

12.01.2020



MEDIENBILDUNGSKONZEPT

JOHANNES-GUTENBERG-SCHULE GERNESHEIM

VORGELEGT VON:
HENNING KAULER
PATRICE SCHUMANN
PATRICK STURM
DANIEL MARX
BASEL MIRZA

JOHANNES-GUTENBERG-SCHULE GERNESHEIM
KONRAD-ADENAUER-RING 7
64579 GERNESHEIM

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Medienkompetenz	2
Nutzen für Lehrkräfte und Verwaltung	3
AußerSchulische Verankerung	6
Umsetzung	7
Unterrichtliche Verankerung - IT-Unterricht	8
IT Einführung (Klasse 5).....	8
IT Fortführung (Klasse 7)	9
IT Weiterführung (Klasse 8/2 und 9/1)	10
Unterrichtliche Verankerung - Medienkompetenzrahmen.....	11
Abkürzungsverzeichnis:.....	22
Ausstattung	23
Hardware.....	23
Software	24
Infrastruktur (Server)	25
Personal.....	26
Fortbildungen.....	27
Schlusswort	28
Quellenverzeichnis	29

EINLEITUNG

„Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, gerade mit der immer größer werdenden Zahl der neuen Medien sinnvoll und verantwortungsvoll umzugehen, sich in der Informationsflut der heutigen Welt zurechtfinden und Strategien zu deren Bewältigung erwerben. Um dies zu erreichen, ist eine profunde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler sowie der unterweisenden Lehrkräfte erforderlich.

In dem vorliegenden Medienbildungskonzept der Johannes-Gutenberg-Schule Gernsheim wird erläutert, wie wir als Schule zukünftig die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler sowie die der unterrichtenden Lehrkräfte fördern wollen, welche Methoden und Hilfsmittel wir dazu einsetzen und was wir dafür benötigen.

MEDIENKOMPETENZ

Der Begriff Medienkompetenz wird von vielen Bereichen der Gesellschaft häufig verwendet und als notwendige Voraussetzung gesehen, um an den heutigen politischen und gesellschaftlichen Prozessen in ihrer Gänze teilzunehmen (vgl. Sarcinelli, 2002). Medienkompetenz ist heutzutage die Grundlage für persönliche und berufliche Entwicklungsperspektiven. Sie ermöglicht eine umfassende Teilnahme an gesellschaftlichen und politischen Prozessen, die sich immer mehr ins Internet verlagern (z.B. Online-Petitionen, Wahlkampf, Jobbörsen, Informationsaustausch, etc.). Medienkompetenz ergänzt traditionelle Kulturtechniken und gilt mittlerweile in allen Bereichen allgemeiner und beruflicher Bildung als unverzichtbare Schlüsselqualifikation (vgl. Medienbildung in der Schule, 2012). „Medienkompetenz ist neben Lesen, Rechnen und Schreiben eine weitere wichtige Kulturtechnik“ (vgl. ebd. 9). Diese Kompetenz kann nicht allein durch die individuelle Nutzung von Medien in der Freizeit erworben, sondern muss durch grundlegende, umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen schulischer Bildung gefördert werden (vgl. ebd.). Heutzutage sind die Kommunikations- und Massenmedien ein konstitutiver Bestandteil der gesellschaftlichen Wirklichkeit. Sie gestalten politische Prozesse mit, beeinflussen die öffentliche Meinungsbildung und entscheiden im hohen Maß über Umfang und Art der gesellschaftlichen Teilhabe. So fördernd Medienkompetenz für den politischen und gesellschaftlichen Prozess und die Teilnahme daran sein kann, desto problematischer ist im Umkehrschluss fehlende und mangelnde

Medienkompetenz. (vgl. ebd. und Moser, in Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur, 2010).

In einem Beschluss der Kultusministerkonferenz (KMK) vom 8. März 2012 wird eine fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz bei SuS, Lehrerinnen und Lehrern (LuL) gleichermaßen gefordert. Dort wird die Medienkompetenz als die Gesamtheit jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten beschrieben, die ein sachgerechtes, kreatives, selbstbestimmtes und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglicht. Um bei den SuS die Medienkompetenz zu steigern, ist geeignete Medienbildung in Form dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Lernprozesse durch die konstruktive und kritische Auseinandersetzung mit der Medienwelt notwendig (vgl. Medienbildung in der Schule, 2012).

An der Johannes-Gutenberg-Schule soll Medienkompetenz zukünftig über zwei Wege gelehrt, erfahren und gelernt werden.

Die Basis liefert der IT-Unterricht. Dort wird die grundlegende Verwendung multimedialer Endgeräte und wichtiger Software vermittelt. In den höheren Klassen wird die sichere Verwendung von Daten und vor allem persönlicher Informationen gelehrt, gelernt und eingeübt.

Parallel zur Vermittlung der Grundlagen soll in den verschiedenen Fachbereichen und in fachübergreifenden Projekten auf die vermittelten Grundlagen durch den IT-Unterricht zurückgegriffen, diese Fähigkeiten angewandt und vertieft werden.

NUTZEN FÜR LEHRKRÄFTE UND VERWALTUNG

Die Nutzung von Medien bietet nicht nur für Schüler grundlegende Vorteile für ihr späteres Leben. Lehrkräfte, Eltern und Verwaltung können durch geeignete Software und die damit verbundene Organisation von Schule und Elternhaus profitieren.

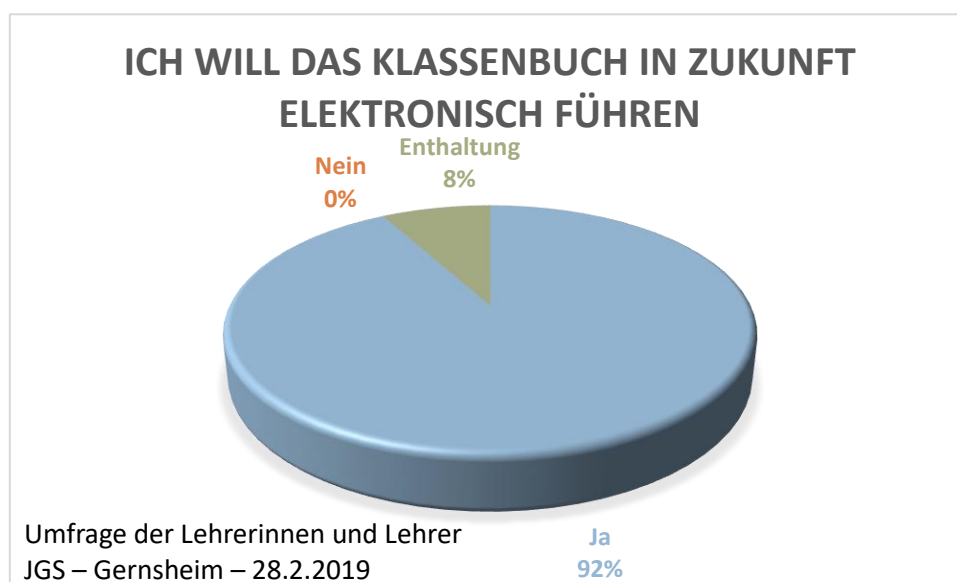
Seit nunmehr einem Jahr wird das „LANIS Schulportal“ in Kombination mit dem damit zusammenhängenden Online Portal von den Lehrkräften testweise genutzt. Das „LANIS Schulportal“ bietet unter anderem die Möglichkeit für Lehrkräfte Unterricht digital zu verwalten. Anwesenheiten, Noten und Unterrichtsmaterial können digital erfasst, Fehlzeiten transparent ermittelt und Hinweise zu Vertretungsstunden oder Unterrichtsausfall online zur

Verfügung gestellt werden. Klassenbücher werden digital und für Schülerinnen und Schüler, Eltern und Verwaltung transparent.

Dazu ist es notwendig, dass jede Lehrkraft in jedem Unterrichtsraum Zugang zum „LANIS Schulportal“ erhält. Dies kann über einen PC im Klassenraum mit eigenem Monitor, oder flexibler über Lehrer Tablets und Wlan ermöglicht werden.

Eine flächendeckende und verpflichtende Nutzung des digitalen Klassenbuchs ist daran bislang gescheitert.

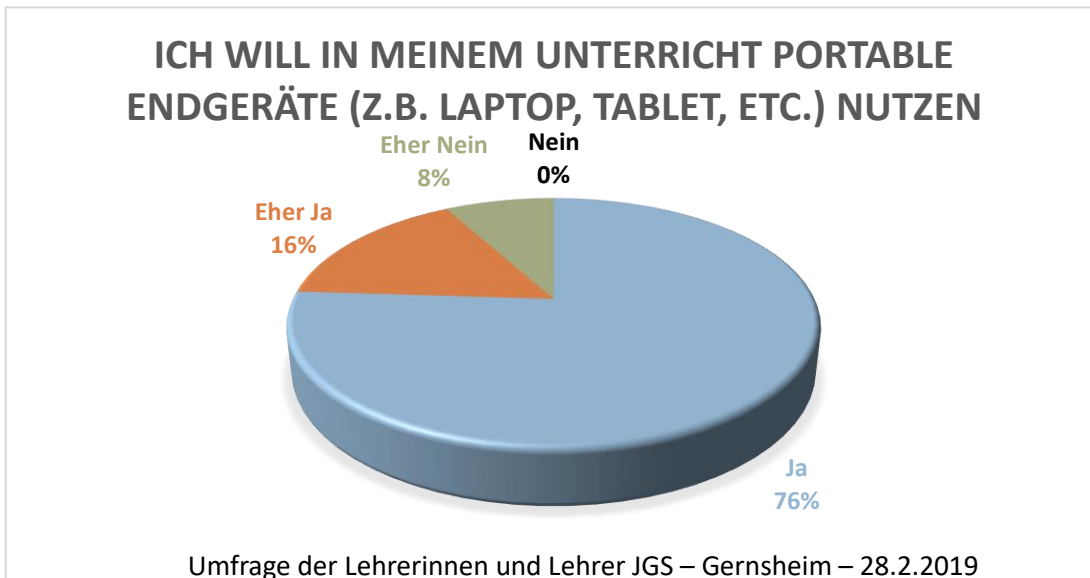
In einer Umfrage unter den Lehrkräften vom 28.2.2019 wurde auf diese Frage eingegangen. Die Lehrkräfte und die Schulleitung sprachen sich dort einstimmig (mit 2 Enthaltungen) für die Nutzung des „LANIS Schulportals“ als digitales Klassenbuch aus.



Die Johannes-Gutenberg-Schule verfügt bisher über Smartboards in vielen Unterrichtsräumen und darüber hinaus über 2 Computerräume mit jeweils 17 Schülerarbeitsplätzen. Die durchschnittliche Klassengröße übersteigt mit 24 SuS deutlich die Anzahl an Schülerarbeitsplätzen in den Computerräumen. In der Unterrichtsplanung muss also immer dann, wenn Computer eingesetzt werden sollen, Partnerarbeit als Unterrichtsform gewählt werden.

Um diesen Zustand zu verändern, wollen wir die beiden Computerräume zusammenlegen, um einen Raum mit ausreichenden Computerarbeitsplätzen zur Verfügung zu haben und darüber hinaus mit mobilen Endgeräten in den Unterrichtsräumen das Potential flexibler Einbindung medialer Endgeräte im Unterricht ermöglichen.

In einer Umfrage im Kollegium sprach sich die große Mehrheit dafür aus, dass sie gerne mobile Endgeräte (Tablets, Laptops, etc.) ergänzend in ihrem Unterricht nutzen würde.



Diesem Umstand wollen wir durch die Verfügbarkeit von Tablet-Wagen auf allen Stockwerken Rechnung tragen.

AUßERSCHULISCHE VERANKERUNG

Die Johannes-Gutenberg-Schule Gernsheim pflegt eine enge Zusammenarbeit mit regionalen Unternehmen, um ihren Schülern eine gute Unterstützung bei dem Übergang in die Berufswelt zu ermöglichen.

Dabei ist es essentiell, ein Grundkenntnis im Umgang mit dem PC und vor allem mit digitalen Schreibprogrammen zu vermitteln. Im konkreten müssen die Schüler in der Lage sein, selbständig Bewerbungen in Form von Lebensläufen und Bewerbungsschreiben digital zu erstellen. Weiterhin ist es notwendig, dass Schüler die Kenntnis über unterschiedliche Formate wie beispielsweise PDF erlangen, um diese auch zeitgemäß anwenden zu können.

Die Reflexion der Praxiserfahrung aus den Praktika sollen in Form einer Portfoliomappe eingereicht werden. Dabei sollen die Schüler ihr Wissen um die Verwendung von Schreibprogrammen wie beispielsweise Word vertiefen und dabei unterschiedliche Tools anwenden. Dabei ist es ebenso notwendig, dass die Schüler den Umgang mit elektronischen Mails erlernen, um somit ihre Kommunikation mit Betrieben aufrechterhalten zu können.

Aufgrund der Problematiken (Datenschutz, Elternzustimmung) mit freien, d.h. kostenlosen E-Mails, sollte jedem Schüler und jeder Schülerin eine Emailadresse zur Verfügung gestellt werden. Dadurch kann die Kommunikation über Email bereits in der Schule geübt und in den höheren Klassen zur Kommunikation mit Unternehmen, zur Praktikums- und Ausbildungsplatzsuche genutzt werden.

UMSETZUNG

Im Folgenden finden Sie zunächst die Darstellung der Inhalte des „IT-Unterrichts“. Daraufhin folgt die Erläuterung, wie in den einzelnen Fächern Medienkompetenz angewandt und vertieft werden soll. Die Eigenständigkeit der Schülerinnen und Schüler soll dabei sukzessive gesteigert und ihre Selbständigkeit bei der Verwendung der Medien vor allem im außerschulischen Umfeld Anwendung finden.

Im Anschluss wird dann der Bedarf an Hardware, Software und Fortbildungen für die Lehrkräfte angegeben, die für die Umsetzung unseres Medienbildungskonzepts notwendig sind.

Ein Medienbildungskonzept muss sich ständig an die Veränderungen in der Medienlandschaft anpassen. Auch dieses Konzept stellt einen vorläufigen Plan dar, wie Medienkompetenz bei uns in der Schule vermittelt wird – und wie Medien bei uns in der Schule und im Unterricht Anwendung finden sollen.

Eine ständige Arbeitsgruppe zu diesem Zweck wurde ins Leben gerufen, um der Frage nachzugehen:

„Wo können wir die Vermittlung von Medienkompetenz an unserer Schule weiter verbessern? Gibt es Bereiche die nicht wie vorgesehen funktionieren? Wie kann die Verwaltung von Schule und Unterricht durch Medien erleichtert werden und welche Hilfen benötigen Schülerinnen und Schüler sowie die unterrichtenden Lehrkräfte, um die gestellten Ziele und Erleichterungen zu erreichen bzw. zu nutzen.“

Unser Medienbildungskonzept kann damit nur als vorläufiger Plan angesehen werden, der durch weitere Entwicklung und Erprobung kontinuierlich überprüft, erweitert und angepasst wird. Dabei ist vorgesehen, nach einem einjährigen Testlauf die Effektivität des Medienbildungskonzepts zu überprüfen

IT EINFÜHRUNG (KLASSE 5)

Computer Grundlagen

Die LANIS Plattform unserer Schule verstehen und sich darin sicher bewegen können.
(Passwörter, Speichern, Sichern, Ordner...)

Grundlagen von Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) und der Nutzung von Computern, Mobilgeräten und weiteren Peripheriegeräten sowie auch Software und Zubehör verstehen.

Einstellungen des Betriebssystems und der Programme anpassen und die Hilfefunktion verwenden können.

Online Grundlagen

Kenntnisse und Fertigkeiten anwenden, die für Web-Browsing, effektive Informationssuche, Online-Kommunikation und E-Mail-Nutzung benötigt werden.

Textverarbeitung

Textverarbeitung nutzen und Aufgaben erstellen.

Tabellen, Bilder und Zeichnungsobjekte in ein Dokument einfügen können.

Texte formatieren und gestalten (Absätze, Spalten, Textfelder, Kopf- u. Fußzeile...)

Präsentationen

Eine Präsentation erstellen.

Bilder, Abbildungen, Zeichnungsobjekte erstellen und in eine Präsentation einfügen.

Kennenlernen der Regeln einer Präsentation.

Internet

Die Kommunikation über Email mithilfe der eigenen Emailadresse kennenlernen und nutzen

IT Einführung

Kurzes Wiederholen und festigen des Gelernten aus 5/1

Textverarbeitung

Textverarbeitung sicher nutzen und Aufgaben, wie z.B. Bewerbungsunterlagen erstellen, beherrschen. Tabellen anlegen, Bilder bearbeiten, Collagen erstellen und Zeichnungsobjekte in ein Dokument einfügen.

IT- Sicherheit

Schützen der Privatsphäre und gespeicherter Daten vor Angriffen oder Diebstahl.
Datenschutz, Cybermobbing, Soziale Netzwerke – Was muss ich wissen und beachten?

Präsentationen

Eine Präsentation erstellen. Bilder, Abbildungen, Zeichnungsobjekte erstellen und in eine Präsentation einfügen. Kennenlernen der Regeln einer Präsentation.
Objekte und Folienübergänge animieren.

Tabellenkalkulation

Excel (Rechnen, Werte sortieren und verwalten, Tabellen übersichtlich gestalten)
Werte in Diagrammen darstellen.

Internet

Weitere Möglichkeiten bei der Emailnutzung anwenden, Dateien versenden etc.

Einführung in die sichere Internetrecherche sowie die die Interpretation über deren Wahrheitsgehalt.

IT-Fortführung

Kurzes Wiederholen und festigen des Gelernten aus 7/1

Präsentationen

Verschiedene Präsentationstechniken kennenlernen und vergleichen.

Informationen ordnen mit Mind-Map

Das passende Layout wählen

Sounds und Musik einbinden

Videos einbinden

Hyperlinks einfügen

Tabellenkalkulation

Excel (Rechnen, Zellbezüge, Formeln und absolute Adressierung)

Bedingte Formatierung

Tabellen verknüpfen

Programmieren

Programmieren mit Scratch.

Mit „mBlock™ -Software“, die auf Scratch basiert LPE Roboter programmieren.

(vertiefend erfolgt die Programmierung und Nutzung der Roboter in WPU-Kursen und Arbeitsgemeinschaften).

Internet

Das Internet sicher nutzen

Informationen recherchieren, auswerten und bewerten.

UNTERRICHTLICHE VERANKERUNG - MEDIENKOMPETENZRAHMEN

1. BEDIENEN UND ANWENDEN			
	Was	Wie	Womit
1.1 Medienaus- stattung (Hardware)	Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Deutsch: Im Fach Deutsch nutzen die SuS die Hardware, um mit ihnen funktional im Unterricht arbeiten zu können. Dabei nutzen sie beispielsweise Tablets, um den gesamten Textproduktionsprozess sinnvoll zu gestalten. Sie können in Kleingruppen z.B. den Touchscreen zur gemeinsamen interaktiven Ideenfindung nutzen, um diese der Klasse dann am Smartboard zu präsentieren. Dabei ist es wichtig, dass jeder Schüler einer Klasse mit einem elektronischen Endgerät ausgestattet ist, damit auch jeder bei dem Schreibprozess eines Textes aktiv mitwirken kann.	ME SB /LP
		Mathe: Mit der Software GeoGabra verschiedene geometrische Formen identifizieren und zeichnen.	LP / SB ME W-lan
		Mit der Onlineplattform Khanacademy Übungen individualisieren und zur individuellen Förderung nutzen.	LP / SB ME W-lan
		Sport: Tablets für den Sportunterricht, mit denen die Schüler Videoanalysen von verschiedensten Techniken in den einzelnen Sportarten durchführen können, um noch effektiver die eigenen Bewegungsabläufe zu reflektieren. Einen Beamer und eine Leinwand, um Techniken dauerhaft abrufbar in Perfektion präsentieren zu können.	ME Beamer (port- abel) / Lein- wand W-lan
1.2 Digitale Werkzeuge	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Englisch: Im Englischunterricht nutzen die SuS interaktive Lernprogramme, wie z.B. Phase 6, um damit das Vokabellernen wesentlich zu vereinfachen und für sie selbst durch unmittelbare Rückmeldung auch zugänglicher zu machen.	ME LP SB W-lan

	Was	Wie	Womit
	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Geschichte: Nutzung von interaktiven Geschichtswandkarten, um den SuS räumlich-zeitliche Veränderungen zu zeigen und einzelne Zeitabschnitte genauer zu betrachten. Durch Ein- und Ausblenden können die Karten altersstufengerecht gestaltet werden. Außerdem können Screenshots zur Weiterverarbeitung in Präsentationen genutzt werden.	

	Was	Wie	Womit
1.2 Digitale Werkzeuge	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<p>Sport:</p> <p>Nutzung der App Video Physics, mit der man Leistungsdaten, wie die gelaufene Geschwindigkeit erfassen kann. Außerdem kann man sie direkt in Graphen darstellen lassen.</p> <p>Nutzung der App Coach's Eye, mit der man Videos in einzelne Frames einteilen, mit anderen Videos nebeneinanderlegen und durch gezielte Markierungen Knackpunkte der Bewegungen aufzeigen kann. Zudem gibt es eine große Menge an Beispielvideos.</p> <p>Informatik / Umgang mit Medien:</p> <p>Nutzung geeigneter Grafikbearbeitungsprogramme wie paint.net und GimP, aber auch der Umgang mit kostenpflichtigen professionellen Programmen wie Adobe Photoshop soll erlernt werden.</p>	ME Beamer (portabel)
1.3 Datenorganisation	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<p>Deutsch:</p> <p>Im Deutschunterricht können die SuS mit der Verwendung von Tablets ein gemeinsames Lesetagebuch oder ein Lernjournal anlegen, auf das mehrere SuS zugreifen können und so ideale Grundvoraussetzungen für ein kooperatives Zusammenarbeiten schaffen.</p> <p>Arbeitslehre</p> <p>Durch die Nutzung persönlicher USB-Sticks soll die Verantwortung für die eigenen Daten (Lebenslauf, Bewerbungsanschreiben, Praktikumsmappen) in die Hand der Schülerinnen und Schüler gelegt werden.</p> <p>Fachübergreifend</p> <p>Die Serverstrukturen im pädagogischen Netzwerk kennenlernen und die damit zusammenhängenden unterschiedlichen Rechte zum Lesen und Speichern verstehen.</p> <p>Verschiedene Verschlüsselungsmethoden zur Speicherung persönlicher Daten kennenlernen und nutzen.</p>	<p>ME LP / SB W-lan</p> <p>ME PCR W-lan</p> <p>PCR LP / SB</p> <p>LP / SB</p>

	Was	Wie	Womit
1.4 Daten- schutz und Informations- sicherheit	Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informations-sicherheit beachten	<p>Arbeitslehre</p> <p>Die SuS lernen den Umgang mit Daten, indem sie lernen, Ordner zu erstellen, zu verschlüsseln und Daten dort suchfähig zu benennen und abzulegen.</p> <p>Darüber hinaus sollen sie Dateien als PDF abspeichern und per Email weiterleiten können.</p> <p>Sie können einschätzen, wie ein sicheres Passwort aussehen muss und sie gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.</p>	PC / ME Email W-lan

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN			
	Was	Wie	Womit
2.1 Informations- recherche	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<p>Arbeitslehre:</p> <p>Berufswahlrecherche, zum Informieren von Berufen bzw. Berufsfelder Betriebsrecherche, zum Informieren und Erkunden über bestimmte Betriebe, Unternehmen oder Firmen. Eignungstests über die eigenen Stärken und Schwächen. Recherche von Begriffserklärungen.</p> <p>Die SuS lernen zielgerichtet das Recherchieren im Internet unter Verwendung bestimmter Seiten der Arbeitsagentur, Homepages der Firmen, ...</p> <p>Sport:</p> <p>z.B. Regelkunde Recherche, Technik Recherche</p>	PC / ME SB W-lan ME / Beamer
2.2 Informations auswertung	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<p>Arbeitslehre:</p> <p>SUS können Informationen aus recherchierten Webseiten entnehmen und in eigenen Worten wiedergeben.</p> <p>Mathe:</p> <p>SUS entnehmen aus dem Schulportal Wochenpläne und bearbeiten diese.</p>	PC / ME SB ME / SB LP LT

	Was	Wie	Womit
		<p>Deutsch: Im Deutschunterricht können die SuS gezielt Informationen aus Medienangeboten entnehmen, diese nutzen und weiter verarbeiten, um sie aktiv in den Unterricht einfließen zu lassen. Bei Recherchen zu Referaten nutzen die SuS moderne Recherchemöglichkeiten, um selbständig Informationen zu suchen, auszuwerten, zu bewerten und auszuwählen, um die Schülerarbeiten sinnvoll zu ergänzen.</p> <p>Sport: Eigene Ausführung der Techniken auf Videos ansehen.</p>	<p>ME / SB LP</p> <p>ME Wlan</p>
2.2 Informationsauswertung	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<p>Fächerübergreifend: Ausgeteilte Arbeitsblätter werden im Schulportal hochgeladen und zur Einsicht für SUS und Eltern freigegeben.</p>	LT / LP
2.3 Informationsbewertung	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinter-liegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<p>Englisch: Im Englischunterricht setzen sich die SuS mit der Glaubwürdigkeit von Inhalten u.a. im Internet auseinander, um im digitalen Zeitalter selbständig bewerten zu können, welche Quellen qualitativ hochwertige Inhalte liefern und wie man mit den sog. „Fake News“ umgehen kann bzw. vermeiden kann, diesen zu verfallen.</p> <p>Sport: Vergleichen der eigenen Ausführung mit den Beispielvideos und Reflexionen.</p>	<p>ME LP SB</p> <p>ME</p>
2.4 Informationskritik	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<p>Fächerübergreifend: Die SuS können sich im Netz bewegen und kritisch gegenüber Inhalten agieren, die nicht gesellschaftlicher Normen oder demokratischer Werte entsprechen.</p>	ME / PC SB

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN			
	Was	Wie	Womit
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<p>Fachübergreifend</p> <p>Die SuS können digitale Medien in Gruppenprozessen zielgerichtet nutzen, um den Austausch von Informationen zu erleichtern.</p> <p>Englisch: Im Fach Englisch können sich die SuS eigenständig Hilfestellung bei Grammatikaufgaben suchen und anbieten, um den Lernprozess selbständiger und kooperativer gestalten zu können.</p> <p>Schulportal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation der Lehrkraft mit Eltern und Schülern • Austausch von Informationen bezüglich Klassenveranstaltungen wie z.B. Elternabende etc. • Kommunikation zwischen Klassenlehrer und Fachlehrer (z. B. über Fehlzeiten bzw. Abwesenheit von Schülern). <p>Fächerübergreifend:</p> <p>Die SuS arbeiten in Gruppen- und Projektarbeiten zusammen und können sich die Ergebnisse digital vorstellen (in Form von Power-Point, Mindmap, Diagrammen, Tabellen, Datenbanken ...).</p>	ME SB ME SB LT ME SB
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<p>Deutsch:</p> <p>Im Deutschunterricht nutzen die SuS digitale Normen, um im digitalen Zeitalter speziell wirtschaftlicher Anforderungen zu genügen. So lernen sie das normgerechte Verfassen von E-Mails, können adressatengerecht digitale Texte verfassen und lernen, sich in der digitalen Kommunikationswelt zeitgemäß zurechtzufinden.</p>	ME SB E-Mail
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<p>Fächerübergreifend / Sprachen:</p> <p>Durch den neu entstandenen Kontakt zu einer Partnerschule in Frankreich wäre es sehr von Vorteil, wenn jeder Schüler eine eigene E-Mail-Adresse von der Schule bekommen könnte, um über die eine Brieffreundschaft mit den Kindern aus Frankreich auf modernem Wege Kontakt halten zu können. Auf diesem Wege können die Schüler einen Beitrag zu einem vereinten starken Europa schaffen.</p>	ME E-Mail

	Was	Wie	Womit
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Fächerübergreifend:	ME
		Um die SuS vor Missbrauch von digitalen und mobilen Endgeräten besser schützen zu können, müssen den SuS Ursachen und Auswirkungen von beispielsweise Cybermobbing vertraut gemacht werden. Man sollte die SuS aktiv bei der Verwendung von elektronischen Endgeräten daher unterstützen und nicht alleine lassen.	SB
		Richtiger Umgang mit sozialen Medien, Umgang mit Klassengruppen (Messenger-Dienste).	ME SB
		Fehlende nonverbale Kommunikation in Messenger Dienste	ME SB

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

	Was	Wie	Womit
4.1 Medienproduktion und Präsentation	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<p>Deutsch:</p> <p>Die SuS können im Fach Deutsch adressatengerecht Texte verfassen. Dazu gehört auch, dass sie die digitalen Texte per Texteditor bearbeiten und die Weiterarbeit daran zielgeführt gestalten können. So können die SuS z.B. Informationen zu Texten verarbeiten und diese gleichzeitig für eine Präsentation im Plenum gestalten. Auf diese Art und Weise können sich mehrere SuS aktiv in das Unterrichtsgeschehen einbringen und jeder kann dabei eine entscheidende Rolle einnehmen.</p> <p>Arbeitslehre</p> <p>Präsentation von Gruppenarbeiten, Erstellen von Organigrammen.</p> <p>Physik:</p> <p>Dokumentation und Präsentation von Experimenten, Erstellung von Erklärungsvideos.</p> <p>Sport:</p> <p>Das Erstellen von Videos zu Lernerfolgen als Produkt einzelner Einheiten. Das Erstellen von Videos zur Selbstreflexion der Schüler beim Erlernen neuer Techniken. Vorführen von verschiedensten Techniken durch Profisportler.</p> <p>Fachübergreifend:</p> <p>Die SuS können verschiedene Präsentationstechniken (z.B. Power-Point, Diagramme, Mind-Maps, Tabellen, Datenbanken) anwenden. Sie kennen Techniken zum Verknüpfen, Einbetten und Importieren von verschiedenen Daten.</p> <p>Kunst:</p> <p>Mithilfe von Tablets Stopmotionfilme erstellen</p> <p>Musik:</p> <p>Verschiedenste Tonaufnahmen erstellen und mithilfe eines geeigneten Schnittprogramms bearbeiten</p>	<p>PC / ME SB</p> <p>PC / ME SB</p> <p>PC / ME SB</p> <p>SB PC / ME SB</p> <p>ME Beamer PC / ME SB</p> <p>ME / Beamer</p> <p>Laptop / Mikrofon / Software</p>

Was	Wie	Womit	Was
4.2 Gestaltungsmittel	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Arbeitslehre Die SuS sind sich über den Sinn und die Wichtigkeit von Quellenangaben bewusst und können diese in Hausarbeiten zielgerichtet angeben (z.B. in Praktikumsberichten).	PC / ME
		Fächerübergreifend: Die SuS können Informationen und Ergebnisse zielgeführt in einer Präsentation zusammenführen. Dabei können sie diese Informationen nach ihrer Qualität und Sinnhaftigkeit auswählen und digital ansprechend präsentieren. Sie können mit Präsentationsprogrammen, wie z.B. Microsoft Power Point oder Google Slides arbeiten.	PC / ME SB
	Was	Wie	Womit
4.3 Quellendokumentation	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Deutsch: Zur Teilhabe an der Gesellschaft im digitalen Zeitalter gehört ebenfalls der korrekte Umgang mit eigenen und fremden Inhalten (Wie kann man fremde Ideen in eigen produzierten Texten kenntlich machen). Die digitalen Arbeitstechniken unterscheiden sich dabei doch sehr von den analogen, da die Einfachheit Texte per copy and paste zu kopieren und einzufügen dazu verleiten kann, fremde Ideen ohne Kennzeichnung zu übernehmen. Gerade im literaturwissenschaftlichen Unterricht ist es von zentraler Bedeutung, mit Textstellen und Zitaten arbeiten zu können, d.h. diese auch kenntlich machen zu können.	PC / ME SB W-lan
4.4 Rechtliche Grundlagen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Fächerübergreifend Die SuS sollen den Umgang mit dem Internet und vor allem mit den Nutzungsrechten digitaler Produkte lernen, indem Sie selbständig das Internet nach urheberrechtsfreien und urheberrechtsbeschränkten Inhalten durchsuchen, diese bewerten und die Urheberrechtsproblematik erläutern.	PC / ME Sb W-lan

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN			
	Was	Wie	Womit
5.1 Medien-analyse	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Deutsch: Die SuS können den erweiterten Textbegriff auch auf digitale Medien anwenden. Die Wichtigkeit eines Verständnisses der Medienvielfalt ist Grundvoraussetzung, um in der heutigen Gesellschaft mündige und selbstbestimmte Entscheidungen treffen zu können. Daher ist es wichtig, die Beeinflussungs- und Marketingstrategien verstehen und durchdringen zu können.	ME / PC Sb
5.2 Meinungs-bildung	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Politikwissenschaft / Geschichte: Posts verschiedener Dienste (Twitter, Chatbot, Facebook) untersuchen und ihren Wahrheitsgehalt überprüfen.	ME / PC W-lan SB
5.3 Identitäts-bildung	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Poilitikwissenschaften und Ethik Verschiedene Informationskanäle nutzen, den Wahrheitsgehalt analysieren und für die eigene politische und ethische Meinungsbildung nutzen.	ME / PC W-lan SB
5.4 Selbst-regulierte Medien-nutzung	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Fächerübergreifend: Die SuS erlernen durch den Umgang mit digitalen Medien in der Schule einen nachhaltigeren Umgang mit diesen. Dabei schreitet die Schule als Vorbild voran und bringt den SuS auch Normen nahe, nach welchen man den Umgang mit digitalen Medien gesünder und nachhaltiger gestalten kann.	ME / PC W-lan SB

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN			
	Was	Wie	Womit
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	Arbeitslehre Erstellen von PDF Dateien zum Einreichen einer Bewerbung.	ME / PC SB
6.2 Algorithmen erkennen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	WPU-Medien / AG-Medien Programmierung des Bewegungsablaufes einer Figur mit dem Programm Scratch und der dazu gehörigen Roboter. Darüber hinaus soll die SuS Algorithmen entwerfen, die selbstständig entscheiden, wie sie in bestimmten Situationen reagieren sollen.	PC / ME Software : Scratch Hardware: Roboter (mbot) SB
6.3 Modellieren und Programmieren	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	Mathematik: Die Auswertung von Daten mithilfe von Excel und der Wenn-Dann Funktion zielgerichtet anwenden.	PC / ME W-lan Excel / Tabellenkalkulation SB
6.4 Bedeutung von Algorithmen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	Politik: Meinungsmache durch Chatbots und den gezielten Post von „Fake News“. Analyse von Posts mit durch Bots und automatisches Antwortverhalten.	ME / PC SB

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS:

Abkürzung	Gerät / Begriff
ME	Mobiles Endgerät (Tablet, Laptop, Smartphone) mit Tastatur (Cover etc.)
SB	Smartboard
SuS	Schülerinnen und Schüler
LP	Lehrercomputer mit Bildschirm
PC	Personal Computer
PCR	Computerraum

AUSSTATTUNG

HARDWARE

	Ist – Zustand	Wunsch – Zustand
Computerräume	2 PC – Räume jeweils 17 Schülerarbeitsplätze inklusive Lehrer PC mit Drucker und Beamer	1 PC Raum mit 27 Schülerarbeitsplätzen Zusätzlich ein Lehrer PC mit Drucker und Beamer / Smartboard
Mobile Endgeräte (ME)	2 Notebooks vorhanden, einer für die Verwaltung, einer in der Biologie	Pro Stockwerk Zwei Wagen mit jeweils 14 Tablets mindestens 10 Zoll, mit Tastaturhülle Mobile Endgeräte für alle Lehrkräfte sowie Leihgeräte für Vertretungskräfte: Tablets 10 Zoll, mit Tastaturhülle 2 Notebooks für den Fachbereich Musik zur Erstellung und Bearbeitung von Tonaufnahmen 14 Schwanenhalsstative für die Tablets zur Befestigung an Tischplatten.
Beamer	Beamer: Kunstraum, Biologieraum, PC Raum 1 und 2, Konferenzraum, Aula	Alle Unterrichtsräume (außer Kunst) mit Smartboard oder Touchpanel Alle Kunsträume mit Lehrer-PC und Beamer 2 portable Beamer für Konferenzen
Smartboards (SB)	Smartboards: Siehe Auflistungsplan aktuell	Alle Unterrichtsräume (außer den Fachräumen für den Fachbereich Kunst) mit Smartboards und Lehrermonitor
Roboter	keine	Makeblock: 8 Roboter Sets mit Ersatzteilen
Digitale Overheadprojektoren	Versuch über Webcams, nicht praktikabel	Flächendeckend in allen Unterrichtsräumen (VIS-360)
Webcam	Webcam (Vorführung von Schülerergebnissen sowie zur unterstützenden Präsentation bei Experimenten)	
CnC Fräse	Im Werkraum vorhanden	
Wlan	Bisher nicht eingerichtet	Auf dem gesamten Schulgelände und in allen Räumen

SOFTWARE

	Ist - Zustand	Wunsch – Zustand
Office	vorhanden auf allen Endgeräten (Lizenzen überprüfen)	Bleibt Für den Nawi-Bereich wird die Software Microsoft Access zur Verwaltung der Chemikalien Bestände benötigt (siehe HESGIS)
CAD	vorhanden an PC der CnC Fräse	Eine neue Software zur Steuerung der CAD Fräse und Software zur Erlernung notwendiger CAD Kenntnisse
Digitale Schultasche	vorhanden	vorhanden
Browser	Microsoft Internet Explorer	Chrome
Bildbearbeitung	teilweise Paint.net / Gimp	Paint.net flächendeckend
Videoschnitt	teilweise Microsoft Movie Maker	MOVAVI VIDEO SUITE 18 Stop Motion Studio
Audioschnitt	Audacity	Audacity Erweitertes Musikprogramm (FB Musik)
Sport		Coach`s Eye (Kosten: 5,49 €) Hudl Technique, Video Physics Coach my video, Video delay Sprint Timer - nur Lehrer-Tablets (Kosten: 3,49 €) FitnessMeter
Grafik	Gimp, paint.net	Gimp, paint.net, Adobe Photoshop
Geschichte		Interaktive historische Karte zur Nutzung am Computer. Durch die Auswahl zeitlicher Abschnitte eine flexible Darstellung der damaligen geografischen Verhältnisse

INFRASTRUKTUR (SERVER)

	Ist - Zustand	Wunsch – Zustand
Emailadressen	<p>Die Verwaltung verfügt über Emailadressen des IT-Support Center</p> <p>Die Lehrkräfte wurden über die Cloudspeicher der Schulhomepage mit Emailadressen versorgt. Diese Handhabung entspricht nicht den Vorgaben des Datenschutzes. Eine Kontrolle der Daten ist nicht möglich.</p>	<p>Alle Lehrkräfte und pädagogischen Mitarbeiter benötigen eine Emailadresse zur Datenschutzkonformen Kommunikation.</p>
Cloudspeicher	<p>Eingeschränkte Möglichkeiten über LANIS Online.</p>	<p>Einen Cloudspeicher, der Verwaltung, Lehrkräften und Schülern den sicheren Austausch von Daten ermöglicht</p> <p>Die beste und einfachste Lösung: Das pädagogische Netzwerk, wie es bereits besteht, Online zugänglich machen.</p>
Pädagogisches Netzwerk	<p>Verwaltung und Pädagogisches Netzwerk sind getrennt, dadurch ist ein Datenaustausch nur über Umwege möglich.</p>	<p>Verbindung von Verwaltungsnetzwerk und pädagogischem Netzwerk. Über einen Cloudservice oder eine andere praktikable Lösung</p>

PERSONAL

	Ist - Zustand	Wunsch – Zustand
IT-Betreuung	<p>Ein Betreuer mit Einer Deputats Stunde</p> <p>Ein Stellvertreter ohne Deputat</p>	<p>Ein IT-Betreuer (Lehrkraft vor Ort) mit Einer Deputatsstunde zur Koordination.</p> <p>Eine Person, die mindestens an 2 Tagen die Woche ganztägig (Vor Ort) der Schule zur Verfügung steht, um die Wartung, Installation, Laden von Geräten etc. zu übernehmen.</p> <p>Dies muss keine pädagogische ausgebildete Person sein. Eine technisch versierte Person genügt.</p> <p>Die Verwaltung kann über den IT-Betreuer der Schule gewährleistet werden, für die Kooperation muss mindestens eine Deputats Stunde zur Verfügung gestellt werden.</p> <p>Sollte die gesamte Wartung wie oben beschrieben von Lehrkräften übernommen werden, müssen dafür mindestens 8 Deputats Stunden zur Verfügung stehen.</p>

FORTBILDUNGEN

	Vorhanden	Benötigt
Schulportal	Nutzung (Kauler)	Tooladministratoren (passende Schulungen zum Tool) (Medienzentrum Groß-Gerau)
Smartboard	Nutzung (Meißner)	
Email	Nutzung (Kauler)	
ECDL	Prüfer und Ausbilder (Schumann)	Einen weiteren Prüfer
Mobile Endgeräte		Nutzung (Intern möglich)
Unterrichtsspezifische Apps		Nutzung (Intern möglich)
Office Anwendungen		nach Bedarf (Intern und Extern) One Note (Anna Stein) Google Docs (Daniel Marx) Google Slides (Daniel Marx) Volksbank
Medienrecht		extern
Urheberrecht		extern

SCHLUSSWORT

Durch unsere bisherige Ausstattung an unserer Schule konnten wir bereits viel Erfahrung in der Vermittlung von Medienkompetenz und der Nutzung von Medien an unserer Schule sammeln. Das vorliegende Konzept strukturiert und bündelt die vielfältigen individuellen Vorgehensweisen zur Vermittlung von Medienkompetenz und der Anwendung von Medien durch unsere Schülerinnen und Schüler sowie durch Lehrkräfte, Schulleitung und Verwaltung.

Mit der zukünftigen Ausstattung kann eine grundlegende Vermittlung sowie Anwendung und Vertiefung von Kenntnissen und Kompetenzen in allen Medienbereichen der Schule und des Umfelds erreicht werden. Besonders durch die Nutzung des LANIS Schulportals soll eine Erweiterung der Medienkompetenz und eine Änderung der Einstellung zur Nutzung von Medien vor allem auf der Lehrerseite erreicht werden. Dies ermöglicht in manchen Bereichen mit dem Kenntnisstand der Schülerinnen und Schüler gleichzuziehen und bei Bedarf korrigierend in die Anwendungsweisen der Schülerinnen und Schülern einzugreifen.

Bei Rückfragen und vor Bestellung möglicher Geräte bitte mit der IT-Betreuung Rücksprache halten

Henning Kauler

IT-Betreuer der Johannes-Gutenberg-Schule Gernsheim
Konrad-Adenauer-Ring 7
64579 Gernsheim
06258-93110
henning.kauler@googlemail.com

Mitglieder der Arbeitsgruppe Medienbildungskonzept:

- Patrice Schumann (ECDL Ausbilder und Prüfer)
- Patrick Sturm
- Mirza Basel
- Daniel Marx
- Olivia Molit
- David Sandrini
- Daniel Alles

QUELLENVERZEICHNIS

- Sarcinelli U.: 2002; Medienkompetenz in der politischen Bildung Pädagogische Allerweltsformel oder politische Kategorie?
(<http://www.bpb.de/apuz/25559/medienkompetenz-in-der-politischen-bildung>) (18.03.2019)
- Medienbildung in der Schule (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom März 2012)
<https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2012/Medienbildung-08-03-2012.pdf> (18.03.2019)
- Moser, H.: in Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag (wbv), 2010.
- <https://www.ecdl.de/news.html> (22.3.2019)