

Von der Walter-Bader-Realschule Xanten zur Gesamtschule Xanten-Sonsbeck vom Projekt zum Schulprogramm

Lernen in heterogenen Umgebungen mit unterschiedlichen Begabungen

Eine Schule erweitert ihre Lernmöglichkeiten durch den verstärkten Einsatz digitaler Medien.

Jede/r Schüler/in erreicht den für ihn/sie besten Schulabschluss und kann dabei das eigene digitale Gerät nutzen.

Jede/r Schüler/in erwirbt grundlegende Medienkompetenz.



IDEEN

1. Die Nutzung der digitalen Medien unterstützt das Lernen.
2. Es kann mit allen Sinnen und angepasst an die vielfältigen Begabungen gearbeitet werden.
3. Der Bezug zur Arbeits- und Lebenswelt ist gegeben.
4. Die Ausbildungs- und Studierfähigkeit wird erworben.
5. Die digitalen Medien eröffnen einen Weg zusätzlich und erweitern die Lernmöglichkeiten - nicht mehr und nicht weniger.
6. Die Entwicklung und Sicherung der Medienkompetenz aller am Schulleben Beteiligten ist ein wesentlicher Baustein für eine nachhaltige Bildung.



IDEEN

Die Schule ist auf dem Weg zur **inklusive** Schule als **Medienschule** .

Sie entwickelt sich lernend in dieser Richtung weiter.

BYOD geht von dem/der **Einzelnen** aus, ist bezogen auf das **Ganze** und unterstützt das Ganze und jede/n **einzelnen SchülerIn und LehrerIn**, erfolgreich zu lernen.



Ziele

Jede Schülerin und jeder Schüler erreicht den bestmöglichen Schulabschluss und erwirbt

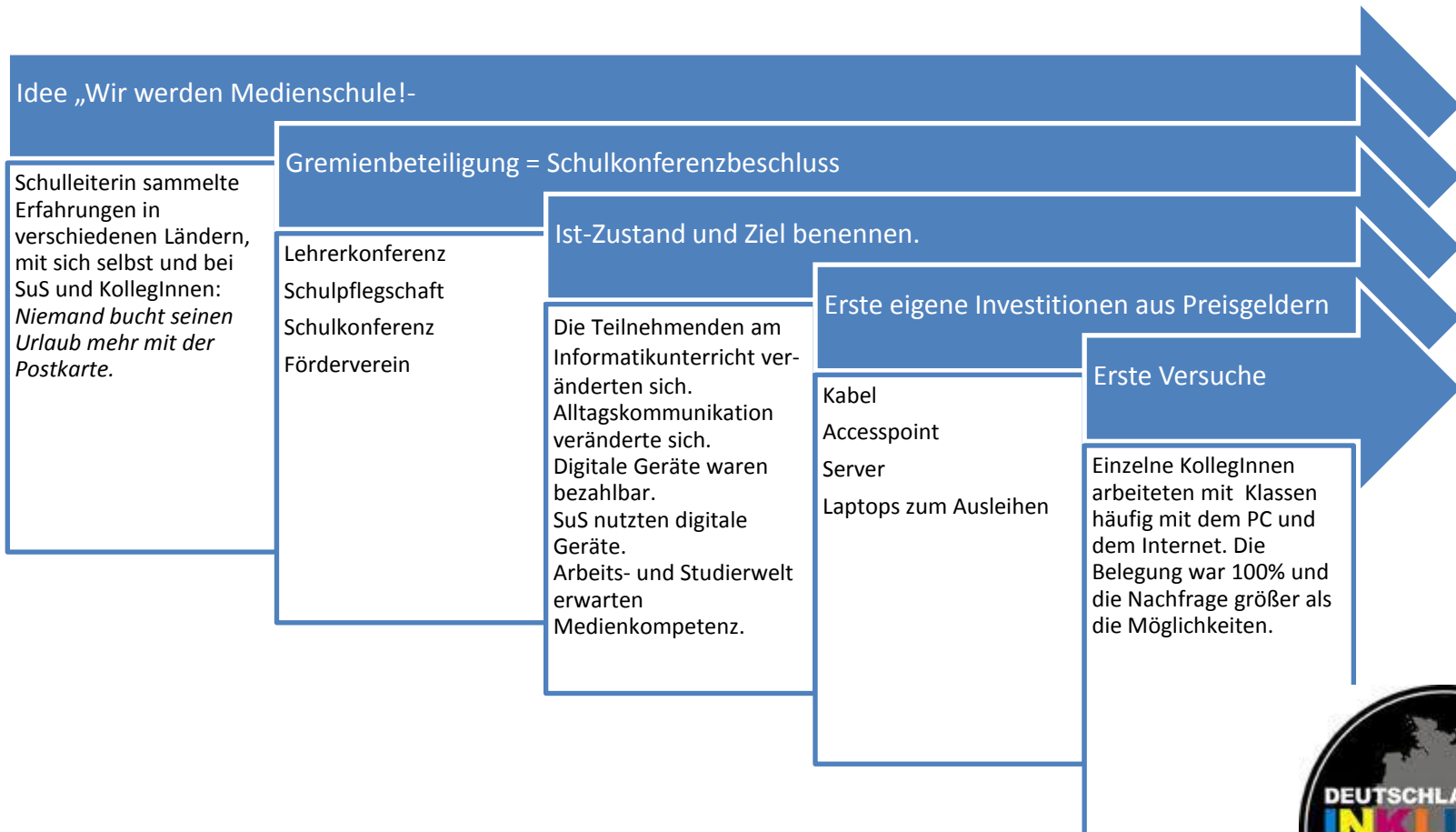
Lebenskompetenz

Ausbildungskompetenz

Studienkompetenz.



PROZESS



Herausforderungen entstanden

Wer kümmert sich um den Support der Ausleihgeräte?

Wie bekommen wir eine zuverlässige Zuleitung?

Wie können mehr SuS so arbeiten?

Wie können wir Sicherheit im Netz sicherstellen, wie kontrollieren?

Wie sollen wir neue Geräte finanzieren?

Jungen und Mädchen und Lehrerinnen sind unterschiedlich, arbeiten unterschiedlich, lernen unterschiedlich.

Unterrichtsentwicklung

Selbstverantwortliches Lernen

Vernetztes Lernen

Dezentrales Lernen

Multimediales Lernen

Lernen mit allen Sinnen

Lektüre des Artikels von Richard Heinen

BYOD als Lösung vor allem der finanziellen Herausforderung und der Sicherstellung von Aktualität der Geräte.

School-IT Projekt 2011-2014

Schulträger stimmte zu.

Schulkonferenz stimmte zu.

Bezirksregierung stimmte zu.

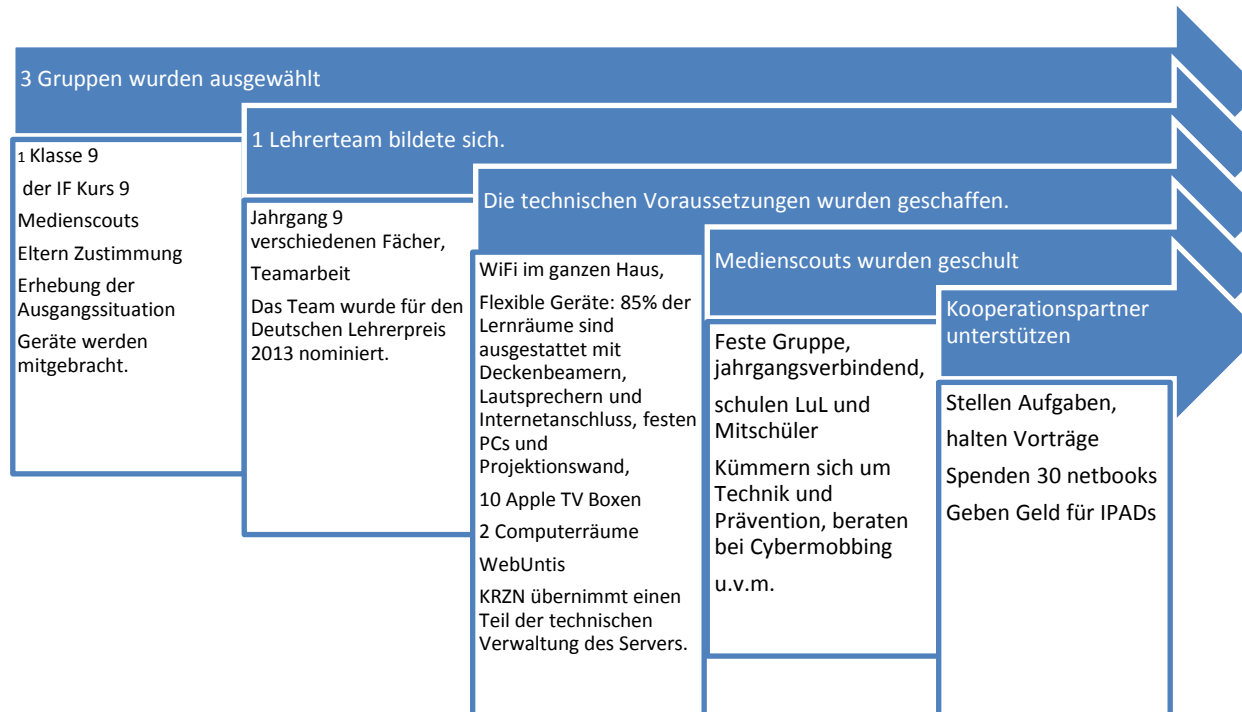
Unsere Kooperationspartner stimmten zu.

Schulleiterin verpflichtete sich für 3 Jahre zur Führung des Prozesses.

2 verantwortliche Kollegen verpflichteten sich ,das Projekt zu leiten..



PROZESS



Ressourcen

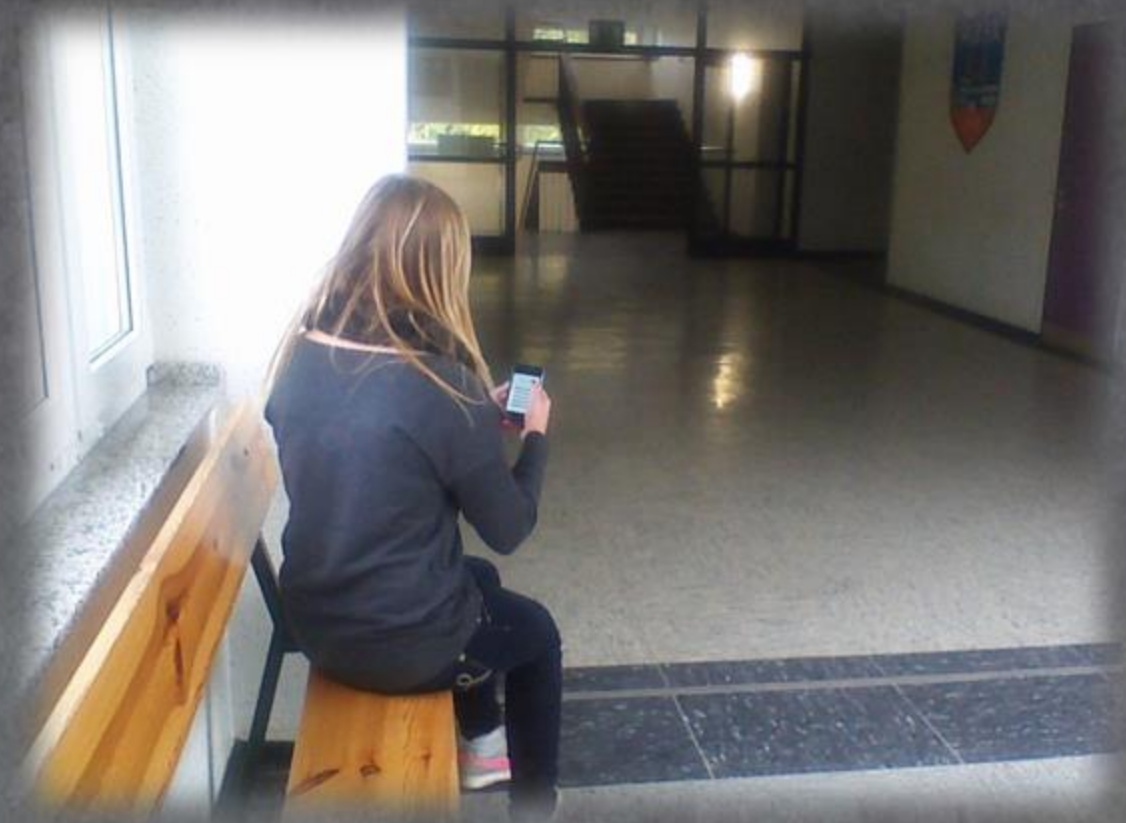
- Tradition der Schule
- Förderverein
- mehrere Kooperationspartner
- engagierte lernbereite KollegInnen
- 2 fachlich kompetente Kollegen Informatik und Projektmanagement
- Freiwilligenarbeit
- Eigeninitiative von SuS und LuL
- funktionierendes Schulleitungsteam
- aufgeschlossene Erziehungsberechtigte
- Regelmäßige Informations- und Gesprächsgelegenheit mit Eltern und SchülerInnen



Folgen

- Auch andere LuL setzen verstärkt digitale Medien in Lernarrangements ein.
- Es werden insgesamt 130 Ausleihgeräte zur Verfügung gestellt.
- Jede/r SuS erhält einen digitalen Medienausweis und einen Internetaccount.
- Eine Nutzungsordnung für die Arbeit mit den digitalen Geräten wird erarbeitet und verbindlich verabschiedet.
- Das Projekt geht allmählich in den Schulalltag über.
Es werden dabei noch überwiegend die schuleigenen Geräte genutzt.
- Die Lehrenden nutzen ihre eigenen Geräte.
- In der WBR SX gilt: In Lernsituationen werden die eigenen Geräte genutzt.
in den Pausen werden die Geräte nicht genutzt.





Was macht ihrer Ansicht nach ein Lernender, wenn er außerhalb vom Unterricht im schulischen Raum sitzt, einen Kopfhörer trägt und ein „Smartphone“ in der Hand hält?

Die Geräte werden in Lernsituationen genutzt

- zur Recherche
- für die Ergebnisdarstellung
- zur Unterstützung von lese- und rechtschreibschwachen SuS
- als Schreibhilfe bei motorischen Schwierigkeiten
- zum Skypen in Partnerarbeit
- zur Übersetzung
- zum Fotografieren und Filmen
- zur Anwendung von Lernprogrammen wie: Orthographietrainer, Englischkurse, Matheplus, Mathepower, Geometrie, Tell me more - Sprachlernprogramm,
- in der Form des Webquest
- zur Erstellung eines Wiki
- zur Arbeit mit Tags
- zum Technischen Zeichnen
- zur Teilnahme erkrankter SuS am Lerngeschehen bis hin zum digitalen Lerntest



Lehrkräfte nutzen digitale Medien

Briefings

Fachkonferenzarbeit

Kommunikation Schulleitung und Kollegium, KollegInnen untereinander,

Kommunikation mit Eltern und SuS

Lehrplanarbeit in den Fachgruppen

Erstellung digitaler Unterrichtsmaterialien

Austausch über pädagogische Themen

Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung
von Konferenzen

Fortbildung erfolgt

durch Eigenarbeit, in Lehrerkonferenzen, durch Schulungen von KollegInnen und durch kontinuierliche Nutzung.

In jeder Lehrerkonferenz wird unter dem TOP „Gute Ideen zur Nachahmung empfohlen“ von Lehrer/innen eine Idee vorgestellt, häufig aus dem Bereich neue Medien.





Veränderungen bei den Erwachsenen

- **In der Einstellung** zu den Lernweisen, zu Kompetenzen, zur Kreation von Lösungen bei Lernschwierigkeiten, zur Unterschiedlichkeit
„Unsere Aufgabe ist es, Schülerinnen und Schüler erfolgreich werden zu lassen in der ihnen möglichen Weise.“
Wir denken in den Dimensionen von **Lösung und Ressource.**
- **In Lernsituationen:** Die **Vielfalt der Lernweisen** ist erwünscht. **Was außerhalb von Schule in der Welt zum Lernen genutzt wird, nutzen wir auch.** Jede Form der selbstständigen Arbeit und der Kontrolle der eigenen Leistung ist erwünscht.



Veränderungen in allem



- **Im Verhalten der Schülerinnen und Schüler:**
Wir gehen **verantwortungsvoll** mit den Medien um.
Selbstständige Suche nach passenden Lernmöglichkeiten.
Zunahme des **eigenverantwortlichen Lernens**.
- **Im Verhalten der Lehrenden:**
Wir sind **offen für Neues** und **bereit**, auch das **Expertenwissen der Schüler/innen** zu nutzen. Dabei geben wir auch **Verantwortung** an die Schüler/innen ab.
- **In der Schulorganisation:**
Einbinden von Schüler/innen in die Verwaltung und den Support der Medien. Es gibt klare Kommunikationsstrukturen.



vom Projekt zum Schulprogramm

Das Projekt der

WBR SX

BYOD

ist zum Wesensmerkmal geworden für die neu gegründete



GRUNDSÄTZLICHES

Digitale Medien werden in allen Unterrichtssituationen eingesetzt. Im Jahrgang 5 und 6 werden Schulgeräte eingesetzt. Eigene Geräte dürfen mitgebracht werden und im Einzelfall genutzt werden in Lernsituationen.

Ab Jahrgang 7 arbeiten die SuS mit eigenen Geräten = BYOD.

Der Erwerb von Medienkompetenz erfolgt über den Medienpass ab Jahrgang 5.

In den Jahrgängen 5 und 6 wird Info- Unterricht im Umfang von 1 Doppelstunde erteilt.

Ab 7 wird das Hauptfach AL1 mit dem Schwerpunkt Informatik und Wirtschaft angeboten.

In der gymnasialen Oberstufe wird Informatik als Leistungskurs angeboten.



- Arbeit mit dem NRW Medienpass
 - Bedienen/Anwenden
 - Informieren/Recherchieren
 - Kommunizieren/Kooperieren
 - Produzieren/Präsentieren
 - Analysieren/Reflektieren
- Umgang mit diversen digitalen Geräten
 - Fortlaufend bis zum Abschluss, da die Entwicklung der digitalen Welt es automatisch mitbringt
- Umgang mit Schulgeräten
- Umgang im Schulnetzwerk
- Umgang „soziales Netz“
 - Themen von Klicksafe
- Teilnahme an IT-Projekten und Wettbewerben



Für die Lehrenden gilt

- Sie schulen sich gemeinsam und vernetzen ihre Arbeit/Kenntnisse.
- Sie sind verpflichtet, digitale Medien einzusetzen und darüber zu berichten. Im Wechsel stellen KollegInnen einmal im Monat ein digitales Lern/Unterrichtstool vor. Die Kommunikation erfolgt durch diverse Tools, Netzwerke und Plattformen (Dropbox, Moodle, Google Drive, etc.).
- Die SuS erwerben ihre Medienkompetenz über den Medienpass NRW.

Mediencouts

Die Mediencouts werden als Lernwerkstatt ab 5 (Mediencoutsanwärter) und ab 7 und jahrgangsübergreifend bis 10 geführt.



Wirkungen

- LuL initiieren und begleiten die Lernprozesse kompetent. Sie entwickeln, weitere Lernarrangements und ermöglichen individuelles Lernen mit Selbstkontrolle.
- Wir richten Lernplattformen ein.
- SchülerInnen mit Besonderheiten und ihre Begleitungen nutzen schuleigene iPads und verschiedene Apps, um erfolgreich zu lernen. Sie sind eingebettet in eine Lerngruppe, die selbstverständlich ebenfalls diese Medien nutzt.
- Aufgaben und Ergebnisse werden mit SuS, Eltern und untereinander kommuniziert.
- Wir erstellen und lernen mit Apps.



Wirkungen

Die Medienscouts schulen LuL und SuS im verantworteten Umgang mit den Medien.

Alle Beteiligten arbeiten miteinander als Lehrende und Lernende.



Gelingensbedingungen

- Hardware (WLAN/schnelles Internet)
- Software
- Stabilität/Zuverlässigkeit
- Der Medieneinsatz muss sinnvoll sein, d.h. einen Mehrwert für den Lernerfolg haben.
- Die Kompetenzen der SuS müssen erweitert werden.
- Die Lehrenden erweitern ihre Kompetenzen, Lernen zu initiieren und zu begleiten und ihre Medienkompetenz.
- Eindeutige Regeln, Vertrauen und Verantwortung bilden den Rahmen für den erfolgreichen Medieneinsatz.



Zukunft

**Alle Beteiligten arbeiten miteinander
als Lehrende und Lernende.**

Denn wir lernen niemals aus, aber immer dazu!

