

MEDIENKONZEPT

DER JANUSZ- KORCZAK
REALSCHULE SCHWALMTAL

STAND:

Januar 2025

ANSPRECHPARTNER:

Philipp Häberlen
Martin Stieve



Medienkonzept der Janusz-Korczak Realschule Schwalmtal

Inhaltsverzeichnis

1. Leitidee	Seite 3
2. Die Ausgangslage der Janusz- Korczak Realschule	Seite 3
3. Die Grundsätze unseres Medienkonzepts	Seite 4
4. Das Medienteam der Janusz-Korczak Realschule	Seite 6
5. Ausstattung der Schule	Seite 7
5.1 Lernplattform Logineo NRW LMS	Seite 7
5.2 Digitales Klassenbuch Schulmanager	Seite 8
5.3 Räume, Hardware, Software	Seite 8
6. Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulinternen Lehrpläne	Seite 9
7. Inklusives Medienkonzept	Seite 14
8. Fortbildung des Kollegiums	Seite 16
9. Kooperationen und Vernetzungsmöglichkeiten	Seite 16
10. Ausblick	Seite 18

1. Leitidee

»Bildung ist die entscheidende Grundlage für Teilhabe an den Chancen des digitalen Wandels.«

Die Digitalisierung durchdringt alle Lebensbereiche und stellt auch Schulen vor neue Herausforderungen und Chancen. Fast alle Schülerinnen und Schüler nutzen täglich ihre Smartphones, Computer oder Tablets im Internet. Soziale Netzwerke, Computerspiele und Werbung gehören dabei zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen. Dabei kommen sie regelmäßig mit Fake News und anderen Problemen und Gefahren der digitalen Zeit in Kontakt.

Um den Schülerinnen und Schülern einen sachgerechten und kritischen Umgang mit digitalen Medien beizubringen und sie für die Probleme und Gefahren zu sensibilisieren, ist die Förderung von Medienkompetenzen eine zentrale Bildungsaufgabe. Sie bilden die Voraussetzung für berufliche und persönliche Teilhabe an der digitalen Gesellschaft. Kinder und Jugendliche sollen zu einem sicheren, reflektierten, verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit den Anforderungen der Medienwelt befähigt werden.

Unser Medienkonzept dient als Grundlage für die sinnvolle und zielgerichtete Integration von digitalen Medien in den Unterricht und den Schulalltag. Es beschreibt die pädagogischen Ziele, die technische Ausstattung, die Fortbildungsmaßnahmen und die Evaluation des Medienkonzepts.

2. Die Ausgangslage der Janusz-Korczak Realschule Schwalmtal

Die Janusz-Korczak-Realschule hat zurzeit etwa 935 Schülerinnen und Schüler in durchschnittlich 6 Klassen pro Jahrgangstufe. (Schuljahr 2024/2025)

Die Schülerinnen und Schüler haben bereits Vorkenntnisse aus den Grundschulen. Im häuslichen Bereich ist die Nutzung digitaler Medien von Smartphones, Tablets und Computern heute etabliert, nicht nur im Einsatz von Spielprogrammen und Nutzung der sozialen Netzwerke, sondern auch von Übungssoftware und Internet. Dennoch stellen wir in den Eingangsklassen große Unterschiede im allgemeinen Umgang mit dem Betriebssystem und der Anwendungssoftware fest.

Im ersten Halbjahr des Jahrgangs 5 erhalten die Schülerinnen und Schüler 2 Stunden Informatikunterricht. Im zweiten Halbjahr des Jahrgangs 6 ebenfalls 2 Stunden pro Woche. Die Schwerpunkte der Medienerziehung verteilen sich allerdings auf die verschiedenen Fächer.

Immer noch dient der überlegte Einsatz gerader digitaler Medien bis in die Jahrgangsstufe 10 der Motivationssteigerung, was unverkennbar durch die weiterhin große Nachfrage bei den Ergänzungsangeboten zu sehen ist. Je nach Nachfrage werden Kurse wie Roboter, Schülerzeitung oder die Medien AG angeboten.

In diesem Prozess verstehen sich auch Schulleitung und Kollegium als lebenslang Lernende und begegnen den mitunter rasanten Veränderung mit Offenheit, Neugier und Gestaltungsfreude auf der Basis des schulischen und gesellschaftlichen Wertesystems.

Das Medienkonzept einer Schule kann immer nur eine Momentaufnahme des aktuellen Stands der Arbeit sein. Zu schnell verändern sich die zur Verfügung stehende Software und die Hardwareausstattung der Schule.

3. Die Grundsätze unseres Medienkonzepts

Das Medienkonzept der Janusz-Korczak Realschule basiert auf folgenden Grundsätzen:

- **Bezug zum Medienkompetenzrahmen NRW:** Der Einsatz von Medien sowie die Gestaltung der Lernumgebung unterstützen den Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler. Mithilfe unterschiedlicher Medien gehen sie neue Lernwege und finden neue Lernstrategien. Damit ergänzen sie ihre soziale Kompetenz und schulen ihre medialen Kompetenzen, z.B. durch die Präsentation von Lernergebnissen. Das Lernen mit digitalen Medien nutzt diese hauptsächlich als Werkzeuge zur Erarbeitung fachbezogener Inhalte innerhalb eines schüleraktivierenden Unterrichts. Sie werden vor allem im Rahmen der fünf Kompetenzbereiche "Bedienen/ Anwenden" (B/A), "Informieren/ Recherchieren" (I/R), "Kommunizieren/Kooperieren" (K/K), "Produzieren/ Präsentieren" (P/P) und "Analysieren/Reflektieren" (A/R) eingesetzt. Der Kompetenzbereich 6 „Problemlösen/ Modellieren“ (P/M) geht darüber hinaus und fördert den Transfer zu alltäglichen Anwendungen. Durch die konkrete Anbindung an fachliche Themen kann der Lernprozess der Schülerinnen und Schüler individuell gestaltet und der Lernerfolg gesteigert werden.

1

- **Pädagogischer Mehrwert:** Der Einsatz digitaler Medien erfolgt stets mit pädagogischem Mehrwert und dient der Unterstützung und Förderung der Schülerinnen und Schüler.
- **Integration in den Unterricht:** Digitale Medien werden in den Unterricht aller Fächer und Jahrgangsstufen integriert und nicht als isolierte Lerninseln verwendet.
- **Medienkompetenz:** Die Vermittlung von Medienkompetenz ist ein zentrales Ziel des Medienkonzepts. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, digitale Medien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen und eigene Medienprodukte zu erstellen. Des Weiteren sollen die Kompetenzen im Umgang mit sozialen Medien es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, sich umfassend zu informieren, die erworbenen Informationen kritisch zu reflektieren und sie zum Handeln in einer von Medien durchdrungenen Welt befähigen.
- **Technische Infrastruktur:** Die Schule verfügt über eine moderne technische Infrastruktur, die den Anforderungen des Medienkonzepts genügt. (Mehr dazu unter Punkt 5. Ausstattung der Schule.)

¹ https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf

- **Evaluation:** Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und weiterentwickelt, ist dabei aber immer nur eine Momentaufnahme des aktuellen Stands der Arbeit. Zu schnell verändern sich die zur Verfügung stehende Software und die Hardwareausstattung der Schule, sowie die Ausbildung des Kollegiums.

Weitere Punkte, die im Medienkonzept berücksichtigt werden sollten:

- **Förderung von BYOD-Konzepten (Bring Your Own Device):** Ermöglichung der Nutzung privater Geräte im Unterricht unter bestimmten Rahmenbedingungen.
- **Sicherung des Datenschutzes und der Medienethik:** Einhaltung der datenschutzrechtlichen Bestimmungen und Sensibilisierung für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.
- **Zusammenarbeit mit Eltern und außerschulischen Partnern:** Einbeziehung von Eltern und außerschulischen Partnern in die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts.

Mit der Implementierung dieser Grundsätze und der Berücksichtigung weiterer relevanter Punkte kann die Janusz-Korczak Realschule ein modernes und zukunftsorientiertes Medienkonzept etablieren, das allen Beteiligten einen Mehrwert bietet.

4. Das Medienteam der Janusz-Korczak Realschule

Das Medienteam der Janusz- Korczak Realschule setzt sich zusammen aus:

- Schulleiter Yildirim Öner
- Digitalisierungsbeauftragten Philipp Häberlen und Martin Stieve
- Lisa Schmitz
- Elmar Moog
- Jonas Plog
- Alexander Schmitz
- Natascha Schirm

5. Ausstattung der Schule

Aus unseren derzeitigen Planungen ergibt sich die aktuelle Nutzung sowie der zukünftige Bedarf an Hard- und Software sowie die notwendigen Anschaffungen, die in den nächsten Jahren anstehen und entsprechend in der Planung berücksichtigt werden müssen.

Als Schule des gemeinsamen Lernens in allen Jahrgängen ergeben sich weitere spezielle Aufgaben, die im Ausstattungsplan berücksichtigt werden müssen.

Der Ist-Zustand stellt sich folgendermaßen dar:

5.1 Lernplattform Logineo NRW orange

Zu unserer Lernplattform Logineo NRW orange hat jedes Kind ab dem Schuljahr 2024/2025 einen eigenen Zugang. Derzeit sind noch nicht alle Schüler:innen mit einem Zugang ausgestattet.

Die lernförderlichen Vorteile dieses Systems sind:

- kollaboratives Arbeiten im Präsenzunterricht und im Distanzlernen – die Daten können digital gesichert und für alle zugänglich gemacht werden
- Aufgabenstellungen für ortsunabhängiges Lernen mit online-Feedback und individueller Bewertung der Schüler:innen-Ergebnisse durch die Lehrkräfte
- individuelles Lernen z.B. durch Lernlandkarten
- Ermöglichung von Lernpfaden für jedes Kind, vor allem für inklusives Lernen
- Einbinden von Lerninhalten der Bildungsmediathek NRW
- Moodle-basiertes System, daher Einbinden von H5P-Inhalten (z.B. Übungen, Lückentexte, Tests, Umfragen, Glossare, Boards)
- rechtssicher und datenschutzkonform (bereitgestellt vom KRZN, Server in Deutschland)

5.2 Digitales Klassenbuch Schulmanager

Ab dem Schuljahr 2023/24 wurden das Klassenbuch sowie der Stunden- und der Vertretungsplan an der JKRS sukzessive digitalisiert. Seitdem haben alle Schüler:innen , Eltern und Lehrkräfte über ein persönliches Benutzerkonto Zugang zum Schulmanager.

Schüler:innen nutzen nun:

- den individuellen digitalen Stundenplan app- und/oder browserbasiert
- die Push-up-Benachrichtigungen, z.B. bei Vertretungen oder Mitteilungen
- die Übersicht über Fehlzeiten und Verspätungen
- Termine für Klassenarbeiten, Kursarbeiten, Test und mündliche Prüfungen

Lehrer:innen nutzen nun:

- den individuellen digitalen Stundenplan app- und/oder browserbasiert
- die Push-up-Benachrichtigungen, z.B. bei Vertretungen oder Mitteilungen
- die Dokumentierung der Fehlzeiten, Verspätungen und Versäumnisse
- den Überblick über Klassendienste (Dienste für Ordnung, Medien etc.)
- die Einträge ins Klassenbuch
- das Buchungsmanagement (für Tablets etc.)
- das Mitteilungssystem mit aktuellen Tagesnachrichten
- die Planung der Klassenarbeiten etc.

5.3 Räume, Hardware, Software

Räume:

Die JKRS verfügt über digitale Tafeln der Firma Prowise in allen Klassen- und Fachräumen.

Darüber hinaus gibt es am Standort Schwalmtal :

- einen Informatikraum mit 18 PCs (+ Lehrkraft-PC) sowie Laserdrucker
- einen Multimediarraum mit 17 PCs (+Lehrkraft-PC), Scanner
- ein Selbstlernzentrum mit 10 PCs (+ Lehrkraft-PC) sowie Laserdrucker

Darüber hinaus gibt es am Standort Niederkrüchten:

- einen Informatikraum mit 25 PCs (+ Lehrkraft-PC) sowie Laserdrucker
- ein Selbstlernzentrum mit 8 PCs (+ Lehrkraft-PC) sowie Laserdrucker

Hardware:

Die JKRS verfügt über:

- jeweils 2 Lehrerarbeitsplätze mit Windows-PCs (Win11) in Niederkrüchten und Schwalmtal
- 162 Schüler-iPads und 12 Teacher-iPads in 7 Tabletswagen
- 37 iPads für Lehrer
- 1 Tablet für die Verwaltung der Schüler- und Lehrer-Tablets
- 1 MacBook zum oben genannten Zweck
- 4 Lehrerlaptops
- 1 Laptop Zeugnisschreibung
- 6 Beamer (2 davon mit integriertem DVD-Spieler)
- 4 Dokumentenkameras
- 8 CD-Player
- 1 AppleTV
- 2 DVD Player
- 2 3D-Drucker
- 60 Calliope

Software:

Die Schule nutzt zahlreiche Apps auf den Tablets und Programme auf den Computern und Laptops, die fortlaufend an die aktuellen und zukünftigen Bedürfnisse der Schule angepasst werden.

Vernetzung:

Die JKRS ist an das Glasfasernetz angeschlossen.

Unsere derzeitigen Planungen umfassen die aktuelle Nutzung und den zukünftigen Bedarf an Hard- und Software sowie die notwendigen Anschaffungen, die in den kommenden Jahren berücksichtigt werden müssen.

6. Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulinternen Lehrpläne

Kompetenzbereich	Unterpunkt	Klasse 5/6	Klasse 7/8	Klasse 9/10
1. Bedienen und Anwenden	1.1 Medienausstattung	Einführung in den Umgang mit Tablets, Smartboards, Schulmanager (Ph, Bio)	Erweiterung des Einsatzes, z. B. in Präsentationen und Experimenten (Ph, Sp)	Komplexe Anwendungen, z.B. Nutzung von Smartwatches für Bewegungsanalyse (Sp)
	1.2 Digitale Werkzeuge	Grundlagen der Nutzung einfacher digitaler Werkzeuge, z. B. Wetter-Apps (Ph)	Kreative Nutzung von Apps und Software, z. B. Video- und Schallanalysen (Ph, Sp)	Tabellenkalkulation für Messwertdarstellungen; gezielte Auswahl geeigneter Werkzeuge (Ph, Sp)
	1.3 Datenorganisation	Einführung in die sichere Speicherung von Daten mit Schulmanager (Ph, Bio)	Organisation und Verwaltung von Daten für Projekte und Präsentationen (Bio, Sp)	Speicherung und Strukturierung von Daten in Präsentationen und Diagrammen (Ph)
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	Grundlagen von Datenschutz und Privatsphäre (PP)	Reflexion über Datenschutz in sozialen Netzwerken und Plattformen (PP, Po/Wi)	Anwendung und Vertiefung, z. B. Schutz persönlicher Daten bei Präsentationen und Projekten (PP, Po/Wi)
2. Informieren und Recherchieren	2.1 Informationsrecherche	Grundlagen von Suchstrategien, Nutzung einfacher Suchmaschinen (Bio, Sp)	Recherche komplexer Themen und Nutzung digitaler Ressourcen für Projekte (Ph, Bio, Po/Wi)	Kritische Recherche und Vergleich von Datenquellen, z. B. Umwelt- und Industrierichte (Ph, Bio)
	2.2 Informationsauswertung	Erste Zusammenfassungen und Strukturierungen von Ergebnissen, z. B. Wetterbeobachtungen (Ph)	Aufbereitung und Präsentation recherchierter Inhalte, z. B. Bewegungsanalysen (Sp)	Analyse und Darstellung komplexer Inhalte, z. B. in Diagrammen und Präsentationen (Bio, Ph)

	2.3 Informationsbewertung	Einführung in die Bewertung einfacher Quellen (Po/Wi)	Erste Bewertung der Glaubwürdigkeit und Relevanz von Quellen (Ph, Bio, Po/Wi)	Kritische Reflexion der Absichten und Strategien hinter Datenquellen (PP, Bio)
	2.4 Informationskritik	Einführung in den Jugend- und Verbraucherschutz (PP)	Reflexion unangemessener Inhalte und gesellschaftlicher Normen (PP, Bio)	Vertiefung: Beurteilung ethischer Fragen, z. B. Gentechnik oder Kernenergie (PP, Bio)
3. Kommunizieren und Kooperieren	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Grundlagen digitaler Kommunikation, Nutzung von Schulplattformen (Bio)	Einführung in Gruppenprojekte mit digitalen Tools, z.B. Präsentationen (PP, Po/Wi)	Gestaltung komplexer digitaler Kommunikationsprozesse, z.B. in Präsentationen oder Gruppenarbeiten (De)
	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	Einführung in Netiquette und Kommunikationsregeln (De, PP)	Diskussion und Reflexion zu Cybermobbing und sozialen Normen (PP, Po/Wi)	Vertiefung: Anwendung und Reflexion digitaler Kommunikationsregeln, z. B. bei Social Media (PP, Po/Wi)
	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Reflexion über den sozialen Umgang im Netz (PP, IF)	Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Auswirkungen von Social Media (PP, Po/Wi)	Analyse komplexer sozialer Dynamiken und ethischer Fragestellungen in der digitalen Welt (Po/Wi, De)
	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	Einführung in den Umgang mit Cybermobbing und Anlaufstellen (PP)	Prävention und Reflexion über Risiken digitaler Gewalt (PP, Po/Wi)	Tiefere Reflexion über persönliche und gesellschaftliche Auswirkungen digitaler Gewalt (PP, Po/Wi)
4. Produzieren und Präsentieren	4.1 Medienproduktion und Präsentation	Erstellung einfacher Präsentationen, z.B. PowerPoint (De, Ph)	Produktion kreativer Medienprodukte, z.B. Videos und Präsentationen (Sp, Bio)	Präsentation komplexer Projekte mit kreativen Tools und Reflexion über Zielgruppen (Ph, Sp, De)

	4.2 Gestaltungsmittel	Einführung in visuelle und sprachliche Gestaltung von Präsentationen (De, Sp)	Reflexion über die Wirkung und Qualität von Medienprodukten (Sp, Bio)	Analyse und gezielte Nutzung von Gestaltungsmitteln für eigene Medien (De, Sp, Bio)
	4.3 Quelldokumentation	Grundlagen der Quellenangabe (PP, Bio)	Einführung in Zitierregeln, z. B. Harvard oder APA (Bio, Po/Wi)	Anwendung von Standards für Quellenangaben in komplexen Medienprodukten (Bio, Po/Wi)
	4.4 Rechtliche Grundlagen	Einführung in Urheberrecht und Persönlichkeitsrecht (PP)	Reflexion rechtlicher Grundlagen bei der Medienproduktion (PP, Bio)	Anwendung rechtlicher Standards bei eigenen Medienprojekten (PP, Bio, Sp)
5. Analysieren und Reflektieren	5.1 Medienanalyse	Einführung in die Vielfalt der Medien und erste Reflexion über deren Bedeutung (Po/Wi, De)	Analyse der interessen geleitete n Themenauswahl in Medien (PP, Bio)	Reflexion über gesellschaftliche und persönliche Auswirkungen von Medien (PP, Po/Wi, De)
	5.2 Meinungsbildung	Grundlagen: Medien und deren Einfluss auf die Meinungsbildung erkennen (PP, Po/Wi)	Reflexion über interessen geleitete Themen in sozialen Medien und Nachrichten (PP, Po/Wi)	Kritische Bewertung der Meinungsbildung durch Algorithmen und mediale Strategien (PP, Bio)
	5.3 Identitätsbildung	Einführung: Medien und deren Rolle bei der Identitätsentwicklung (PP)	Reflexion über Schönheitsideale und soziale Normen in den Medien (PP, Bio)	Analyse von Medieninhalten zur Förderung einer bewussten Identitätsbildung (PP, Bio)
	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	Einführung in verantwortungsvolle Mediennutzung und deren Auswirkungen (PP)	Reflexion über Medienkonsum und Unterstützung anderer bei der Mediennutzung (PP, Po/Wi)	Kritische Auseinandersetzung mit Medienwirkung und Selbstregulierung im digitalen Alltag (PP, Po/Wi)

6. Problemlösen und Modellieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlagen der Funktionsweise digitaler Geräte und einfacher Technologien (IF, M)	Einführung in algorithmische Prinzipien und deren Anwendung im Alltag (IF, M)	Vertiefung der Prinzipien digitaler Prozesse, z. B. durch Simulationen oder Modellierungen (IF, M)
	6.2 Algorithmen erkennen	Einführung in algorithmisches Denken, z. B. einfache Beispiele im Alltag (IF, Sp)	Erkennen von Algorithmen in Sport und Biologie, z. B. Bewegungsanalysen oder Genetik (Sp, Bio)	Kritische Reflexion über den Einfluss von Algorithmen auf Alltag und Gesellschaft (IF, Po/Wi, Bio)
	6.3 Modellieren und Programmieren	Grundlagen: Erstellen einfacher Abläufe mit Programmen wie Scratch (IF)	Entwicklung erster Problemlösungen mit algorithmischer Planung (IF, M)	Programmierung und Anwendung komplexerer Algorithmen in Projekten, z. B. Python oder Scratch (IF, M)
	6.4 Bedeutung von Algorithmen	Erste Auseinandersetzung mit der Bedeutung von Algorithmen, z. B. in Apps oder Spielen (IF)	Reflexion über die Automatisierung und deren Auswirkungen auf verschiedene Lebensbereiche (IF, Sp, Bio)	Vertiefte Analyse: Gesellschaftliche und ethische Konsequenzen der Automatisierung durch Algorithmen (IF, Po/Wi)

7. Inklusives Medienkonzept

Im Zeitalter der rasant voranschreitenden Digitalisierung rückt die Rolle digitaler Medien im Bildungskontext immer stärker in den Fokus, besonders wenn es um das Konzept der schulischen Inklusion geht. Die Einführung inklusiver Bildung in Schulen des gemeinsamen Lernens verfolgt ein ambitioniertes Ziel: Die Schaffung eines gemeinsamen Lernraums, in dem alle Schülerinnen und Schüler, unabhängig von ihren individuellen pädagogischen Bedürfnissen, gleichberechtigt partizipieren können. Dies bedeutet, dass nicht nur Schülerinnen und Schüler mit spezifischem Förderbedarf, sondern auch ihre Mitschülerinnen und Mitschüler ohne besondere Unterstützungsanforderungen, in einer Klasse oder Schule gemeinsam unterrichtet werden sollen. Die Umsetzung dieses anspruchsvollen Ansatzes birgt allerdings herausfordernde Aspekte, insbesondere im Kontext der Inklusion im Bildungswesen. Eine zentrale Frage, die in diesem Zusammenhang aufkommt, betrifft die Bewältigung bestehender sozialer Ungleichheiten und Benachteiligungen, die trotz inklusiver Bemühungen immer noch im Bildungssystem präsent sind. Besonders in heterogenen Lerngruppen wird die Notwendigkeit offensichtlich, Chancengleichheit zu schaffen und die individuellen Bedürfnisse aller Schülerinnen und Schüler angemessen zu berücksichtigen².

In diesem Kontext gewinnt die Integration digitaler Medien als Bildungswerkzeug eine entscheidende Bedeutung. Wie können digitale Medien genutzt werden, um eine inklusive Lernumgebung zu fördern und gleichzeitig die bestehenden sozialen Ungleichheiten zu überwinden? Diese Frage stellt einen zentralen Punkt in der aktuellen Bildungsdiskussion dar. Digitale Medien haben das Potenzial, Lerninhalte zugänglicher zu machen, individualisierte Lernwege zu unterstützen und Schülerinnen und Schüler in ihren unterschiedlichen Bedürfnissen zu fördern. Die Thematik der inklusiven Medienbildung steht dabei aus sonderpädagogischer Sicht im Mittelpunkt dieser Überlegungen. Sie betont die Notwendigkeit, digitale Inhalte und Technologien so zu gestalten, dass sie für alle Schülerinnen und Schüler gleichermaßen zugänglich und nutzbar sind. Dies erfordert eine besondere Aufmerksamkeit für Barrierefreiheit, das Konzept des Universal Design for Learning sowie die Integration unterstützender Technologien und geeigneter Maßnahmen.³

Die JKRS bemüht sich fortwährend ebendiesen Ansprüchen gerecht werden zu können. In enger Absprache mit dem Team der Sonderpädagog*innen integrieren Fachlehrkräfte die Arbeit mit digitalen Medien in ihren Unterricht, um allen Schülerinnen und Schülern eine geeignete Lernausgangslänge bieten zu können. Hierzu werden besonders die schuleigenen iPads verwendet, welche fächerübergreifend genutzt werden. Durch die iPads können weitgehende

² vgl. Schluchter, Kamin, Bosse, 2019, S. 38 ff.

³ vgl. Fisseler, 2022, S. 318 ff

Differenzierungsmaßnahmen gewährleistet werden. Diese erstrecken sich von diverseren Lern-Apps wie beispielsweise „Budenberg“ über „Anton“ bis hin zu barrierefreien Darstellungsmöglichkeiten von Inhalten nach dem Universal Design for Learning (VoiceOver, Zoom, Untertitel, AssistiveTouch, Schreiben mit Bildschirmtastatur etc.) Da es sich um schuleigene iPads handelt, können diese nicht jede Stunde von den Schülerinnen und Schülern verwendet werden. Jedoch entfällt somit auch die Notwendigkeit einer privaten Anschaffung durch die Familien.

Des Weiteren sind die Klassenräume mit digitalen Tafeln ausgestattet, welche besonders in der Kleingruppenförderung effektiv eingesetzt werden. Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, an den Tafeln zu arbeiten, indem sie selbstständig schreiben, zeichnen, bildlich darstellen, Internet-Recherchen betreiben und Erarbeitetes abspeichern können. Hinzukommt, dass die Förderräume ebenfalls über mehrere Arbeitsplätze mit Computern verfügen, welche von den Schülerinnen und Schülern eigenständig genutzt werden können, um ihre Medienkompetenz selbstständig oder mit Unterstützung zu erweitern. Zusammenfassend soll festgehalten werden, dass der inklusive Umgang mit Medien an der JKRS sich in die weiteren sonderpädagogischen Disziplinen einreicht und eine langfristige Förderung im Bereich des Lernens und der erlebten Selbstwirksamkeit als Ziel verfolgt.

Nicht nur im Bereich der Förderung werden digitale Medien an der JKRS eingesetzt, um den individuellen Lernausgangslagen und Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler zu entsprechen. Die digitalen Medien werden ebenfalls zur Diagnostik und Evaluation der jeweiligen Leistungsstände eingesetzt. Die „Onlinediagnose“ des „westermann“ Verlages bietet hier ein ausschließlich digitales Unterstützungsinstrument, welches an der JKRS flächendeckend in den Fächern Deutsch, Mathematik und Englisch eingesetzt wird. Die fachlichen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler werden bei einer computerbasierten Testung erhoben und ausgewertet, sowie ihnen und ihren Erziehungsberechtigten visualisiert. Anschließend folgt eine Phase mit individuell auf die Ergebnisse des einzelnen zugeschnittenen Fördermaterialien. Abschließend kann der Lernfortschritt hier wieder online durch einen Nachtest evaluiert werden. Diese Unterstützungsmaßnahme erreicht alle Schülerinnen und Schüler unserer Schule, ist aber insbesondere für Kinder und Jugendliche mit erhöhtem Unterstützungsbedarf aufgrund der Individualisierung und Passung von Fördermaterial ein großer Gewinn.

8. Fortbildung des Kollegiums

Die Pädagogische Medienkompetenz der Lehrkräfte ist die Voraussetzung, um die unter Medienkompetenzstufen bei den Lernenden zu erreichen. Um die Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer stetig gefördert werden. Eine regelmäßige, auf die Bedürfnisse der Lehrkräfte und Schule abgestimmte, Fortbildung ist unabdingbar.

Diese wird im Rahmen der schulinternen Fortbildungsplanung, die die außerschulischen Fortbildungsangebote einbezieht, bereitgestellt. Mögliche Themenbereiche sind: Medien (Copyright), Handhabung des Tablet - Wagens, Handhabung der digitalen Tafeln und weitere unterrichtliche Einsatzmöglichkeiten dieser, Lernplattformen (schulmanager, moodle). Wichtig ist hierbei die zeitnahe und regelmäßige Anwendung des durch die Fortbildungen neu erworbenen Wissens. Die erworbenen Kenntnisse sollen anschließend nach dem Multiplikatoren-Prinzip an die Fachkollegen weitergegeben werden, mit dem Ziel, einen breit gestreuten und gefächerten Bildungsstand bezüglich digitaler Medien zu erreichen.

9. Kooperation und Vernetzungsmöglichkeiten

Die Janusz-Korczak-Realschule in Schwalmtal pflegt eine Vielzahl von Kooperationen, die das schulische Leben bereichern und den Schülern wertvolle Einblicke in verschiedene Berufsfelder und digitale Medien bieten. Hier sind einige der wichtigsten Partnerschaften:

Pix Software GmbH

Die Pix Software GmbH unterstützt die Janusz-Korczak-Realschule in verschiedenen Bereichen, insbesondere im Bereich der Künstlichen Intelligenz (KI). Diese Kooperation ermöglicht es den Schülern, moderne Technologien kennenzulernen und praktische Erfahrungen in der Anwendung von KI-Tools zu sammeln.

Dein Erster Tag

Durch die Zusammenarbeit mit DeinErsterTag erhalten die Schüler digitale Berufsorientierung mittels Virtual-Reality-Brillen. Diese innovative Methode bietet den Schülern die Möglichkeit, verschiedene Berufe hautnah zu erleben und sich ein besseres Bild von ihren zukünftigen Karrierewegen zu machen.

Agentur für Arbeit

Die enge Vernetzung mit dem Berufsberater der Agentur für Arbeit ist ein weiterer wichtiger Baustein der Berufsorientierung an der Janusz-Korczak-Realschule. Der Berufsberater steht den Schülern regelmäßig zur Verfügung, um sie über Ausbildungsmöglichkeiten, Bewerbungsverfahren und weiterführende Schulen zu informieren und zu beraten.

Eltern und Medien

Die Schule organisiert Elternabende zu digitalen Medien in Zusammenarbeit mit der Initiative "Eltern und Medien" der Landesanstalt für Medien NRW. Diese Veranstaltungen bieten Eltern wertvolle Informationen und Tipps zur Medienerziehung und helfen ihnen, ihre Kinder auf dem Weg zu einer verantwortungsvollen und selbstbestimmten Mediennutzung zu begleiten.

MediaLab Viersen

Ein Besuch des MediaLab Viersen gehört ebenfalls zum Programm der Janusz-Korczak-Realschule. Hier können die Schüler praktische Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien sammeln und ihre Medienkompetenz weiterentwickeln.

DASA Dortmund

Die Kooperation mit der DASA Dortmund ermöglicht es den Schülern, sich intensiv mit digitalen Medien auseinanderzusetzen. Die DASA bietet Workshops und Führungen an, die den Schülern Einblicke in die moderne Arbeitswelt und die Bedeutung digitaler Technologien vermitteln.

Geplante Kooperationen

Zukünftig sind auch Kooperationen mit den Berufskollegs der Region sowie der Hochschule Niederrhein in Krefeld angedacht. Diese Partnerschaften sollen den Schülern weitere Möglichkeiten bieten, sich beruflich zu orientieren und ihre Ausbildungsmöglichkeiten zu erweitern.

Diese vielfältigen Kooperationen tragen dazu bei, dass die Schüler der Janusz-Korczak-Realschule bestens auf ihre berufliche Zukunft vorbereitet werden und gleichzeitig ihre Medienkompetenz stärken.

10. Ausblick

- 1:1-Ausstattung der Schüler:innen mit iPads Tablets
- Fortlaufende Überarbeitung der Lehrpläne für alle Jahrgangsstufen im Hinblick auf die Schulung digitaler Kompetenzen laut Medienkompetenzrahmen NRW17. Dabei knüpfen wir unter anderem an Fertigkeiten an, die die Schülerinnen und Schüler im Distanzlernen und im Umgang mit Logineo orange entwickeln. Außerdem planen wir, die Kompetenzen, die SuS durch ihre Affinität zu digitalen Medien in ihrem Alltag besitzen, produktiv und gewinnbringend im Unterricht intensiver nutzen. Schwellen- und Berührungängste von Schülerinnen und Schülern sollen überwunden werden.
- Weitere Fortbildungen für Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Logineo NRW LMS und der Hard- und Software sind geplant, um einen reibungslosen und zielführenden Unterricht durchzuführen.
- Schaffung und Einhaltung digitaler Standards für von Lehrenden und Lernenden genutzten digitalen Endgeräten, um Chancengleichheit herzustellen.
- aktuell: Viele Schüler:innen arbeiten zu Hause mit eigenen, zum Teil defekten und technisch veralteten Smartphones/Tablets/PCs oder haben oft weder zuverlässigen Zugang zu einem stationären Endgerät (z.B. PC, Notebook) noch zu stabilem WLAN. Hier müssen Lösungswege gefunden werden.
- Intensiverer Austausch von Wissen, Kompetenzen und Lehrmaterialien im Kollegium – z.B. über Fachschaftskurse beim Logineo NRW LMS