

Gesamtschule der Stadt Kierspe

Medienkonzept

(Stand: November 2016)



Inhalt

1. Einleitung

2. Allgemeine Grundsätze des Lernens mit Neuen Medien

3. Vorhandene Ressourcen und Konzepte

3.1 Hardware & Software: Schrittweise Erweiterung der digitalen Infrastruktur

4. Unterricht mit den „Alten Medien“

5. Ziele

5.1 Was bedeutet Medienkompetenz?

5.2 Umsetzungen an unserer Schule

5.3 Kompetenzbereiche der einzelnen Klassenstufen

6. Fortlaufende Evaluation

1. Einleitung

Laut Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012 wird Medienbildung verstanden als „*dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt*“ (Veröffentlichung KMK 08.03.2012). Ziel ist der Erwerb und die Erweiterung von Medienkompetenz, die Übernahme von Verantwortung für das eigene Handeln im virtuellen Raum und das Erkennen von Chancen und Risiken digitaler Prozesse. Dazu ist eine „*grundlegende, umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen der schulischen Ausbildung erforderlich*“. Zudem sind viele Kinder und Jugendliche bereits den Umgang mit Neuen Medien gewohnt („**digital natives**“), so dass gerade die Neuen Medien einen Anknüpfungspunkt zur Lebens- und Erfahrungswelt der Schüler/innen bieten.

Für Studium und Beruf sind Computerkenntnisse unabdingbar. Abgesehen vom Erlernen spezieller, berufsspezifischer Programme werden allerdings an Universitäten und Betrieben meist keine Computerkurse angeboten, so dass dies den Studierenden / Auszubildenden selbst überlassen bleibt und somit einer gewissen Beliebigkeit und Zufälligkeit unterliegt.

Die Einbindung der digitalen Medien in den Schulunterricht nimmt daher einerseits das intrinsische Interesse der SuS an den Neuen Medien auf, nutzt dieses für den Unterricht und lenkt es in Bahnen, welche auf den Beruf bzw. das Studium vorbereiten.

Auch im Alltag hat sich die *digitale Revolution* immer stärker bemerkbar: Im steigenden Maße werden weitere Bereiche des Lebens digitalisiert und miteinander vernetzt (*Internet der Dinge*). Unsere Gesellschaft entwickelt sich zu einer *digitalen Gesellschaft*.

Im Vergleich zu anderen Ländern (laut PISA-Studie) können deutsche Schulen als „digitales Entwicklungsland“ bezeichnet werden (z.B. ist das Verhältnis Tablets pro SchülerIn in Australien 10 mal so hoch wie in Deutschland. Vgl. <http://www.lehrerfreund.de/schule/1s/computer-nutzung-schule-deutschland/4590> und <http://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/pisa-studie-am-computer-hinken-deutsche-schulen-hinterher/12320638.html>)

Diesen gesellschaftlich-politischen Anforderungen soll das Medienkonzept der Gesamtschule Kierspe Rechnung tragen. Dazu gehört nicht nur die theoretische Entwicklung eines Konzepts, sondern die sinnvolle Einbindung der Neuen und Alten Medien in den Unterricht; außerdem ist dazu eine entsprechende technische Ausstattung und ein adäquat ausgebildetes Kollegium nötig. Vor allem aufgrund der schnellen Entwicklung im Bereich der Digitalisierung und der immer weiter zunehmenden Vernetzung von Informationen und Lebensbereichen kann solch ein Konzept kein statisches Produkt sein, sondern muss regelmäßig evaluiert und überarbeitet werden, um sich diesem Fortschritt anzupassen.

Diese Arbeit übernimmt die „Medien-Gruppe“ der Gesamtschule Kierspe in Abstimmung mit der Schulleitung und dem Kollegium (in Form der Lehrerkonferenz).

2. Allgemeine Grundsätze des Lernens mit Neuen Medien

Das Medienkonzept beschreibt auf Grundlage von 5 Aufgabenbereichen die Anforderungen an den Unterricht, die zur Förderung der Medienkompetenz beitragen. Diese 5 Aufgabenbereiche sind:

1. Medienangebote auswählen und nutzen
2. Medienbeiträge gestalten und verbreiten
3. Mediengestaltungen verstehen und bewerten
4. Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten

5. Bedingungen von Medienproduktion und –verbreitung durchschauen und beurteilen
Dabei sind Medien kein Selbstzweck, sondern sind als „Werkzeuge“ anzusehen, welche in Lehr/Lernprozessen zum Einsatz kommen. Bei der Nutzung dieser „Werkzeuge“ werden folgende progressive Kompetenzstufen deutlich:

1. Informationsbeschaffung / Recherchieren von Informationen, die nicht bereits didaktisch aufbereitet sind
2. Nutzung von Lernplattformen, Software oder digitalen Lernangeboten zur Kommunikation, Entlastung von Routineaufgaben oder Reflexion
3. Nutzung von Software / neuen Medien zur Erstellung eines eigenen Lernproduktes (PowerPoint-Präsentation, Excel-Tabellen, Audio- und Videodateien, Grafiken etc.)
4. Analyse und Beurteilung von Medienprodukten (Beeinflussung durch Medien, Manipulationsmöglichkeiten, technische, industrielle, gesellschaftliche ökonomisch-ökologische Aspekte beurteilen).

Warum Neue Medien im Unterricht?

Gerade die Neuen Medien bieten vielfältige Ansätze und Möglichkeiten, welche die „Alten Medien“ nicht leisten können:

- hoher Motivationsfaktor
- Vielfalt von Meinungen und Informationen
- Interaktivität
- neue Kommunikations- und Austauschstrukturen und -gewohnheiten
- ständige Verfügbarkeit
- Schüler/innen oftmals im Umgang mit Hard-/Software bereits geübt
- Globalität
- Offener Zugang

Entsprechend stellen diese vielfältigen neuen Möglichkeiten aber auch Gefahren dar:

- Datenmissbrauch
- Datendiebstahl
- Pornografie, (Rechts-)Radikalismus
- kritiklose Übernahme von Meinungen aus dem Internet
- Suchtpotential
- Manipulation durch vermeintlich objektive Darstellungen

Die SuS müssen für diese Gefahren entsprechend sensibilisiert werden (siehe Punkt 5.1). Die KMK hebt hervor: „Mangelnde Medienkompetenz beschränkt die Möglichkeiten des Einzelnen zur politischen Mitwirkung und kulturellen Partizipation“. Schule als Raum des Lernens mit Neuen Medien ist prädestiniert, um die SuS zu einem vielfältigen, aber auch kritischen Umgang mit Internet & Co. zu erziehen.

Weiterhin bieten gerade die Neuen Medien einen idealen Ansatzpunkt zum *selbstgesteuerten Lernen*, bei dem die Lehrperson als Coach und Berater tätig ist, während die SuS ihre Aufgaben selbstständig bewältigen und ihren Arbeitsaufwand organisieren.

Um dies alles zu gewährleisten, ist nicht nur eine passende technische Ausstattung der Schule mit Computern, Beamern, Leinwänden, OHPs, Software etc. nötig (siehe Punkt 3.1 und 3.2), sondern auch das Kollegium muss informiert, weitergebildet und z.T. auch erst an die Neuen Medien heran geführt werden. Dies erfolgt über die Lehrerkonferenz (Information), interne und externe Fortbildungen (Weiterbildung) und Gespräche / Fachkonferenzen (Heranführung).

3. Vorhandene Ressourcen und Konzepte

3 Computerräume mit:

- *insgesamt 62 Plätzen für ca. 1400 SuS, teilweise mit Flat-screen-Monitoren*
- *Lehrerarbeitsplatz*
- *Beamer*
- *Leinwand*
- *Drucker*
- *Internetzugang*

2 Selbstlernzentren mit 8 bzw. 7 Computerplätzen mit Internetzugang

W-Lan in der Schule in einzelnen Bereichen vorhanden (50.000 Kbits-Leitung)

3 Beamer in der ArBi, 4 Beamer-DVD-Player Kombinationen, 2 Fernseh-DVD-Wagen

Hardware:

Prozessoren:

Intel Celeron E33

Intel Celeron-A

AMD Athlon XP

AMD Sempron 2800+

AMD Duron XP

Software (Auswahl, allgemeine Programme):

Betriebssystem Windows

Microsoft Office Paket

Excel

Word

Powerpoint

GIMP

3.1 Hardware & Software: Schrittweise Erweiterung der digitalen Infrastruktur

Eine Spezialisierung auf ein Betriebssystem ist notwendig, um die LuL nicht zu überfordern und eine gezielte, in allen Stufen durchgeführte und auf Absprachen basierende sinnvolle Anwendung der Tablets (inklusive der entsprechenden APPs) im Unterricht zu gewährleisten. Aufgrund praktischer, finanzieller und technischer Erwägungen wird das Betriebssystem Android benutzt. Dabei fallen keine Lizenzgebühren an und es ist auf dem Tabletmarkt weit verbreitet.

Um eine breite Akzeptanz und eine möglichst vielfältige Anwendung der Tablets in allen Fächern zu ermöglichen, sind folgende Schritte notwendig:

- Anschaffung eines Servers, der ca. 1500 Mac-Adressen simultan verwalten kann

- mit der schrittweisen Einführung von Tabletclassen bzw. Tabletjahrgängen, muss auch die digitale Infrastruktur „mitwachsen“, d.h. in allen Räumen, in denen „Tablet-SchülerInnen“ Unterricht haben, muss WLAN in ausreichender Signalstärke vorhanden sein. Dies erfordert die Installation von 2 Access-Points pro Klassenraum und evtl. die Verlegung von Glasfaserkabeln der neuesten Generation

- um Präsentationen zu ermöglichen (z.B. PowerPoint, MindMaps, Bilder, Videosequenzen etc.) benötigt jeder Raum auch die entsprechende Hardware, d.h. einen fest installierten Beamer

- die Beamer können über eine Funkverbindung oder über eine Kabelverbindung angesteuert werden

- weiterhin sollen auch Räume und Bereiche an das WLAN-Netz angeschlossen werden, die nicht im alltäglichen Unterricht genutzt werden, um den SuS auch in Freistunden / Mittagspausen die Gelegenheit zum Arbeiten mit Tablets zu geben. Dies betrifft die Mensa einschl. der Empore, das PZ, die Arbeitsbibliothek und die Pausenhalle. Ebenfalls zu involvieren sind die Bereiche der LuL und des pädagogischen Personals (z.B. zur Unterrichtsvorbereitung oder Führung des digitalen Klassenbuchs)

4. Arbeiten mit den „Alten Medien“

Im heutigen Verständnis werden als Neue Medien vorwiegend die Medien bezeichnet, die die Aufgabe haben, Daten in digitaler Form zu übermitteln oder auf eben diese zuzugreifen, beispielsweise E-Mail, Blu-ray, DVD oder auch das WWW. Allerdings gibt es auch eine engere Sichtweise, worunter insbesondere Dienste gemeint sind, die über das Internet möglich sind. Kennzeichen für Neue Medien sind eine Handhabung, die sich auf einen Rechner stützt, das Vorliegen der Daten in digitaler Form, aber auch die Interaktivität mit eben diesen Daten. Der bereits zuvor erwähnte Begriff der Multimedia wird heutzutage häufig als Synonym für Neue Medien genutzt. Dies geschieht insbesondere, da eine Integration der verschiedensten Formen der Kommunikation, Sprache und Text, Computertechnik, Video und Audio u. a. erfolgen kann.

- Die genaue Ausstattung der Klassenzimmer und deren Finanzierung muss geplant werden.
- Die Lehrer müssen sich in Hinblick auf die Hard- und Software möglichst tiefgreifende Kenntnisse und technische Fertigkeiten aneignen und diese auch entsprechend der andauernden Weiterentwicklung weiter ausbauen bzw. erneuern.
- Die Grundlage der Nutzung der neuen Ausstattung bildet ein pädagogisches Konzept.
- Es muss ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den alten, bewährten Konzepten, als auch den neueren geschaffen werden. Dies bedeutet, dass beispielsweise eine Computerisierung des gesamten Unterrichts nicht Ziel der Nutzung der Neuen Medien sein.
- Lehrer sollten sich die essentielle Frage stellen, welche Inhalte bzw. Ziele können mit Hilfe der Neuen Medien, als Werkzeug und Mittel, interessanter gestaltet und dadurch besser bearbeitet bzw. verarbeitet werden?

Neue Medien - Perspektive an Schulen

Schulen haben noch immer große Schwierigkeiten, der stetigen Entwicklung im Bereich der Neuen Medien zu folgen. Auf der einen Seite stehen relativ geringe finanzielle Ressourcen der Schulen, andererseits besitzt das Lehrpersonal selbst kaum den Überblick über die Vielfalt an neuen Methoden bzw. Anwendungen, da diese sorgfältigerweise auf die didaktische und methodische Verwendbarkeit geprüft werden müssen.

Alte Medien

Vorteile:

Referate oder Recherchen:	copy&paste ist unmöglich, das eigene Denken wird gefördert andere Lesekultur
Bücher / Duden / Zeitungen	kann man überall mitnehmen, bekommt man überall, Stro- munabhängig, kann man ausleihen, sind billiger als Rechner oder Tablets alle kennen sich damit aus Bücher werden seit Jahrzehnten benutzt
Schultafel	billiger als Whiteboard kann von jedem ohne große Vorkenntnisse bedient werden findet man überall standfest augenschonender

5. Ziele

5.1 Was bedeutet Medienkompetenz?

Medienkompetenz umfasst (nach D. Baacke) vier Bereiche des medialen Lernens:

a. Medienkunde

Die Medienkunde bildet den Bereich der Sachkompetenz ab. Sie umfasst eine informative Dimension (Wissen über Medien und Mediensysteme, Arbeitsweise von z.B. Reportern und Nachrichtensendungen, Wirkungsweise von Werbung etc.) sowie eine instrumentelle Dimension, d.h. Wissen über die Benutzung von Neuen Medien.

b. Mediennutzung

Die Mediennutzung fällt in den Bereich der Handlungskompetenz, die allerdings in einem doppelten Sinne zu verstehen ist. Einerseits als aktive Nutzung interaktiver Lernarrangements, als auch rezeptiv als Nutzer einer bestimmten Software (Programm-Nutzungskompetenz).

c. Medienkritik

Medienkritik als Rezeptionskompetenz kann reflexiv, analytisch oder nach gewissen Gesichtspunkten (moralisch, ethisch, religiös...) geleitet durchgeführt werden. Dadurch sollen gesellschaftliche Prozesse erfasst und durchschaut werden; mit anderen Worten, es sollen mediale Produkte hinterfragt und beurteilt werden können, z.B. politische oder kommerzielle Interessen in einem Medienprodukt erkannt werden.

d. Mediengestaltung

Mediengestaltung ist die handlungsorientierte Komponente der Medienkompetenz. Das bedeutet, dass die SuS befähigt werden sollen, selbst Medienprodukte herzustellen und somit kreativ und innovativ tätig zu werden. Dies kann z.B. durch einen eigenen Beitrag bei Wikipedia, der Erstellung einer eigenen Webpage oder eines Webquests geschehen. Dadurch wird nicht nur eine hohe Motivation der SuS gefördert, sondern auch Metakompetenzen im Bereich der Kommunikation, Organisation, Partizipation und Teamfähigkeit.

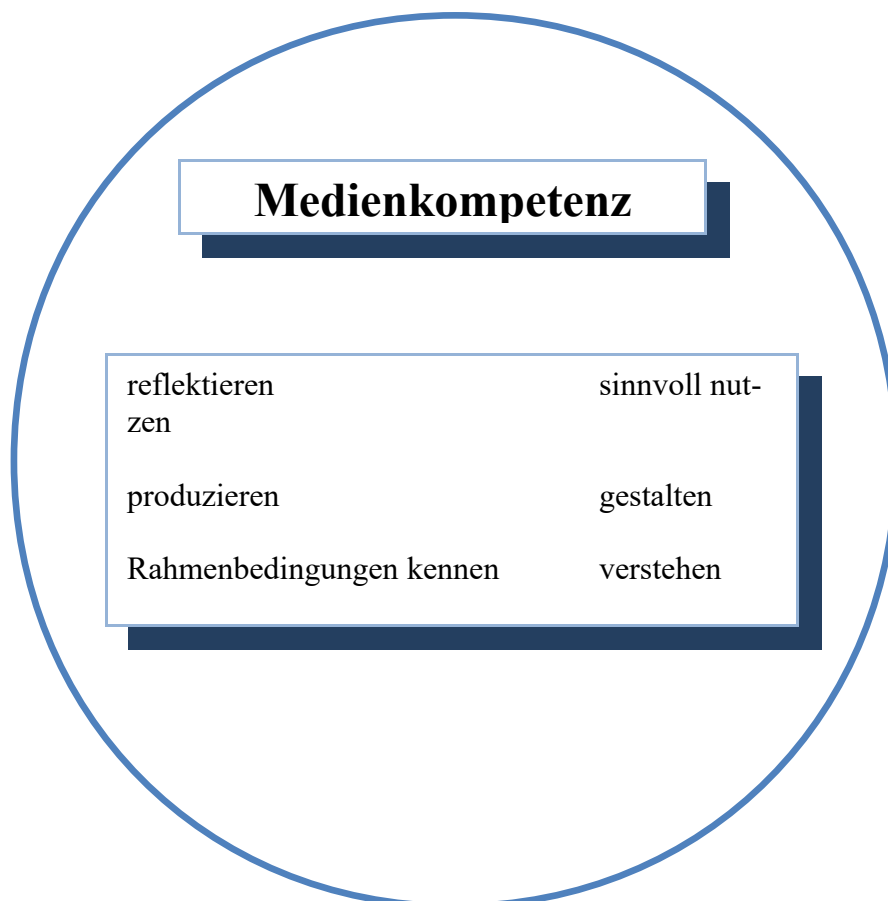
Durch die Anbahnung einer derart basierten Medienkompetenz werden nicht nur die individuellen Fähigkeiten der SuS gestärkt (Bewusstseinsbildung), sondern vielmehr wird ihr Handeln auch in einen gesamtgesellschaftlichen Kontext gehoben (Stichwort Informationsgesellschaft).

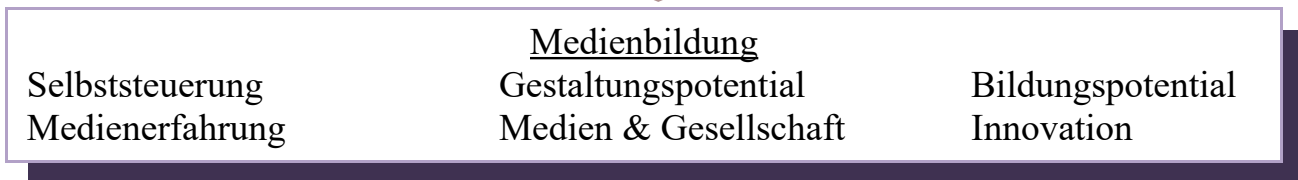
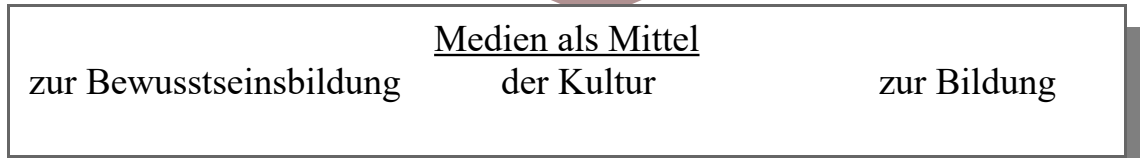
Bewusstes Handeln in der Informationsgesellschaft stellt daher folgende Anforderungen:

1. Medienprodukte kennen und nutzen können (Bücher, Zeitschriften, Fernsehen, Internet...)
2. sich in der vielfältigen Medienwelt angemessen orientieren zu können (z.B. unter den vielen Informationsangeboten das jeweils passende zu finden)
3. an medial vermittelter Kommunikation teilnehmen können (Leserbrief / Blogeintrag / Kommentar schreiben)
4. eine kritische Distanz zu Medienprodukten zu wahren (siehe Stichwort *Medienkritik*)
- und 5. selbst kreativ handelnd in der Medienwelt tätig werden (siehe Stichwort *Mediengestaltung*).

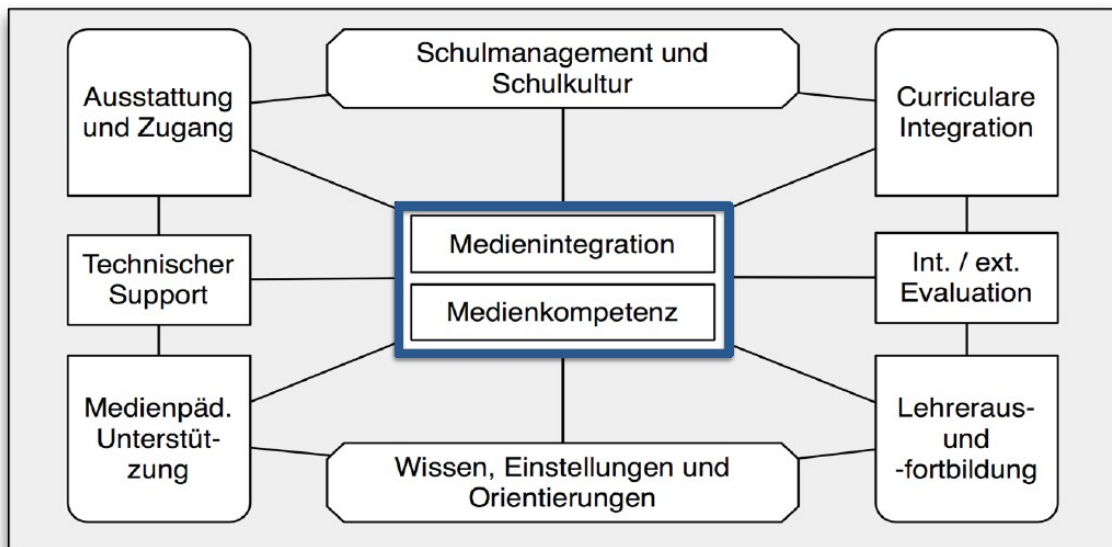
Aufgabe der Schule ist es nun, diese Kompetenzen aufzubauen und zu stärken. Dazu bedarf es auch einiger *pragmatischer* Fähigkeiten, die in den Prozess der Medienbildung mit einbezogen werden müssen:

- die SuS müssen *technisch* in der Lage sein, die Neuen Medien zu bedienen und adäquat mit ihnen umzugehen
- die müssen mit den *kulturell* tradierten Codes der Medien vertraut sein
- sie müssen *sozial* verträglich handeln (nicht nur untereinander als Lerngruppe, sondern auch das richtige Kommunikationsmedium für einen bestimmten Zweck auswählen können; „Netiquette“)
- sie müssen den Umgang und den Zweck von Medien und Medienprodukten *kritisch reflexiv* hinterfragen und beurteilen können.





Eine sinnvolle Erziehung im Umgang mit den Neuen Medien kann nur gelingen, wenn alle einzelnen Komponenten ineinander greifen und aufeinander abgestimmt sind. Dies soll die folgende Grafik verdeutlichen:



Grundannahme: Erst eine Integration der (digitalen) Medien in die schulische Alltagspraxis eröffnet deren vielfältige Optionen für den Lern- und Lehrprozess.

5.2 Umsetzung an der GsKi

Um die unter Punkt 5.1 beschriebenen Dimensionen der Medienkompetenz bei den SuS anbahnen, aufbauen und vertiefen zu können, muss ein Medienkonzept konkrete Vorgaben zur Umsetzung im Unterricht beinhalten., wobei eine zu starke Einschränkung soll aber zugunsten der Fachdisziplinen unterbleiben soll. Der Aufbau der Kompetenzen soll im Sinne eines Spiralcurriculums erfolgen und orientiert sich an den Kompetenzstufen, welche die SuS am Ende eines Schuljahres erreicht haben soll.

Dazu wird folgender Weg vorgeschlagen:

- Entwicklung einer Matrix für alle Fachdisziplinen
- diese Matrix wird an die Fachkonferenzen gegeben, welche Ideen entwickeln, wie die einzelnen Kompetenzen im Fachunterricht aufgebaut, vertieft und eingeübt werden können
- die ausgefüllten Matrizen gehen zurück an die Mediengruppe, welche diese in das Medienkonzept integriert um eventuelle Überschneidungen oder redundante Vorhaben auszuschließen
- (wahrscheinlich) werden Fortbildungen für Kollegen/-innen nötig sein, um diese selbst mit allen von den Fachgruppen entwickelten Ideen und Methoden „medienkompetent“ zu machen
- Beginn der konkreten Umsetzung im Unterricht in den einzelnen Fächern

5.3 Kompetenzbereiche der einzelnen Klassenstufen

Jahrgang	Schwerpunkt	Kompetenz	Beispiel allgemein und fachspezifisch
5	Basiswissen	Grundlagenwissen	grundlegende Elemente von Word <i>Biologie: Beschriftung eines Skeletts</i>
6	Dateimanagement	Grundlagenwissen	Einführung Internet & Suchmaschinen <i>Religion: Recherche über die christliche Welt des Mittelalters</i>
7	recherchieren und strukturieren	Lernkompetenz	Nutzung von Internetsuchmaschinen <i>Englisch: Recherche über London</i>
8	kooperieren und produzieren	Lernkompetenz	Nutzung von Programmen wie Excel, GIMP oder Power-Point <i>Mathe: Zinsrechnung mit Excel</i>

9	produzieren und präsentieren	Lernkompetenz / Personalisation	Erstellung eigener Medienprodukte <i>Deutsch: Bewerbung schreiben</i>
10	organisieren, reflektieren und partizipieren	Personalisation	Erstellung und Beurteilung von Medienprodukten <i>GL: WebQuest zum Thema „doppelte Staatsgründung“</i>

6. Fortlaufende Evaluation

Da nicht nur das Internet immer vielfältiger wird, sondern auch technisch immer wieder Neuerungen auf den Markt kommen, stellt ein Medienkonzept kein statisches, einmal in sich abgeschlossenes Gebilde dar. Vielmehr ist eine stetige Überprüfung und Erneuerung nötig. Diese wird mit Hilfe von evaluationsbögen (für das Kollegium und die Schüler/-innen) erfolgen. Zudem wird sich die Mediengruppe auch um Fortbildungen bemühen, die abwechselnd von den Mitgliedern besucht werden können.