nrw

7. Schülerfortbildungen/Schülerpartizipation

Im Rahmen des Medienkonzeptes ist es ein wichtiger Baustein, die Schülerinnen und Schüler in die Betrachtung einzubeziehen. Dies geschieht auf der einen Seite durch gezielte Schülerfortbildungen, aber auch durch den Einbezug der Schülerinnen und Schüler im Sinne einer Schülerpartizipation, wenn es um die Vermittlung von Kompetenzen und die Nutzung von neuen Medien geht.

7.1 Unser Methodencurriculum

Neben den vom Medienkompetenzrahmen NRW vorgesehenen Kompetenzen, die in den einzelnen Fächern vermittelt werden, hat sich das Kollegium des AVG auf ein gemeinsames Methodencurriculum verständigt. Über die Jahrgangsstufen 5 bis 12 werden so wichtige Methodenkompetenzen vermittelt.

Eine große Rolle hierbei spielt die Medienkompetenz. Unsere Schülerinnen und Schüler sollen dabei in die Lage versetzt werden, neben den klassischen Methoden auch die digitalen Medien für die Methodennutzung einzubeziehen. Bei der Schulung der Medienkompetenz wird dabei in die drei Bereiche “Lernorganisation”, Lernstrategien” und “Visualisierung” unterschieden.

Nach Jahrgangsstufen geordnet umfasst dies folgende Aspekte:

Klassenstufe	Lernorganisation	Lernstrategien	Visualisierung
5			
6			Erstellung von digitalen Präsentationen Vorträge halten mit digitalen Präsentationen Mindmap-Erstellung (analog und digital)
7			Plakate digital erstellen Arbeit mit Textverarbeitungsprogrammen
8		“digital devices” nutzen Recherchetechniken	Erstellung von digitalen Präsentationen Teil 2 Arbeit mit Tabellenkalkulations-programmen
9			Arbeit mit Textverarbeitungspro-grammen Teil 2 Vorträge mit digitalen Medien halten
10			
11			
12		Erstellung der Facharbeit	
13			

7.2 Die Medienscouts

Die Medienscouts sind eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern, die anderen Schülerinnen und Schülern helfen, mit den "Neuen Medien" umgehen zu lernen. Die SuS sollen ihre eigene Medienkompetenz erweitern und entsprechendes Sachwissen, Handlungsmöglichkeiten sowie Reflexionsvermögen für eine sichere, kreative, verantwortungsvolle und selbstbestimmte Mediennutzung aufbauen. Sie werden ausgebildet zu den Themen:

1. Internet und Sicherheit
2. Social Communities
3. Handy und
4. Computerspiele.

Dies geschieht durch folgende Maßnahmen:

1. Workshops, die die Medienscouts regulär in den Klassen im Rahmen des Medienkonzepts der Schule durchführen
2. Workshops mit einzelnen Klassen, die bei Bedarf/auf Wunsch durchgeführt werden
3. Einzelfallberatung bei akuten Problemen oder Anfragen
4. Mitarbeit bei schulprogrammatischen Arbeiten, z. B. bei der Erstellung eines Handykonzepts
5. Teilnahme an diversen Wettbewerben

Die Medienscouts haben bereits verschiedene Workshopangebote fertiggestellt und durchgeführt, wie beispielsweise Einheiten zum "Sexting", "Social Media" und "Cybermobbing". Gerade in den Klassenstufen 5-7 werden die Medienscouts regelmäßig im Rahmen des Politikunterrichts oder des Klassenrates in die Klassen eingeladen und führen diese Workshops durch.

7.3 Das 3D-Druck-Labor

Durch langjährige Kooperation mit dem FabLab der Hochschule Rhein-Waal konnte in den letzten Jahren in jedem Schuljahr ein 3D-Drucker für die Schule von Schülerinnen und Schülern des Wahlpflichtfaches “Naturwissenschaften” in Eigenregie gebaut werden. Es fehlte jedoch bisher an Räumlichkeiten und einer Idee, diese Hardware im schulischen Alltag kontinuierlich und für die Schülerinnen und Schüler zugänglich zu nutzen. Im Schuljahr 2019/20 wurde in Absprache mit dem Fachbereich Kunst das Fotolabor zu einem Teil als 3D-Druck-Labor umgebaut.

Durch eine Förderung der Rütgers-Stiftung konnte die Einrichtung des Raumes mit Hardware und nötigen Materialien im März 2020 erweitert werden.

Die Schülerinnen und Schüler der Klassen 9-12 haben hier nun die Möglichkeit, nach Absprache, dieses AVG-FabLab zu nutzen und kreative Ideen mit Hilfe der Hard- und Software umzusetzen. In diesem Raum entstehen auch die Ideen und Beispiele für die einmal im Kalenderjahr stattfindende KinderUni zum Thema “3D-Druck kinderleicht”.

7.4 Die Digi-Scouts

Die AG “Digi-Scouts” am AVG fungieren als Helfer bei Problemen oder Anfragen die digitale Infrastruktur oder den Einsatz von Software betreffend. In der AG werden verschiedene Aspekte mit den Schülerinnen und Schülern thematisiert. So werden die Schülerinnen und Schüler in die Bedienung und Nutzung der Beamer eingewiesen, erfahren etwas über das Thema Datenschutz oder z.B. die Erstellung von Greenscreenvideos im schuleigenen Greenscreenroom.

AVG Andreas-Vesalius-Gymnasium

DIE AG DIGISCOUTS STELLT SICH VOR

KURZBESCHREIBUNG

Die Arbeitsgemeinschaft Digiscouts richtet sich an alle Schülerinnen und Schüler des Andreas-Vesalius-Gymnasiums, die Interesse an digitalen Lernwegen haben. Dabei geht es sowohl um die technischen Voraussetzungen (Hardware) als auch um die Umsetzung in Form von Programmen (Apps/Software). Die Arbeitsgemeinschaft wird projektartig arbeiten, was bedeutet, dass es langfristige Herausforderungen gibt (z.B. die Erstellung von Erklärvideos), welche in Zusammenarbeit mit Herrn Nikolai bewältigt werden. Ziel ist es, mit viel Spaß und Neugier, digitale Möglichkeiten des Lernens kennenzulernen, wobei eure Wünsche und Anregungen im Mittelpunkt stehen.

MÖGLICHE INHALTE

Die Inhalte der Arbeitsgemeinschaften richten sich nach den Wünschen und Interessen der Schülerinnen und Schüler. Folgende Inhalte sind angedacht:

- Erstellung von Erklärvideos
- Erstellung von Greenscreenvideos
- Erstellung von Stop Motion Filmen
- Vorbereitung und Durchführung von "digitalen" Präsentationen
- digitale Erstellung von Plakaten
- digitale Erstellung von Mindmaps
- Einführung in die Arbeit mit Officeprogrammen
- Lernen mit Möglichkeiten der Virtual Reality
- Erstellung und Durchführung digitaler Schnitzeljagden
- Einführung in die digitale Infrastruktur am AVG
- Erkennung und Umgang mit Fakenews und Co.
- Mitgestaltung der digitalen "Zukunft" am AVG
- und vieles mehr...

TERMINIERUNG

Die Arbeitsgemeinschaft wird sich in der Regel einmal in der Woche im Nachmittagsbereich treffen. Ein genauer Termin wird beim ersten Treffen ausgemacht, um möglichst allen Wünschen gerecht zu werden. Bei längeren Projektarbeiten z.B. dem Drehen und Schneiden von Greenscreenvideos können Termine ausfallen, um euch genügend Zeit für die Bearbeitung einzuräumen.

SONSTIGES

Die Arbeitsgemeinschaft richtet sich an alle interessierte Schülerinnen und Schüler ab der Klasse 5. Das Einzige, was ihr benötigt, sind Neugier und Freude an der digitalen Arbeit. Ihr könnt dabei mit eurem eigenen Gerät (Tablet, Laptop) oder mit Leihgeräten der Schule arbeiten.

Falls ich euer Interesse geweckt habe, meldet euch in Teams bei mir. Ich werde dann alle Interessenten in einen eigenen Channel für unsere Arbeitsgemeinschaft einladen.

Liebe Grüße,

Vincent Nikolai

Bildnachweise

Abbildung 4: Werbeplakat für die AVG Digiscouts zur Verdeutlichung der Inhalte und Vorgehensweise (Quelle: Eigene Darstellung).

7.5 Programm zum Cybermobbing

Jahrgang	SuS			Eltern	KuK
5	Cybermobbing-Film	Selbstverpflichtungserklärung der Schüler*innen in 5.1		Elternvertrag bei Anmeldung mit Cybermobbing als Teilpunkt	
6/7	Ggf. Sensibilisierung durch die Medienscouts	Theatervorführung mit anschließender Besprechung	Elterninfobrief zum Cybermobbing	Informationsabend zur Mediennutzung Jugendlicher (Prof. Marci-Boehncke) für Eltern der 6/7 und Kolleg*innen	
8	Workshops durch Medienscouts nach Bedarf	Jugendschutzaufklärung durch Polizei	Webinar „Rechtliche Konsequenzen“ in 8.1	Webinar „Rechtliche Konsequenzen“ für Eltern der 8.1 und Kolleg*innen	
9	Workshop zum Sexting im Rahmen des Projektes “Liebe, Sexualität und Partnerschaft”				

8. Fortbildungskonzept für Lehrende

Neben den oben genannten Fortbildungsmöglichkeiten für Schülerinnen und Schüler gibt es am Andreas-Vesalius-Gymnasium auch ein Fortbildungskonzept für Lehrende, das laufend an die aktuellen Erfordernisse angepasst wird. Federführend ist hier die Arbeitsgemeinschaft „Digitalisierung“, die weiter unten näher beschrieben wird.

Genese einer schulinternen Fortbildungskultur

Schon lange bevor die Corona-Pandemie den digitalen Unterricht unerlässlich gemacht hat, gab es im Kollegium des AVG eine rege Kultur des digitalen Austauschs. Untereinander stellte man sich neue Hardware wie Tablets und Convertibles vor und erörterte die damit einhergehenden Chancen für den Unterricht. Auch Software war und ist bis heute ein häufiges Thema privater Gespräche zwischen unseren Kolleginnen und Kollegen.

Der Pioniergeist am AVG ist u.a. an der frühen und aus Eigeninitiative erfolgten Ausstattung sämtlicher Räume mit Beamern zu erkennen. In Verbindung mit z.T. individuell angeschafften Tablets und den von unseren Kolleginnen und Kollegen sehr geschätzten Dokumentenkameras sind die Beamer seit ihrer Installierung ständig im Einsatz und die klassische Tafel ist in den Hintergrund gerückt. Es wäre jedoch wünschenswert, dass alle Kolleginnen und Kollegen digitale Endgeräte mit Stifteingabe besäßen, damit unsere Projektionsmöglichkeiten noch besser genutzt werden können und das digitale Lernen in der Breite erweitert werden kann.

Insbesondere unser Kollege Vincent Nikolai hat mit seinen frühen Initiativen zur Lehrerfortbildung den Grundstein unserer digitalen Fortbildungskultur gelegt. Im Rahmen von pädagogischen Tagen hat er Fortbildungen für Kolleginnen und Kollegen zu Soft- und Hardware organisiert, die den Unterricht bereicherten.

Die Arbeitsgemeinschaft “Digitalisierung” und schulinterne Lehrerfortbildungen

Um die Digitalisierung noch effizienter und breiter voranzutreiben und hat sich seit 2018 die Arbeitsgemeinschaft “Digitalisierung” gebildet. Ihr gehören verschiedene Kolleginnen und Kollegen an. Unter Ihnen befinden sich zwei KuK der erweiterten Schulleitung. Die Koordination hat Christian Karus inne.

In der Arbeitsgemeinschaft werden in regelmäßigen Treffen sowie digital über Kollaborationssoftwares wie Trello, schul.cloud und Microsoft Teams die Schritte der weiteren Digitalisierung diskutiert und in die Wege geleitet.

Die Mitglieder der AG organisieren seitdem initiativ und bedarfsorientiert Fortbildungen zu Themen, mit denen sie sich gut auskennen. Hier sind u.a. Fortbildungen zu technischem Grundwissen wie dem Einsatz von Beamer, Dokumentenkameras, Cloudspeicher, Schüler-W-Lan sowie Software zum kollaborativen Arbeiten, zu One Note, zum Download von Youtube-Videos und Videoschnitt sowie zur Texterkennung zu nennen.

Seit 2020 werden die Fortbildungen über unseren **“Fortbildungs-Kiosk”** organisiert. Es handelt sich hierbei um ein analoges Whiteboard, über das Kolleginnen und Kollegen Interesse zu Fortbildungsangeboten äußern können oder sich zu speziellen Fortbildungen anmelden können.

Aus der Arbeitsgemeinschaft “Digitalisierung” sind auch **Fortbildungen für das gesamte Kollegium** hervorgegangen. 2019 hat Enwer Dorweiler die Einrichtung der schul.cloud in einer Lehrerkonferenz erklärt. In der Folge haben einige Kolleginnen und Kollegen diese Kommunikationsplattform in ihren Klassen, Kursen und AGs genutzt. Mit Ausbruch der Corona-

Pandemie wurde die schul.cloud an der gesamten Schule für alle Lernenden und Lehrende eingeführt. Die Digitalisierungs-AG hat diesen Prozess kontinuierlich über einen schul.cloud-Channel begleitet. So konnte das Lernen auf Distanz mit großem Erfolg gemeistert werden.

Zur Vorbereitung auf eventuelle weitere Lockdowns im Rahmen der Corona-Pandemie hat die Digitalisierungs-AG den Umstieg auf die Plattform Microsoft Teams organisiert und arbeitsteilig eine kollegiumsweite Fortbildung durchgeführt.

Perspektivisch werden vertiefende Fortbildung zu Microsoft Teams folgen, um weitere Funktionen dieser Plattform vorzustellen. Außerdem wird der Fortbildungs-Kiosk weitergeführt.

9. Microsoft Teams als Lernplattform

Mit dem Schuljahr 2020/2021 steigt das Andreas-Vesalius-Gymnasium auf die Lernplatt Microsoft Teams um. Die Lernplattform bietet mannigfaltige Funktionen, welche an dieser Stelle nicht umfassend ausgeführt werden sollen. Vereinfacht gesagt ist Teams ein Chat, mit dem SuS mit ihrer Klasse, Lehrern und Mitschülern in Verbindung treten können. Darüber hinaus stehen ihnen alle Office Anwendungen zur Verfügung sowie weitere Funktionen (z.B. Videokonferenzen, Dateiaustausch, Hausaufgabenabgabe online usw.). Teams dient dabei sowohl im Regelunterricht als auch im Fernunterricht als Lernbegleiter für die SuS und LuL.

Abbildung 5: Funktionen von Microsoft Teams (Quelle: https://bit.ly/3fpVrd2)

Zukünftig werden an dieser Stelle Links zu unseren Fortbildungen für Schüler und Lehrer zu finden sein.

9.1 Leitlinien zur Nutzung von Teams

Verbindliche Grundsätze

- Zu Beginn des Schuljahres muss für jede Klasse und jeden Kurs ein Team angelegt werden
- Kommunikation mit Eltern über die Schul.Cloud oder per Mail
- Erstellen von Teams für die verschiedenen Fachschaften und Arbeitsgruppen

Leitlinien für Schüler:innen:

- Tägliches Einloggen, um auf dem neusten Stand zu sein
- Verteilen von verpasstem Lernstoff bei Fehlzeiten

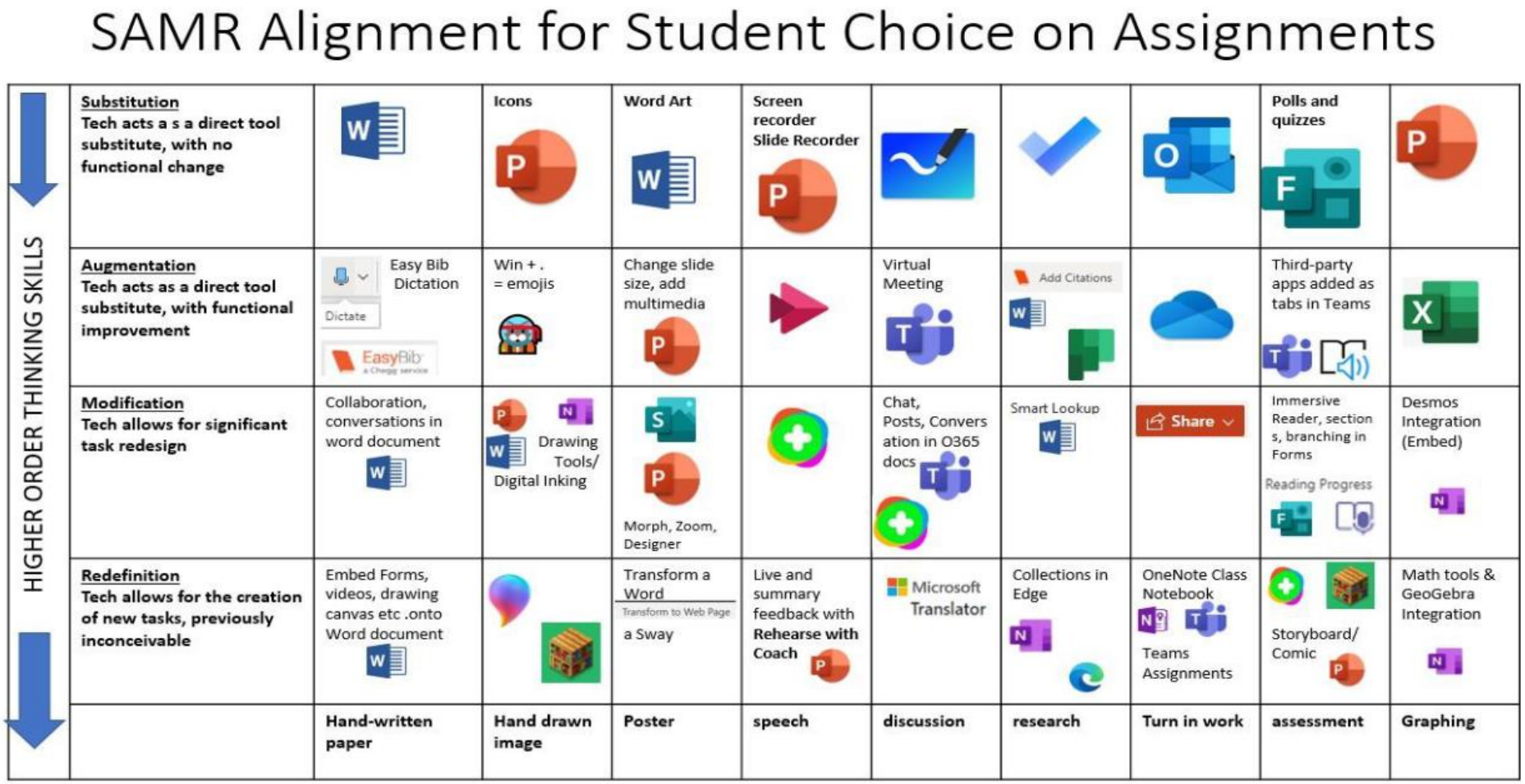
Leitlinien für Lehrer:innen:

- Nutzen der Aufgabenfunktion, um Hausaufgaben einzusammeln
- Nutzen von Teams bei Verteilung von Vertretungsaufgaben und den Aufgaben für das eigenverantwortliche Arbeiten
- Nutzen von Onenote, um Tafelbilder, Material und Unterrichtsergebnisse bereitzustellen
- Nutzen der kooperativen Möglichkeiten von Teams, z.B. Word, Powerpoint, Excel, Mindmaps
- Nutzen von Forms, um Tests schreiben zu lassen
- Bereitstellung von Lösungen für Klassenarbeiten und Schulaufgaben

Sonstiges:

- Klausur- und Aufsichtsplan in digitaler Form
- Nutzen der Kalenderfunktion
- Aufbau eines Ordners mit Vertretungsaufgaben für die verschiedenen Fächer
- Vernetzung mit externen Partnern und Schulen im Ausland
- Möglichkeit der Binnendifferenzierung ohne unnötigen Materialverbrauch

9.2 Möglichkeiten der Anbindung des SAMR-Modells an Teams



Quelle: https://samuelmcneill.com/2021/08/26/samr-alignment-for-student-choice-on-assignments-in-office365/

10. Evaluationskonzept

Zentrales Organ der Durchführung und Organisation der Evaluation ist die Arbeitsgemeinschaft „Digitalisierung“ (siehe Kap. 8).

Insgesamt wird die Digitalisierung am AVG als fortlaufender Prozess gesehen. Dessenthalben wird auch eine fortlaufende Evaluation benötigt, die die folgenden Formen beinhaltet:

- Umfragen für Schüler, Eltern und Lehrer (z.B. zur Zufriedenheit, Vorschlägen usw.)
- Austausch in der Arbeitsgemeinschaft
- Austausch zwischen der Arbeitsgemeinschaft und der (erweiterten) Schulleitung
- Austausch mit den Schülern durch die SV, Digiscouts und die Medienscouts
- Austausch mit dem Schulträger
- Beratung durch die Medienberatung NRW

Das Kernstück der Evaluation sind die Überlegungen des Medienentwicklungsplanes, welcher durch die genannten Formen des Austausches ergänzt wird. Darüber hinaus ergänzen bereits genannte Modelle, wie z.B. das SAMR-Modell oder das 4K-Modell, unsere Wege der Evaluation.

Abbildung 6: Austauschmöglichkeiten zur Evaluation der digitalen Transformation am AVG (Quelle: eigene Darstellung).

11. Schlussworte und Erfolge

Das Vorliegende Medienkonzept kann nur in Ansätzen die Grundüberlegungen und darauf basierenden Prozesse der digitalen Transformation am Andreas-Vesalius-Gymnasium abbilden. Dies ist insbesondere dem Umstand geschuldet, dass es sich nicht um ein Konzept handelt, welches bis zur Erstellung des nächsten Konzeptes in der Schublade liegt, sondern weil es ein Prozessbegleiter ist. Dies heißt auch, dass es sich ständig verändert, da sich Bedürfnisse verändern (z.B. durch die Corona Pandemie), aber auch Grundüberlegungen neu bewertet werden (z.B. weg von Smartboards hin zu Lernraumgestaltung, die den 4Ks entspricht). Auch durch den Austausch mit den verschiedenen Akteuren des Systems Schule führt zu neuen Einblicken und Ansichten. Schlussendlich ist es unser Ziel, dass das Medienkonzept uns einen Rahmen auf dem Weg zu zeitgemäßen Lehren und Lernen gibt.

Das Andreas-Vesalius-Gymnasium kann dabei auf verschiedene Erfolge zurückblicken. So arbeiten wir seit dem Jahr 2018 an der Entwicklung und Evaluation der HPI Schulcloud mit[12] und wurden im Jahr 2019 mit dem Preis „Digitale Schule“[13] für unsere konzeptionelle Arbeit gewürdigt.

[12] Weitere Informationen unter: http://www.avg-wesel.de/index.php/pages/presse/227-30-08-2018-avg-schueler-lernen-jetzt-in-digitaler-wolke

[13] Weitere Informationen unter: http://www.avg-wesel.de/index.php/313-avg-ist-mint-ec-schule-und-jetzt-auch-digitale-schule-ehrung-durch-ministerin-gebauer-gestern-in-duesseldorf