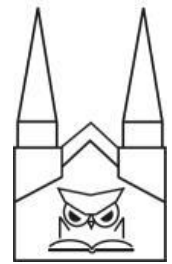


# Medienpädagogisches Konzept Domgymnasium Merseburg



## Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Zielstellung im Rahmen der schulischen Bildungs- und Erziehungsschwerpunkte .....	2
2 Kompetenzentwicklung .....	2
3 Ist-Zustand .....	2
4 Organisationsentwicklung .....	4
5 Unterrichtsentwicklung: Nutzung im Fachunterricht 5.1 Kompetenzbereiche, Inhalte und grundlegende Wissensbestände .....	4
5.2 Kompetenzschwerpunkte in den Schuljahrgängen und fächerübergreifende Nutzung .....	7
5.3 Einsatz von IKT im GU, Einsatz zur Differenzierung und Förderung .....	20
6 Lernen mit und über Medien .....	21
7 Umgang mit Social Media, Suchmaschinen, Internetquellen .....	21
8 Gestaltung der Homepage und Schülerfirma .....	22
9 Weitere Zusatzangebote und Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern .....	23
10 Fortbildungskonzept .....	23
11 Unterstützungs- und Begleitstrukturen .....	24
12 Benötigte Ausstattung .....	25
13 Betriebs- und Service-Konzept .....	27
14 Evaluation und Fortschreibung .....	27

# 1 Allgemeine Zielstellung im Rahmen der schulischen Bildungs- und Erziehungsschwerpunkte

Die Entwicklung von Medienkompetenz ist eine tragende Säule der Schwerpunktsetzungen im Schulprogramm unserer Schule.

Wir als Domgymnasium sehen uns in der Verantwortung, unsere Lernende auf die Veränderung der Gesellschaft durch die voranschreitende Digitalisierung vorzubereiten. Neben der oftmals konsumorientierten und teilweise unregulierten Nutzung digitaler Medien wollen wir sinnvolle Alternativen im Alltag aufzeigen, für Gefahren beim und durch Medienkonsum sensibilisieren, digitale Geräte auch als Arbeits- und Kulturzugangsgeschäfte aufzeigen. So wollen wir unsere Lernenden auf ihr sich ständig technologisch und medial weiterentwickelndes Lebensumfeld und den gleichermaßen im Wandel befindlichen Arbeitsmarkt vorbereiten und unseren Beitrag zur Transformation zur Industrie 4.0 leisten. Im Fokus liegt dabei die Erschließung der Potentiale digitaler Medien bei der Informationsbeschaffung, Kooperation und Kommunikation in einem zunehmend selbstgesteuertem Kompetenzerwerb.

## 2 Kompetenzentwicklung

In unserer von Medien geprägten Informationsgesellschaft ist Medienkompetenz unerlässlicher Bestandteil allgemeiner und beruflicher Bildung und wird neben dem Lesen, Schreiben und Rechnen auch als vierte Kulturtechnik bezeichnet.

Der Ausbau dieser Schlüsselkompetenz ist daher ein wichtiges Element bei der Förderung von Chancengerechtigkeit. Darüber hinaus trägt die Entwicklung von Medienkompetenz zum mündigen Umgang mit unserer Medienlandschaft und zur Entfaltung einer positiven Medienkultur in unserer Gesellschaft bei. Sie ist damit wesentliche Voraussetzung für die Wahrung und Fortentwicklung unserer Demokratie und ihrer Werte

Unser medienpädagogisches Schulkonzept orientiert sich entsprechend überwiegend am Rahmenplan Gymnasium „Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten“ sowie an den neuen Fachlehrplänen aller anderen Fächer, in denen die Schlüsselkompetenzen gebündelt werden. Die hier jeweils zu entwickelnden Kompetenzen werden als Erwartungsbilder mit Stand zum Ende des 9. Schuljahrganges beschrieben. Ab dem 10. Schuljahrgang werden die bis dahin erworbenen Kompetenzen in den einzelnen Fächern und Kursen weiterentwickelt und zusammengeführt, so dass die Lernenden ihre erworbenen Kompetenzen situations- und anforderungsgerecht anwenden können.

## 3 Ist-Zustand

Ein eigenständiges und selbstorganisiertes Lernen erfordert, dass Lernende in allen Unterrichtsfächern befähigt werden, mit Medien selbstbestimmt, verantwortungsbewusst und sicher umzugehen. So dient der Medieneinsatz einerseits der Qualitätsverbesserung des Unterrichts, ermöglicht andererseits Recherchen für Hausaufgaben, Vorträge und Referate und deren Präsentation und unterstützt zahlreiche Lernprozesse.

Aktuell verfügt das Domgymnasium Merseburg über:

### a) Computer-Räume und Laptopkabinett

Das Domgymnasium verfügt über **einen festen Computerraum je Haus** mit je 15 Schülerarbeitsplätzen mit Internetanbindung und identischer Hard- und Softwareausstattung. Beamer, Whiteboard sind vorhanden. Das Betriebssystem ist Windows 7 und damit **veraltet**. Im Computerraum des Haus 1 (Jahrgänge 5-9) ist durch die unsachgemäße Installation die Nutzung des Beamers **nicht mehr möglich**.

In diesen Räumen finden vornehmlich der Informatikunterricht (SJG 9 - 12), die Fächer Moderne Medienwelten (SJG. 9), Lernmethoden (SJG 5 – 6), Arbeit am PC (SJG 7 – 8), statt. Hinzu kommen zahlreiche Stunden verschiedener Fächer. Es ist zu prüfen, ob die Anzahl der Arbeitsplätze nicht auf 28 erhöht werden kann, damit eine Klasse vollständig unterrichtet werden kann.

An beiden Häusern befindet sich weiterhin ein **tragbares Laptopkabinett** mit je 15 Rechnern, die in Wagen (Haus 1) bzw. dazugehörigen Großkoffern (Haus 2) transportiert werden können.

### **b) Ausstattung der Fachräume – siehe Anlagen 1 und 2**

Der tatsächliche Bestand spiegelt nicht die Qualität wider, da viele der stationären Laptops in einem Maß veraltet sind (sowohl in Bezug auf Hardware als auch Software), dass sie teilweise nicht praktikabel genutzt werden können. Internetzugang ist vielen Räumen theoretisch gegeben aber bestenfalls unzuverlässig. Der Austausch und vor allem die Vereinheitlichung der veralteten Technik ist dringend erforderlich und passiert aktuell maximal stückweise auf Rückmeldung der Fachschaften. Ein einheitliches Arbeitskonzept kann von und für die Lehrenden so nicht erstellt werden, da in zwei nebeneinanderliegenden Fachräumen völlig unterschiedliche Grundvoraussetzungen herrschen (können), obwohl sie nominell identisch ausgestattet sind. Die Interaktiven Tafeln sind ebenfalls überaltert und mit vielen relevanten Anwendungen gar nicht (mehr) kompatibel. Auch die Ausstattung jede\*r Lehrenden mit einem Dienst-Endgerät durch den Landkreis löste das Kompatibilitäts- und Einheitlichkeitsproblem nicht, sondern verstärkte es eher noch.

### **c) Softwareausstattung**

Die vorhandenen Laptops sind durchgängig mit einer Windowsversion (i.d.R. Windows 10), einem Office 365-Paket und Standard-Anwendungen (VLC-Player, Acrobat-Reader etc.) ausgestattet. Die relevanten Fachräume teilweise mit der entsprechenden Fachsoftware (GeoGebra ect.). Aufgrund der Hardwaremängel ist eine **problemfreie Nutzung jedoch nicht immer gegeben** (betrifft z.B. die Dokumentenkameras).

### **d) Netzwerk**

Neben den Netzwerkanschlüssen existiert für die Lehrenden und insbesondere für die Lernenden **keine Möglichkeit** auf das Internet zuzugreifen, was insbesondere die Arbeit mit und an der Ressource Internet und damit die Medienbildung massiv behindert. Ein leistungsstarker W-Lan-System **muss** unbedingt zeitnah an beiden Häusern installiert werden.

### **e) Digitale Kommunikations- und Verwaltungsplattformen**

Trotz der mangelnden technischen Netzwerkausstattung blickt unsere Schule mit den gegebenen Möglichkeiten so weit wie möglich in die digitale Zukunft. Die Kommunikation des Vertretungsplans, der langfristigen Planung, verschiedener kurz- und mittelfristiger Termine aber auch zentraler Dokumente (Basisoperatorenkatalog u.ä.) erfolgt über die Apps „Digitales Schwarzes Brett“ und „VpMobil“. Die Notenverwaltung erfolgt über FuxNoten. Über die Office 365-Lizenzen verfügt jede\*r Lehrende und jede\*r Lernende über eine **Schul-E-Mail-Adresse** (MS Outlook) und einen Zugang zu **MS Teams**. Letzteres wird zur schulinternen Organisation und Kommunikation genutzt und teilweise wurden auch Dienst- und Fachschaftsberatungen in Hybridmodellen durchgeführt, wobei die Netzwerkproblematik jedoch bisher hinderlich war.

### **c) EMU - Einsatz digitaler Medien im Unterricht**

In den letzten Jahren wurde das EMU-System schwerpunktmäßig in den PC-Kabinetten genutzt. Mit einer Lösung der Netzwerkproblematik in jedem Fach- und Klassenraum wäre die Nutzung digitalen Medien in jedem Unterrichtsfach möglich.

## 4 Organisationsentwicklung

Die Bereitstellung von z.B. Lehrertauschwerken (MS Teams) ermöglicht die Nutzung neuer Potentiale in der Kooperation und Kollaboration. Unterrichtsmaterialien können so bereitgestellt und untereinander ausgetauscht werden. Mit der entsprechenden Verbesserung (netzwerk)technischer Voraussetzungen planen wir an unserer Schule die vorhandenen Strukturen zu intensivieren.

Die Ausweitung der digitalen Notenverwaltung hin zur digitalen Schülerakte ist hier eine hohe Priorität für uns. Weiterhin erfolgt die digitale Kooperation unter den Lehrenden bisher größtenteils un gelenk und soll vereinheitlicht werden. Verbindliche Kategorisierungen können hier auch gleichzeitig zur Qualitätssicherung und Transparenz beitragen.

Als weitere perspektivische Entwicklung findet sich die Inventarisierung und Digitalisierung der Lehrmittel- und Bibliotheksverwaltung.

## 5 Unterrichtsentwicklung: Nutzung im Fachunterricht

### 5.1 Kompetenzbereiche, Inhalte und grundlegende Wissensbestände

Das Domgymnasium achtet bei der Gestaltung nichtcurricularer, außerunterrichtlicher und auch fächerübergreifender Einheiten stets darauf, dem besonders wichtigen Aspekt der IKT für das Leben in der Gesellschaft gerecht zu werden.

Die hierfür zur Anwendung kommenden Bestandteile der Schulgestaltung leisten dabei bereits einen entscheidenden Beitrag. Durch einen gezielten Ausbau der schon vorhandenen IKT an unserer Schule, kann den Lernenden ein noch besserer Zugang in das allgemeine gesellschaftliche Leben gegeben werden sowie im speziellen auch eine effektive Vorbereitung auf die, nach der Schulzeit anknüpfende Berufs- und Studienzeit geleistet werden. Der Zugang zu Informationen und Handlungsmöglichkeiten ist jedoch jeweils fachspezifisch unterschiedlich. Auch die Strategien zur Lösung von Problemen und die Bearbeitungsprozesse in den verschiedenen Fächern unterscheiden sich. Insofern ist die Einbindung der digitalen Welt in jedem Fach erforderlich. Entsprechend des Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“ der KMK von 2016 und des darauf aufbauenden Landeskonzpts zur Umsetzung von 2018 orientiert sich unser Medienpädagogisches Konzept an den sechs Kompetenzbereichen:

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren

Und deren konkretisierten Ausformungen des Rahmenplans Gymnasien „Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten“:

Informationskompetenz – Informieren und Recherchieren

- Erkennen von Informationsbedarf
- sind in der Lage:
  - Informationen zu ermitteln und zu beschaffen
  - Informationen zu bewerten und effektiv zu nutzen
- setzen verschiedene Medien, digitale Werkzeuge und Endgeräte ein

*Grundlegende Wissensbestände in Klasse 9:*

- themen- und aufgabenbezogene Informationsbedarfe erkennen und eingrenzen
- Informationsbedarfe mit geeigneten Suchbegriffen beschreiben, diese kombinieren und zur Recherche nutzen
- digitale Informationen aus dem Internet themen- und aufgabenbezogen auswerten und weiterführende Verweise verfolgen
- themen- oder aufgabenbezogen die Relevanz und Qualität von Quellen einschätzen;
- formale und inhaltliche Kriterien für die eigene Auswahlentscheidung nutzen (z. B. Aktualität, Umfang, Original- bzw. Referenzinformation, Produzent bzw. Autorenschaft)
- Fundstellen zur Weiterverarbeitung systematisch dokumentieren
- ethische und rechtliche Aspekte einer Informationsentnahme beachten und andere auf Verstöße aufmerksam machen
- mit digitalen Werkzeugen und Endgeräten themen- und aufgabenbezogen arbeiten

Kommunikationskompetenz – Kommunizieren und Kooperieren

- Nutzung von:
  - interaktiv Medien
  - Technologien und soziokulturelle Mittel zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen
- Austausch mit Kommunikationspartnern:
  - ergebnisorientiert
  - in verschiedenen Formen

*Grundlegende Wissensbestände in Klasse 9:*

- verschiedene Kommunikations- und Kooperationsformen bewusst anwenden
- die Kooperation behindernde Kommunikationsprobleme erkennen und beseitigen
- kooperative Medientechnologien zur Unterstützung von Lernprozessen weitgehend selbstständig nutzen
- in digitalen Netzwerken Informationen rechtskonform und ergebnisorientiert austauschen
- Chancen und Risiken des Gebrauchs digitaler Medien und Werkzeuge diskutieren und einschätzen

Präsentationskompetenz – Dokumentieren und Präsentieren

- eigene Lern- und Arbeitsergebnisse dokumentieren und präsentieren
  - sachgerecht
  - situationsgerecht
  - funktionsgerecht
  - adressatengerecht zu

*Grundlegende Wissensbestände in Klasse 9:*

- Kriterien für das Dokumentieren und Präsentieren von Lernergebnissen anwenden

- Texte digital bearbeiten sowie digitale Medien und Werkzeuge themen- und aufgabenbezogen auswählen und
- sachgerecht einsetzen
- für Darstellungs- und Präsentationszwecke geeignete Rechercheergebnisse auswählen und aufbereiten
- Präsentationen sach-, situations- und adressatengerecht strukturieren, gestalten, einsetzen und auswerten

#### Methodenkompetenz – Anwenden und Gestalten

- Selbsteinschätzung des Lerntyps
- Arbeitsweise und Lernmotivation
  - entsprechend anzupassen
  - durch den Gebrauch geeigneter Medien und Medientechnologien weiterzuentwickeln

#### *Grundlegende Wissensbestände in Klasse 9:*

- ihren eigenen Lerntyp reflektieren und die jeweils geeigneten Medien auswählen
- für sich selbst geeignete Arbeitsmethoden erkennen und unter Nutzung geeigneter Medien anwenden
- die eigene Lernmotivation einschätzen und entwickeln
- innerhalb von Lerngruppen teamorientiert, kooperativ und lernunterstützend agieren und dafür geeignete Medien bzw. Medientechnologien einsetzen

#### Reflexionskompetenz – Analysieren und Reflektieren sowie ethisches und rechtskonformes Handeln in der Mediengesellschaft

- grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens
- erkennen Medien als Instrumente der Weltwahrnehmung, -aneignung und -erweiterung
- reflektieren ihre Wirklichkeit konstruierende Funktion sowie ihre Bedeutung für die Berufs- und Arbeitswelt
- erörtern Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in und außerhalb von Lernprozessen
- äußern sich selbstbewusst und tolerant zu ästhetischen Auffassungen und ordnen Medienangebote in Wirkungszusammenhänge ein
- können die im Umgang mit Medien wichtigen rechtlichen Regeln bewusst anwenden
- beachten urheber- und datenschutzrechtliche Vorgaben
- wenden das Persönlichkeitsrecht an und beachten Grundzüge des Jugendschutzes

#### *Grundlegende Wissensbestände in Klasse 9:*

- ihre eigene Haltung und Einstellung zu Medien sowie den eigenen Mediengebrauch im Alltag reflektieren
- den Anteil von Medien an der Konstruktion von Wirklichkeit erkennen
- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs abwägen
- die Bedeutung digitaler Medien und Werkzeuge für eigene Lernprozesse kriteriengeleitet prüfen und sachlich
- beurteilen
- Persönlichkeits- und Urheberrechte beim Informieren, Kommunizieren und Präsentieren von Lernergebnissen

- beachten
- beim Gebrauch digitaler Medien und Werkzeuge rechtskonform handeln

## 5.2 Kompetenzschwerpunkte in den Schuljahrgängen und fächerübergreifende Nutzung

An unserer Einrichtung sollen Informations- und Kommunikationstechniken fächerübergreifend eingesetzt werden, indem die SuS nicht nur auf einzelne Fächer beschränkt Informationen beschaffen, diese digital aufbereiten und präsentieren, sondern das erarbeitete Wissen auch in anderen Fächern ein- und umsetzen können.

So wird z.B. in den naturwissenschaftlichen Fächern der Umgang mit Messwerten und die grafische Darstellung in digitaler Form immer häufiger verlangt. Da digitale Medien – vor allem Endgeräte für Lernende – nicht in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen, erfolgt dies meist noch in Papierform, so dass auch hier die Bereitstellung von PCs, Tablets und den entsprechenden Programmen (Excel) erforderlich ist. Die Lernenden erwerben in den Wahlpflichtkursen vor allem die in den Kompetenzschwerpunkten genannten Kompetenzen, und binden diese dann verpflichtend in Fachunterricht ein. Ein Beispiel dafür ist die Verpflichtung von Lernenden der 8. Klasse im Rahmen des Wahlpflichtkurses „Arbeit am PC“ ein Fachunterrichtsthema mit einer Präsentation gestützt aufzuarbeiten. Im 10. Jahrgang fertigen alle Lernenden eine Facharbeit an, in welcher sie neben der eigenständigen Recherche und dem selbstgesteuerten Erstellungsprozess im Rahmen der Projektwoche auf die mediale Verarbeitung mit gängigen Textverarbeitungsprogrammen geschult werden. Die Ergebnisse werden entsprechend des Standards an Hochschulen und Universitäten auch digital eingereicht und archiviert.

Wahlpflichtkurs „Lernmethoden“ Klasse 5/6

- Lern- und Arbeitstechniken erproben
- Informationen finden und verarbeiten
- den eigenen Mediengebrauch reflektieren
- Wissen ordnen und speichern
- Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren
- im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren
- digitale Werkzeuge anwenden

Wahlpflichtkurs „Arbeit am PC“ Klasse 7/8

- digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden
- komplexe Präsentationen erproben
- Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen
- Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren
- Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen
- Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen
- Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen
- spielend lernen

Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ Klasse 9

- digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen

- Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen
- die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten

Kompetenzschwerpunkt: Lern- und Arbeitstechniken erproben

*Informationskompetenz:*

- sich über unterschiedliche Lernmethoden informieren und die Erkenntnisse auf sich selbst beziehen
- Zusammenhänge des Lernens mit Erfahrungsformen und Wahrnehmungsmodalitäten erkennen und für sich selbst anwenden
- Kommunikationskompetenz:
- unter Anleitung kooperatives Lernen organisieren und auftretende Konflikte lösen
- an Lerngegenständen anderer Fächer diskutieren, auf welche Weise diese bearbeitet werden können und
- wie diese Möglichkeiten dem eigenen Lernen entsprechen

*Präsentationskompetenz:*

- Besonderheiten unterschiedlicher Lernwege und -strategien an verständlichen Beispielen beschreiben und
- darstellen
- an fachlichen Lerngegenständen darstellen, mit welchen Lern- und Arbeitstechniken diese bearbeitet
- werden können und welche aus persönlicher Sicht besonders geeignet sind

*Methodenkompetenz:*

- einfache Techniken und Methoden des individuellen Lernens an konkreten Aufgaben erproben und üben
- ihre Lernprozesse planen und gestalten und dabei den Zeitfaktor als wesentliches Moment beachten
- ihre individuellen methodischen Stärken erkennen und bewusst nutzen sowie in gemeinsame Lernformen
- einbringen

*Reflexionskompetenz:*

- einschätzen, auf welche Weise und mit welchen Methoden sie selbst erfolgreich lernen
- ihre methodischen Schwächen und Defizite erkennen und Möglichkeiten für deren Kompensation finden

*Grundlegende Wissensbestände*

- Wahrnehmung durch unsere Sinne und darauf bezogene Erfahrungsformen, z. B. optisch, akustisch,
- handlungsorientiert, dialogisch/diskursiv
- Grundformen des Lernens: Beobachtung, Erfahrung, Deklaration, Transfer
- Planung und Organisation des Lernens, Zeitmanagement
- einfache Techniken und Methoden des individuellen und gemeinsamen Lernens

Kompetenzschwerpunkt: Informationen finden und verarbeiten

*Informationskompetenz*

- aus einer Aufgabenstellung den Informationsbedarf ableiten
- Suchstrategien aufstellen und so umsetzen, dass aus mehreren Quellen glaubwürdige Ergebnisse gefunden werden
- Suchstrategien aus der analogen Medienwelt mit der Suche im Internet vergleichen und Suchergebnisse anhand von Kriterien bewerten



- zielgruppenspezifische Internet-Suchmaschinen bzw. Portale erproben und beurteilen (z. B. das Medienportal emuTUBE)

#### *Kommunikationskompetenz*

- sich mit anderen zu den Suchergebnissen austauschen, diese auf ihre Eignung beurteilen und gemeinsam Lücken schließen
- die Glaubwürdigkeit von Quellen und Informationen beurteilen

#### *Präsentationskompetenz*

- die Suchergebnisse in einfacher Form übersichtlich darstellen
- die Quellen in der an der Schule eingeführten Weise nachweisen

#### *Methodenkompetenz*

- die Beschaffung und Verarbeitung von Informationen zeiteffektiv und ergebnisorientiert planen und realisieren
- sich am Schulnetz an- und abmelden und den Computer als Lern- und Arbeitsgerät einsetzen

#### *Reflexionskompetenz*

- den eigenen Umgang mit der Informationsbeschaffung und die damit verbundenen rechtlichen Fragen diskutieren
- Argumente für und gegen die Glaubwürdigkeit von Quellen und Informationen zusammenstellen und erläutern
- denkbare oder tatsächlich aufgetretene Probleme mit dem Urheberrecht und Möglichkeiten zu deren Vermeidung beschreiben

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Umgang mit Signaturen und Verständnis der Systematik von Buchkatalogen, Sachregistern und Indices
- Grundlagen der Computernutzung (Hardware, Betriebssystem, Programm, Browser, Task) und Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung im Internet
- analoge und digitale Suchstrategien sowie Bewertungskriterien für Rechercheergebnisse
- altersangemessene Suchmaschinen und Portale
- einfache Zitierregeln und Quellennachweise; rechtliche Fragen der Informationsbeschaffung

Kompetenzschwerpunkt: Den eigenen Mediengebrauch reflektieren

#### *Informationskompetenz*

- Angaben zu eigenen medialen Vorlieben (z. B. Musikgeschmack), Interessen oder Erfahrungen zusammenstellen und strukturieren
- Daten zum bundesweiten Mediengebrauch in der eigenen Altersklasse zusammenstellen und mit älteren Daten vergleichen (z. B. Fernsehen vs. Internet)
- den Mediengebrauch anderer Generationen erforschen
- den eigenen Mediengebrauch mit dem von Gleichaltrigen in der eigenen Klasse und in Deutschland vergleichen und über Gemeinsamkeiten und Unterschiede diskutieren

#### *Präsentationskompetenz*

- den eigenen Mediengebrauch grafisch ansprechend darstellen und dabei Präsentationsmedien einsetzen
- im Vergleich dazu den Mediengebrauch anderer Generationen visualisieren und erläutern

#### *Methodenkompetenz*

- ein Medientagebuch bzw. -portfolio (ggf. auch digital) führen
- einen einfachen Zeitstrahl zur Mediengeschichte erarbeiten und erklären
- die Quellen für verwendete Daten belegen

### *Reflexionskompetenz*

- den eigenen Mediengebrauch innerhalb ihrer Generation sowie intergenerativ betrachten
- die Bedeutung von Medien und ihrer Nutzung für die spezifische Wahrnehmung der Welt erkennen
- den eignen Mediengebrauch in Bezug auf individuelle Bedürfnisse bzw. Erfordernisse darstellen
- rechtliche Grenzen und Schranken der Mediennutzung benennen und danach handeln

### *Grundlegende Wissensbestände*

- Mediengebrauch: aktuelle Daten, Tendenzen, Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen, zwischen den Generationen und ausgewählten Ländern bzw. Kulturen
- Meilensteine der Mediengeschichte: Schrift, Buch, Photographie, Telegraphie, Film, Radio, Fernsehen, Computer, Internet
- Mediengebrauch, individuelle Bedürfnisse und gesellschaftliche Erfordernisse
- Medien und Weltwahrnehmung
- grundlegende Rechtsnormen für die Mediennutzung (Datenschutz)

Kompetenzschwerpunkt: Wissen ordnen und speichern

### *Informationskompetenz*

- Bedeutung (Information) und Darstellungsform (Daten) einer Nachricht bzw. eines Sachverhalts unterscheiden
- für den Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches Ordner und Verzeichnisse so anlegen, dass ein rasches und sicheres Ablegen und Wiederfinden von Daten möglich wird
- sich über die Vor- und Nachteile offener und geschlossener Dateiformate informieren

### *Kommunikationskompetenz*

- die eigenen Verzeichnisstrukturen begründen, sie mit anderen vergleichend prüfen und die Vor- bzw. Nachteile der gewählten Struktur diskutieren
- den Zusammenhang von Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe von Daten (EVA-Prinzip) erklären

### *Präsentationskompetenz*

- die Verzeichnisstrukturen übersichtlich visualisieren (z. B. als Tabelle, Diagramm, Baumstruktur oder Mindmap) und dabei die Vor- bzw. Nachteile auch mit Blick auf das eigene Lernverhalten erklären
- Zusammenhänge und Unterschiede von Informationen, Daten, Dokumenten und Dateien darstellen

### *Methodenkompetenz*

- Möglichkeiten zum Ordnen von Daten, Dokumenten und Dateien erproben und Wissensbestände so ordnen, dass sie als Grundlage für eigenes effektives Lernen und Arbeiten dienen können

### *Reflexionskompetenz*

- die Bedeutung geordneter Wissensbestände für effektives Lernen und Arbeiten erkennen und begründen
- die Herkunft bzw. Quellen der zu ordnenden Informationen und Daten nachweisen

### *Grundlegende Wissensbestände*

- Informationen, Daten, Dokumente, Dateien
- Strukturen, Hierarchien, Verzeichnisse, Ordner
- inhaltliche Kategorien, Ober-/Unterbegriffe, Wortgruppen, Baumverzeichnis, Mindmap
- Bedeutung des Ordnen von Daten für Informationsrecherche und Zeitmanagement

- EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe von Daten)
- offene und geschlossene Dateiformate

Kompetenzschwerpunkt: Arbeitsergebnisse in Textform aufbereiten und präsentieren

#### *Informationskompetenz*

- zur Präsentation geeignete Arbeitsergebnisse aus einem Unterrichtsfach auswählen und die Auswahl begründen
- sich in einer Textverarbeitungssoftware anhand der Menüleiste über Möglichkeiten der Textverarbeitung und -gestaltung sowie grundlegende Objekte (Seite, Absatz, Zeichen) informieren

#### *Kommunikationskompetenz*

- Kooperationsformen nutzen, um eigene Arbeitsergebnisse mit anderen hinsichtlich der Einhaltung gegebener Grundsätze der Textgestaltung zu beurteilen
- sich mit anderen über ihre Erfahrungen austauschen

#### *Präsentationskompetenz*

- die Auswahl der jeweils zur Verfügung stehenden Gestaltungsmittel und -elemente begründen
- ihre Arbeitsergebnisse nach vorgegebenen inhaltlichen und formalen Kriterien so präsentieren, dass deren Einhaltung deutlich wird

#### *Methodenkompetenz*

- unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten erproben und vergleichen
- mit der Zwischenablage arbeiten, einfache Zitierregeln und Quellennachweise anwenden sowie die Rechtschreibhilfe zur Textkorrektur angemessen einsetzen

#### *Reflexionskompetenz*

- die Bedeutung einer angemessenen Textgestaltung einschätzen
- den Stand der eigenen Fertigkeiten im Gebrauch einer Textverarbeitungssoftware beurteilen und Reserven für die Weiterentwicklung ableiten

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Textverarbeitung: Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms, Objektorientierung: Seite, Absatz, Zeichen; Button, Icon, Menüleiste, einfache Menüoptionen zur Schriftauswahl und -gestaltung;
- Zwischenablage; Rechtschreibhilfe
- Grundregeln einer gegenstandsbezogenen sowie adressatengerechten Textgestaltung

Kompetenzschwerpunkt: Im Internet sicher und verantwortungsbewusst kommunizieren

#### *Informationskompetenz*

- sich über Kommunikationsmöglichkeiten im Internet informieren und die Vor- und Nachteile gegenüberstellen
- die Kriterien bzw. Regeln für eine sichere Passwortgestaltung und -verwendung recherchieren und anwenden

#### *Kommunikationskompetenz*

- sich mit anderen über Grundregeln der Internetkommunikation sowie über Kriterien für ein persönliches Profil austauschen
- einen E-Mail-Account verwalten und durch ein Passwort schützen
- Chaträumen beitreten und in ihnen regelkonform kommunizieren
- anhand von Chatprotokollen Chatsprache untersuchen und diskutieren
- die situationsangemessene Verwendung von Smileys, Emoticons und Emojis einschätzen

### *Präsentationskompetenz*

- E-Mails und Mailanhänge unter Einhalten von Grundregeln senden, empfangen und weiterleiten
- ein persönliches Profil offline (z. B. als Collage) erstellen, präsentieren und die Auswahl, den Umfang und die Darstellung von Daten erläutern
- in Chats gebräuchliche Gestaltungsmittel und Ausdrucksformen zusammenstellen und erläutern

### *Methodenkompetenz*

- die einem konkreten Zweck angemessene Kommunikationsform wählen
- ein Thema in einem geschlossenen Chat ergebnisorientiert diskutieren und die Funktion von Moderatoren bewerten

### *Reflexionskompetenz*

- die Problematik von unbekanntem Mailabsendern und -anhängen sowie anonymen Kommunikationspartnern in Chats einschätzen
- Einsatz von Mikrofon und Webcam diskutieren und Vorsichtsmaßnahmen für die Internetkommunikation begründen
- Grundregeln für den Schutz von Persönlichkeitsrechten und vor Datenmissbrauch im Internet anwenden
- bei Belästigungen im Internet oder Datenmissbrauch Hilfsangebote in Anspruch nehmen

### *Grundlegende Wissensbestände*

- Möglichkeiten und Grundregeln der Internetkommunikation, insbesondere Verhaltensregeln für Chats und Grundlagen des Datenschutzes
- Bedeutung und Verwendung von Signaturen sowie Kriterien und Regeln für sichere Passwörter
- Möglichkeiten der Kontaktverwaltung: Kontaktgruppen, Listen
- rechtliche Gefahren in Chaträumen sowie Hilfen bei Gefährdungen und Rechtsverstößen

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Werkzeuge anwenden

### *Informationskompetenz*

- sich einen Überblick über die an der Schule verfügbaren digitalen Werkzeuge und Tools zu einem Unterrichtsthema verschaffen

### *Kommunikationskompetenz*

- sich über ihre Erfahrungen beim Gebrauch digitaler Werkzeuge und Tools austauschen, um sich gegenseitig zu unterstützen
- ein Bewertungssystem zur Gebrauchsfähigkeit digitaler Werkzeuge anhand einfacher Kriterien erarbeiten und nutzen

### *Präsentationskompetenz*

- gemeinsam eine Übersicht genutzter digitaler Werkzeuge und Tools mit den jeweiligen Vor- und Nachteilen erstellen
- praktische Beispiele des Gebrauchs digitaler Werkzeuge (z. B. Produkte, Arbeitsergebnisse) vorstellen und kommentieren

### *Methodenkompetenz*

- Hard- und Software sowie Peripheriegeräte funktional zusammenstellen und aufgabenbezogen nutzen
- die in der Arbeit mit digitalen Werkzeugen und Tools erzielten Ergebnisse bzw. Effekte einschätzen und geeignete Produkte anderen empfehlen
- digitale Werkzeuge und Tools zum eigenen Lernen nutzen

### *Reflexionskompetenz*

- die rechtlichen Rahmenbedingungen für den Einsatz digitaler Werkzeuge und Tools einschätzen

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Grundlagen der informationstechnischen Grundbildung: Hardware/Software, Peripheriegeräte und ihr funktionales Zusammenwirken
- Recherchemöglichkeiten für Werkzeuge und Tools
- einfache Kriterien zur Bewertung der Gebrauchsfähigkeit digitaler Werkzeuge (z. B. Verständlichkeit, Bedienbarkeit, Zweckmäßigkeit, Erfolg beim Gebrauch)
- Kenntnisse über Voraussetzungen zum Download und zur Installation
- Freeware und andere Lizenzformen

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Lernprogramme und -werkzeuge sinnvoll verwenden

#### *Informationskompetenz*

- fach- bzw. aufgabenbezogen nach geeigneten und altersgerechten Lernprogrammen und ggf. Apps recherchieren
- sich innerhalb von Softwareportalen und App-Stores orientieren
- Informationen zu Altersfreigaben recherchieren

#### *Kommunikationskompetenz*

- Hinweise zur effektiven Nutzung eines ausgewählten Lernprogramms ggf. einer App erarbeiten und darlegen

#### *Präsentationskompetenz*

- sich gegenseitig ausgewählte Lernprogramme vorstellen, diese bewerten und die Bewertung begründen
- Vor- und Nachteile von on- und offline-basierten Lernprogrammen gegenüberstellen
- eine fach- oder aufgabenbezogene Rangliste geeigneter Lernprogramme erstellen

#### *Methodenkompetenz*

- fach- oder aufgabenbezogene Lernprogramme bzw. -werkzeuge erproben und ihre Effektivität zur Unterstützung des eigenen Lernens reflektieren

#### *Reflexionskompetenz*

- Lizenzbestimmungen und Zugriffsrechte berücksichtigen, Informationen zu Altersfreigaben beachten sowie die Gefahr möglicher In-App-Käufe von Apps einschätzen

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- kostenfreie Lernprogramme und Apps und ihre Bezugsmöglichkeiten
- In-App-Käufe und Zugriffsrechte
- Installation und Deinstallation von Lernprogrammen, -werkzeugen und ggf. Apps
- Altersbezug von Lernprogrammen

Kompetenzschwerpunkt: Komplexe Präsentationen erproben

#### *Informationskompetenz*

- zu einem fachbezogenen oder fächerübergreifenden Thema Informationen und Medien (z. B. Bilder, Grafiken, Videos, Audios) recherchieren, bewerten und in geeigneten Dateiformaten zusammenstellen

#### *Kommunikationskompetenz*

- mit anderen die Gebrauchsfähigkeit und die Einsatzmöglichkeiten gefundener Informationen und Medien hinsichtlich der geplanten Präsentation beurteilen, um gemeinsam eine begründete Auswahl zu treffen

- verschiedene Varianten einer Präsentation diskutieren

#### *Präsentationskompetenz*

- Gestaltungsmittel und -elemente für die Präsentation adressatengerecht und themenbezogen auswählen
- multimediale Bestandteile so verknüpfen, dass die beabsichtigte Wirkung erzielt wird
- Unterschiede zwischen linearen, kausalen, hierarchischen, verlinkten oder offenen Präsentationsverläufen darstellen

#### *Methodenkompetenz*

- sich in erweiterte Funktionalitäten von Präsentationssoftware einarbeiten, um diese zweckgebunden zu nutzen
- Bild-, Video- und Audiodateien in präsentationsgeeignete Dateiformate konvertieren

#### *Reflexionskompetenz*

- die bei den Adressaten erzielte Wirkung der Präsentation erfassen und mit Feedback konstruktiv umgehen
- den eigenen Arbeitsprozess hinsichtlich seiner Effektivität und seines Ergebnisses einschätzen
- Informationen und Medien unter Beachtung des Urheberrechts sowie von CC-Lizenzen auswählen

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Gestaltungsmittel und -elemente multimedialer Präsentationen
- Dateien, Dateiformate und Möglichkeiten der Dateikonvertierung
- erweiterte Funktionen der Präsentationssoftware
- Bestandteile und Dramaturgie einer komplexen Präsentation
- Feedbackmöglichkeiten

Kompetenzschwerpunkt: Tutorials als mediale Lernhilfen erschließen

#### *Informationskompetenz*

- zu einem bestimmten Lernzweck (z. B. Umgang mit einer Bildbearbeitungssoftware, Erläuterung mathematischer Formeln oder Erlernen eines Musikinstruments bzw. -stückes) im Netz frei verfügbare Tutorials recherchieren und zusammenstellen, um sie nach vorgegebenen Kriterien zu beurteilen
- Lern-, Informations- und Ratgeberformate des Fernsehens einschätzen

#### *Kommunikationskompetenz*

- mit anderen das Potenzial ausgewählter Tutorials diskutieren, um ihre Möglichkeiten und Grenzen zu

erkennen und zu beschreiben

- gemeinsam Grundsätze bzw. Schlussfolgerungen für die Gestaltung nutzbringender Tutorials ableiten

#### *Präsentationskompetenz*

- die Auswahl von Tutorials zu einem unterrichtsrelevanten Thema anderen kriteriengestützt erklären

#### *Methodenkompetenz*

- einschätzen, welche Hilfsangebote für bestimmte Lernprozesse förderlich sind und worauf ihre Wirksamkeit beruht
- über Möglichkeiten diskutieren, wie eine gute und nachhaltige Lernmotivation erzeugt werden kann
- Tutorials zum eigenen Lernen nutzen

### *Reflexionskompetenz*

- einschätzen, wodurch die eigene Lernmotivation (positiv wie negativ) beeinflusst wird
- erkennen, wenn Tutorials der vordergründigen Produktwerbung und Verkaufsförderung dienen

### *Grundlegende Wissensbestände*

- Tutorials als Lernhilfen, ihre Gestaltungsformen und -kriterien: Aufbau/Gliederung, Verständlichkeit, Adressatenbezug, formale Gestaltung
- auf Tutorials spezialisierte Videochannels und TV-Mediatheken
- einfache bzw. grundlegende didaktische Prinzipien des Lernens und Lehrens
- Motivation als wichtiger Lernfaktor

Kompetenzschwerpunkt: Medien als Sozialisationsinstanz untersuchen und reflektieren

### *Informationskompetenz*

- sich zu medialen Rollenbildern, Stereotypen und darüber vermittelte Wertorientierungen informieren
- Daten zu medienbasierter Werbung auswerten

### *Kommunikationskompetenz*

- sich zu medialen Rollenbildern, Stereotypen und darüber vermittelte Wertorientierungen austauschen und diese bewerten

### *Präsentationskompetenz*

- mediale Rollenbilder, Stereotype und darüber vermittelte Wertorientierungen darstellen und deren Bedeutung für die eigene Sozialisation erklären
- ein für die eigene Sozialisation wichtiges mediales Vor- bzw. Leitbild unter Nutzung geeigneter Medien vorstellen

### *Methodenkompetenz*

- den Einfluss von Medien auf die Lebensgestaltung bewerten
- medial vermittelte Rollenbilder und Stereotype auf deren zugrunde liegende Wertorientierungen zurückführen und Interessen der Autoren herausarbeiten

### *Reflexionskompetenz*

- die Beeinflussung der eigenen Lebensentwürfe und –vorstellungen durch mediale Angebote untersuchen
- mediale Darstellungen mit eigenen Lebenserfahrungen vergleichen
- Werbebotschaften erkennen und bewerten
- Grundlagen des Jugendmedienschutzes und des Datenschutzes aufzeigen

### *Grundlegende Wissensbestände*

- jugendorientierte Medienformate (z. B. Fernsehserien, Castingshows, Scripted-Reality-Formate, Videochannels, Crossmedia-Produkte)
- mediale Formen der Werbung, virale Werbung
- Entwicklungsbeeinträchtigung und Jugendgefährdung durch Medien; Jugendmedienschutz
- ethische und rechtliche Aspekte der Mediennutzung, insbesondere des Datenschutzes

Kompetenzschwerpunkt: Lernergebnisse multimedial darstellen und vernetzen

### *Informationskompetenz*

- sich über Vor- und Nachteile linearer Texte und vernetzter Strukturen informieren
- sich erweiterte Funktionen der Textverarbeitung (z. B. Einfügen von Bildern, interne und externe Verlinkungen, Navigation) erschließen

- zu einem Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches medial unterschiedliche Informationsbausteine (Bilder, Videos, Töne, Texte) recherchieren und in geeigneten Dateiformaten speichern
- sich über CC-Lizenzen informieren und gezielt nach Medien mit CCLizenz suchen

#### *Kommunikationskompetenz*

- darüber diskutieren, welche Textsorte für welche Darstellungszwecke angemessen ist
- die Hypertext-Konzepte anderer Lerner bzw. Lerngruppen diskutieren und ein konstruktives Feedback geben

#### *Präsentationskompetenz*

- ein Hypertextdokument zum Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches adressatengerecht präsentieren
- ihre Kenntnisse über Dateien, Dateiformate und Dateikonvertierung darstellen

#### *Methodenkompetenz*

- einen Hypertext zum Lerngegenstand eines Unterrichtsfaches entsprechend des eigenen Konzeptes umsetzen und mit multimedialen Elementen verknüpfen
- gezielt CC-lizenzierte Medienbausteine auswählen und den eigenen Hypertext unter CC-Lizenz veröffentlichen
- Zitierregeln und Quellennachweise anwenden

#### *Reflexionskompetenz*

- ein erzieltes Ergebnis am ursprünglichen Konzept und den eigenen Erwartungen überprüfen
- unterschiedliche Varianten medialer Inhalt-Form-Beziehungen diskutieren
- die Nutzungsrechte an Bildern und Texten erkennen und beachten

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Kenntnisse zu Dateien und Dateiformaten sowie Grundkenntnisse der Konvertierung
- Textstrukturen (linear, kausal, Hypertext), Verlinkungen, Navigation, Textsorten
- erweiterte Funktionen von Textverarbeitungssoftware
- Visualisierungsmöglichkeiten für Konzepte (Diagramme, Tabellen, Organigramme)

Kompetenzschwerpunkt: Wikis, Foren und Blogs aktiv nutzen

#### *Informationskompetenz*

- die Vielfalt und den Informationsgehalt von Wikis, Foren oder Blogs erkunden und ihre Eignung für Lernprozesse untersuchen

#### *Kommunikationskompetenz*

- sich aktiv und regelgerecht an einem Wiki, Forum oder Blog beteiligen
- fremde Beiträge angemessen kommentieren und auf Reaktionen zu eigenen Beiträgen sachgerecht reagieren

#### *Präsentationskompetenz*

- ihre Erkenntnisse über Wikis, Foren oder Blogs medial aufbereiten und erläutern

#### *Methodenkompetenz*

- in einschlägigen Online-Bibliotheken bzw. Bibliothekskatalogen und -verbänden zielgerichtet recherchieren
- Wikis, Foren oder Blogs aktiv nutzen, um Informationen zur Bearbeitung fachlicher Aufgabenstellungen zu erhalten, zu generieren und zu kommunizieren

#### *Reflexionskompetenz*

- mit Kommentaren und Kritik an eigenen Wiki- oder Blogbeiträgen angemessen umgehen



- die Unterschiede zwischen redaktionell betreuten Wikis und Foren zu individuellen Blogs einschätzen
- Gefahren für die Einhaltung rechtlicher Bestimmungen erkennen und sich an rechtliche Regeln halten

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Wikis, Foren, Blogs: Gemeinsamkeiten und Unterschiede, Vor- und Nachteile
- adressatengerechte Angebote
- Online-Bibliotheken bzw. Bibliothekskataloge und -verbände
- rechtliche Regeln für die Teilnahme an Wikis und Foren und für die Gestaltung von Blogs (Grundlagen des Datenschutzes)
- Funktion und Bedeutung redaktioneller Arbeit bzw. einer Moderation

Kompetenzschwerpunkt: Lernmedien konzipieren, selbst herstellen und einsetzen

#### *Informationskompetenz*

- Informationen recherchieren, speichern und strukturieren, die die Bearbeitung eines Sachthemas oder einer fachlichen Problemstellung unterstützen
- Grundzüge und Phasen der Projektarbeit zusammenstellen

#### *Kommunikationskompetenz*

- den Nutzen der gefundenen Informationen bezüglich der Lösung der Problemstellung einschätzen und diese adressatengerecht aufbereiten
- die Umsetzung eines Tutorials als gemeinsames Projekt organisieren

#### *Präsentationskompetenz*

- die Planung und den Verlauf eines Projekts visuell darstellen
- ein entsprechendes Tutorial unter Beachtung der bereits gewonnenen Erkenntnisse produzieren und vorführen

#### *Methodenkompetenz*

- eine adressatengerechte mediale Form des Tutorials auswählen, die Auswahl begründen und die Umsetzung als Projekt planen
- verschiedene Techniken und Methoden der Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit erproben
- in der Projektarbeit unterschiedliche Funktionen bzw. Aufgaben übernehmen

#### *Reflexionskompetenz*

- die entstandenen Tutorials hinsichtlich ihrer Nutzbarkeit prüfen
- gemeinsame Lern- und Arbeitsprozesse kooperativ, solidarisch und sozial verantwortlich planen und gestalten
- Medieninhalte mit CC-Lizenz suchen, auswählen und nutzen

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Tutorials als zielgerichtete und zweckbezogene Medienformate mit Bildungsanspruch
- unterschiedliche Lizenzformen
- kollaboratives Projektmanagement: Ansprüche und Realisierungsmöglichkeiten
- Phasen einer Medienproduktion
- Möglichkeiten des Einsatzes sowie ggf. der Veröffentlichung von Tutorials/Lernmedien

Kompetenzschwerpunkt: Spielend lernen

#### *Informationskompetenz*

- sich über online- bzw. offline-basierte Lernspiele informieren
- unterschiedliche Spieltypen hinsichtlich ihrer Bedeutung für Lernprozesse untersuchen

#### *Kommunikationskompetenz*

- sich gegenseitig Hinweise und Hilfestellungen bei ausgewählten Lernspielen geben
- Multi-User-Spiele gemeinsam realisieren

#### *Präsentationskompetenz*

- die zu diesem Kompetenzschwerpunkt gewonnenen Erkenntnisse angemessen präsentieren und erläutern
- erprobte und bewertete Lernspiele thematisch bzw. fachbezogen zusammenstellen

#### *Methodenkompetenz*

- spielebasierte Lernangebote für mindestens ein Fach der Studentafel im 7./8. Schuljahrgang erproben und unter den Gesichtspunkten des Lerneffektes und der Lernmotivation beurteilen
- die Bedeutung der Eigenmotivation erkennen

#### *Reflexionskompetenz*

- die Möglichkeiten und Grenzen spielenden Lernens im schulischen Kontext einschätzen
- lizenzrechtliche Bestimmungen einhalten
- Altersempfehlungen bzw. -freigaben beachten

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- unterschiedliche Spieletypen und ihre Besonderheiten
- Grundlagen und Formen des Lernens
- Bewertungs- und Altersfreigabekriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Kompetenzschwerpunkt: Digitale Lernumgebungen gemeinsam nutzen

#### *Informationskompetenz*

- sich über eine Lernplattform (z. B. Office 365) informieren und vorhandene Kurs- sowie Testangebote erproben
- Gemeinsamkeiten und Unterschiede von CMS (z. B. emuTUBE) und LMS (z. B. Office 365) erarbeiten

#### *Kommunikationskompetenz*

- in digitalen Lernumgebungen die Möglichkeiten der Kommunikation (z. B. Forum, Chat, moderierte
- Formen) und Kooperation (z. B. gemeinsame Bearbeitung von Dokumenten in Clouds) erproben

#### *Präsentationskompetenz*

- das komplexe Prinzip einer digitalen Lernumgebung verständlich visualisieren und erläutern

#### *Methodenkompetenz*

- mit Hilfe digitaler Werkzeuge und unter Beachtung urheber-, lizenz- und datenschutzrechtlicher
- Grundsätze eine digitale Lernumgebung nutzen und den eigenen Bedürfnissen anpassen
- eine einfache fachbezogene Unterrichtssequenz bzw. einen Test für einen fachbezogenen Lerngegenstand für eine Lernplattform (z. B. Office 365) konzipieren und in der Gruppe realisieren

#### *Reflexionskompetenz*

- untersuchen, welche schulischen Lerngegenstände für die Aufbereitung in einer digitalen Lernumgebung geeignet sind und wie sich diese Angebote auf die eigene Lernmotivation auswirken

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Lernumgebungen/-plattformen (z. B. Office 365), ihre funktionalen Bestandteile und Rollen sowie einfache Möglichkeiten der Konfiguration
- Content-Management-Systeme (CMS), Lern-Management-Systeme (LMS) und Medienportale
- Formen von standardisierten Tests
- relevante juristische Aspekte

Kompetenzschwerpunkt: Informationen vernetzen und zur Nachnutzung an der Schule bereitstellen

#### *Informationskompetenz*

- aus unterschiedlichen analogen und digitalen Quellen Informationen zu einem komplexen Thema recherchieren, zusammenstellen und strukturieren

#### *Kommunikationskompetenz*

- Bedürfnisse potentieller Adressaten analysieren, zusammenstellen und diskutieren
- an einem komplexen Hypertextdokument oder Wiki kollaborativ arbeiten, um Texte und Medien zu überprüfen, zu korrigieren bzw. zu ergänzen

#### *Präsentationskompetenz*

- Texte, Bilder, andere Medien und/oder Links zusammenstellen und kombinieren
- ein gemeinsam erstelltes Hypertextdokument oder Wiki der Schulöffentlichkeit in einem geeigneten Rahmen vorstellen und erläutern

#### *Methodenkompetenz*

- Informationen zu einem komplexen Thema in einem eigenen Wiki oder Hypertextdokument für die Schulöffentlichkeit zusammenstellen
- das Wiki ggf. in eine Lernplattform integrieren, die im Unterricht verwendet wird
- für ein Wiki neue Beiträge erstellen und diese mit vorhandenen Beiträgen vernetzen
- die verwendeten Quellen bestimmen und sachgerecht nachweisen

#### *Reflexionskompetenz*

- überprüfen, inwieweit das selbst erstellte Hypertextdokument oder Wiki den Erwartungen Anderer entspricht
- den Zusammenhang und die Unterschiede der Begrifflichkeiten Daten, Information und Wissen beschreiben und Grundregeln für die Systematik, Strukturierung und Verknüpfung von Daten bzw. Informationen anwenden
- mit Kommentaren, Korrekturen und Ergänzungen angemessen umgehen
- die relevanten Urheber- und Persönlichkeitsrechte beachten

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Wiki-Prinzip als Arbeitsmethode, Grundregeln für die Systematik, Strukturierung und Verknüpfung von Daten bzw. Informationen
- Möglichkeiten der Verlinkung, Verknüpfung und Strukturierung von Daten, Informationen und Wissensbeständen in Hypertextdokumenten und Wikis
- Lernplattformen (z. B. Office 365) und ihre Funktionalitäten
- Vielfalt analoger und digitaler Informationsquellen
- Zusammenhang und Unterschiede der Begrifflichkeiten Daten, Information und Wissen

Kompetenzschwerpunkt: Die Digitalisierung des Lebens untersuchen und bewerten

#### *Informationskompetenz*

- sich über den Umfang der Digitalisierung verschiedener Lebensbereiche informieren, Beispiele zusammenstellen sowie analoge und digitale Wirklichkeitskonstruktionen vergleichen
- den Einfluss der Digitalisierung auf die Entwicklung der Medien in den letzten Jahrzehnten untersuchen
- Chancen und Risiken der Digitalisierung des Lebens recherchieren

#### *Kommunikationskompetenz*

- sich über das Thema „Digitale Zukunft“ argumentativ und emotional austauschen
- über Veränderungen traditioneller Medienbereiche (Drucktechnik, Buch- und Zeitungswesen, Hörfunk, Fernsehen, Kommunikation), die auf die Digitalisierung zurückzuführen sind, diskutieren
- die Möglichkeiten des Netzes zur Meinungsbildung und -äußerung im altersgemäßen politischen Kontext nutzen

#### *Präsentationskompetenz*

- Auswirkungen der Digitalisierung auf verschiedene Lebensbereiche (z. B. Berufe und Arbeitswelt, Freizeitgestaltung, Lernen) multimedial aufbereiten und dabei Chancen und Risiken darstellen, erläutern und diskutieren
- eine digitale Off- bzw. Online-Bewerbung erstellen und die Möglichkeiten sozialer Netzwerke für Bewerbungszwecke darstellen

#### *Methodenkompetenz*

- digitale Möglichkeiten (z. B. Online-Fragebogen, Mailinterviews, Austausch über soziale Netzwerke) anwenden, um Daten, Informationen und Meinungen über die Auswirkungen der Digitalisierung auf verschiedene Lebensbereiche zu erhalten
- auf der Grundlage recherchierter Fakten schlüssig argumentieren und dabei andere Meinungen und Positionen berücksichtigen

#### *Reflexionskompetenz*

- den Unterschied zwischen einer medienaffinen und einer medienabhängigen Lebensgestaltung erkennen und begründen
- die Auswirkungen der Digitalisierung auf rechtliche Fragen (z. B. Cyberkriminalität, Urheberrechtsverletzungen, Datenmissbrauch) diskutieren
- die Erhebung personenbezogener Daten kritisch hinterfragen
- die Problematik international unterschiedlicher rechtlicher Regelungen reflektieren

#### *Grundlegende Wissensbestände*

- Auswirkungen der Digitalisierung auf unterschiedliche Lebensbereiche
- Grundzüge der Medienentwicklung und ihr Einfluss auf die Gesellschaft
- Veränderungen traditioneller Medienbereiche durch die Digitalisierung
- aktuelle Tendenzen der medientechnologischen Entwicklung und ihre ethische und rechtliche Dimension
- Netzpolitik als Möglichkeit der Einflussnahme auf Meinungsbildung und Entscheidungen
- themen- bzw. medienbezogene Aspekte aus künstlerischen Utopien und Dystopien

## 5.3 Einsatz von IKT im GU, Einsatz zur Differenzierung und Förderung

Mit zunehmender Digitalisierung entwickelt sich auch die Rolle der Lehrkräfte weiter. Die lernbegleitenden Funktionen der Lehrkräfte gewinnen an Gewicht. Gerade die zunehmende Heterogenität von Lerngruppen, auch im Hinblick auf die inklusive Bildung, macht es erforderlich, individualisierte Lernarrangements zu entwickeln und verfügbar zu machen. Digitale Lernumgebungen können hier die notwendigen Freiräume schaffen.

Unsere Lernenden mit Inklusionsbedarf vor allem im Bereich der Sehbeeinträchtigung können dank transportabler Lesesysteme mit Tafelkameras und tlw. digitalen Endgeräten an den existierenden Unterrichtsarrangements weitestgehend teilnehmen. Lernende mit besonderem Förderbedarf können Leistungsüberprüfungen teilweise digital ablegen, eine Möglichkeit dies breiter anzubieten wäre hier anzustreben. Mit der entsprechenden Ausstattung könnte als Pilotprojekt z.B. eine erste „Laptop- oder Tablet-Klasse“ hier Konzepte der Integration von Lernenden in den Schulalltag zum Ausgleich von Beeinträchtigungen auf ein echtes Level der Inklusion heben. Wir streben in unserer Schule daher mittelfristig die Einrichtung einer solchen Klasse an, sobald die infrastrukturellen Voraussetzungen dafür gegeben sind.

Für den Unterricht leiten unsere Lehrenden die Lernenden zur selbstständigen Nutzung von Lernapps an, lassen mediale Endprodukte wie eplainitys gestalten, und lassen über die digitalen Lern- und Kommunikationsplattformen (MS Teams) kooperativ an Projekten arbeiten oder erheben Leistungen (MS Forms). Allerdings bezieht sich die differenzierte Förderung hier häufig auf die Heimarbeit der Lernenden, da aufgrund der medialen Ausstattung unserer Schule eine Nutzung im Unterricht nicht möglich ist. Dadurch können z.B. auch zahlreiche und vielfältige Angebote von Lehrbuchverlagen via Internetlinks, Quellcodes und digitale Lehrwerke nicht gewinnbringend genutzt werden.

Online-Kurse oder spezielle Lernprogramme können dazu anregen, sich Lernobjekte gemeinsam zu erschließen bzw. Problemstellungen kooperativ zu bearbeiten (z. B. durch die Integration kooperativer Projekte und gemeinsam zu entwickelnder Mindmaps). Mithilfe von Apps, die den interaktiven Umgang mit Lernobjekten ermöglichen, können durch die Manipulation von Objekten Zusammenhänge und dynamische Prozesse besser erschlossen werden. Als Beispiel können hier interaktive Apps im Mathematikunterricht genannt werden, die mit einem dynamischen Geometriesystem (wie z.B. GeoGebra) gestaltet wurden. Ein entscheidendes Kriterium stellt die Kopplung der Lernplattform und des Unterrichts dar. Es muss also eine „Brücke“ zwischen beiden Instanzen bestehen – die aufgrund vor allem der Netzwerksituation an unserer Schule nicht geschlagen werden kann. Beide dürfen keinesfalls verbindungslos nebeneinanderstehen, sodass es keine Auswirkungen hätte, ob Lernende die Lernplattform nutzen oder nicht. So sollten Probleme, die im Online-Kurs aufgetreten sind, im Unterricht thematisiert werden und das Online-Angebot stets am aktuell relevanten Unterrichtsgegenstand orientierte Unterstützung und Vertiefung bieten.

## 6 Lernen mit und über Medien

1. Unterrichtssequenzen in verschiedenen Fächern der Schuljahrgänge 5 - 12
2. Pflichtkurs Arbeit mit dem Lernmethoden, Schuljahrgänge 5 - 6
3. Pflichtkurs Arbeit mit dem PC, Schuljahrgänge 7 - 8
4. Wahlpflichtkurs Moderne Medien, Schuljahrgang 9
5. Wahlpflichtkurs Informatik, Schuljahrgang 9 – 12
6. Kommunikation mit den verschiedenen Partnerschulen (Email, Skype)
7. Präsentation von Schulveranstaltungen über den offenen Kanal

## 7 Umgang mit Social Media, Suchmaschinen, Internetquellen

Wie in allen Bereichen erlernt man auch Kompetenzen nur in intensiver Auseinandersetzung mit den relevanten Inhalten und Gerätschaften. Es ist unserer Meinung nach die Aufgabe der Schule, den Lernenden einen zuverlässigen Wegweiser durch die Inhalte des Internets mitzugeben. Dies betrifft in erster Linie einen hinreichend kompetenten Umgang mit Social Media.

An zweiter Stelle muss den Lernenden eine Kompetenz zur Bewertung von Internet-Quellen und Suchmaschinen-Ergebnissen vermittelt werden. Gerade in der heutigen Zeit, wo jegliche Information zu jeder Zeit und an jedem Ort zur Verfügung steht, rückt die Informationsauswahl mehr in den Fokus als die reine Informationsbeschaffung. Die Bewertung der angebotenen Informationen hinsichtlich Aktualität, Objektivität und Glaubwürdigkeit durch die Lernenden ist eine grundlegende Voraussetzung der Recherche im Internet.

Es bestehen Überlegungen, soziale Medien in das Unterrichtsgeschehen einzubeziehen. Hier benötigen die Lernenden auch weiterhin Unterstützung beim bewussten und kritischen Umgang. Zu bearbeitende Themen sind beispielsweise: das Recht am eigenen Bild, 24/7, Fake-News und Cybermobbing.

Wir wollen für unserer Schule ein Regelwerk erstellen, das die Erwartungen zum Umgang miteinander in entsprechenden Gruppen formuliert. In der bewussten Nutzung von sozialen Medien wird auch eine Chance gesehen, langfristig zur gesellschaftlichen und demokratisch-politischen Teilhabe zu motivieren. Ein pauschales Verbot oder Abraten von der Nutzung Social Media und deren Kommunikationspotential sehen wir als Domgymnasium nicht nur als nicht praktikabel, sondern auch als undurchsetzbar an. Die Anleitung zur konstruktiven und respektvollen Nutzung sehen wir daher als eine unserer pädagogischen Kernaufgaben an. Die Kompetenzentwicklung in Bezug auf die kritische Reflexion der Chancen und Risiken von Social Media sowie des eigenen Nutzerverhaltens erfordert im Unterricht eine direkte Auseinandersetzung mit den sozialen Netzwerken. Um dies umzusetzen ist ein Zugang zu den Plattformen über sowie einen stabilen Internet-Zugang notwendig. Mittelfristig muss hier die Netzwerkproblematik angegangen werden, damit die Lernenden die privaten Endgeräte entsprechend nutzen können. Im nächsten Zug kann ein Pilotprojekt „Laptop- oder Tablet-Klasse“ hier gewinnbringend sein. Langfristig muss die Ausstattung aller Lernenden mit Endgeräten angestrebt werden.

## 8 Gestaltung der Homepage und Schülerfirma

Die Arbeit an der Schulhomepage lag bisher maßgeblich in der Hand einzelner Lehrender. Mit Hilfe geeigneter Technik soll diese weiter ausgebaut werden und den Lernenden auch als Lerngegenstand und Möglichkeit der Partizipation am außerunterrichtlichen Schulleben bieten.

Unsere Homepage ist eine erweiterte „Visitenkarte“ unserer Schule und spiegelt unser ambitioniertes Medienpädagogisches Konzept wider. Es handelt sich nicht um eine statische Anwendung der ersten Stunde des Internets, sondern um eine dynamische Website mit Nutzerbeteiligung und regelmäßiger Pflege. Die Lernenden und deren Eltern können auf schulalltagsrelevante Inhalte in einem internen Bereich zugreifen (Vertretungs- und Stundenpläne, Jahresplanung etc.), sich aber auch über außerunterrichtliche Geschehnisse an unserer Schule informieren. Gerade hier sehen wir die Möglichkeit unsere Lernenden mehr einzubeziehen:

Lernende sollen aus dem Unterricht heraus oder in einer AG in der Lage sein, Web-Inhalte in Text-Form sowie in Video- und Audioformaten (z.B. als Podcast) zu erstellen und zu verbreiten und so das existierende „Jahresheft“ unserer Schule um ein digitales, regelmäßig gepflegtes Blog- oder sogar V-Log Format zu erweitern. Es ist vorgesehen, zu diesem Zweck zunächst eine Schüler-AG ins Leben zu rufen, Webdesign aber auch explizit in den Wahlpflichtbereich zu integrieren. Letztlich soll aus dieser AG eine Schülerfirma entstehen. Hierfür ist die Nutzung von PCs mit geeigneten Programmen sowie die Möglichkeit zur Recherche im Internet unerlässlich.

Im Rahmen des 30-jährigen Jubiläums der Neueröffnung als Domgymnasium Merseburg entwickelten Lernende „Corporate Identity“ Konzepte für unsere Schule. Die Schülerfirma soll dieser Konzepte aufgreifen und auf Grundlage der Arbeit an der Homepage realisieren. In diesen aufgeführten Bereichen ist es von enormer Wichtigkeit, eine sehr gut ausgestattete

Schule als Grundlage zur Verfügung zu haben. So sollten Tabellen und Statistiken zur Berechnung von Einnahmen und Ausgaben digital erstellt, geführt und ausgewertet werden. Die Bearbeitung eines digitalen Einnahme- und Ausgabebuches gehört ebenfalls zu den grundlegenden Aufgaben einer Schülerfirma, um die lückenlose Buchführung zu gewährleisten.

einheitliche Standardsoftware für alle PCs und Tafelsysteme

- Betriebssystem Windows 10
- Office (Office 365)
- Standardtools (z. B. VLC, Acrobat Reader, usw.)
- Bildung von PC-Gruppen zwecks Ausstattung mit zusätzlicher Software
- Installation von modellunabhängiger Präsentations- und Autorensoftware,
- keine Installation von Unterrichtssoftware als Einzellizenz, immer Schullizenzen und möglichst netzwerkfähig

## 9 Weitere Zusatzangebote und Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern

Nicht nur die Alltags- und Erfahrungswelt unserer Lernenden unterliegt einem ständigen Wandel. Auch der Berufsalltag vieler Beschäftigter ändert sich mit der Entwicklung neuer Technologien drastisch. Aufgabe der Schule ist es daher, die Lernenden auf den Einstieg in einen modernen aber auch in einen traditionellen Beruf vorzubereiten. Und selbst im traditionellen Handwerk sind IKT zu wichtigen Hilfsmitteln bei der Planung, Buchhaltung oder dem Vertrieb geworden, von akademischen Laufbahnen ganz zu schweigen.

Wir streben die Sensibilisierung unserer Lernenden für diesen Wandel an, dazu bieten wir den Lernenden aktuell vor allem Exkursionen und Praktika mit unseren Kooperationspartnern an. Unsere Hauptkooperationspartner sind:

- MLU-Halle-Wittenberg
- Hochschule Merseburg
- DOW Chemical

Der organisatorische Aufwand im Vorfeld und während der Durchführung ist dabei enorm und kann dabei auch durch digitale Angebote ergänzt oder teilweise sogar ersetzt werden. So sind das „Besuchen“ von online-Vorlesungen ebenso gewinnbringend wie der Besuch in tatsächlicher Präsenz. Eine Einführung in die „Industrie 4.0“ online wahrscheinlich sogar zielführender als in Präsenz. Auch die Kooperationspartner könnten so ihren Zusatzaufwand reduzieren und die Lernenden dennoch – wenn nicht sogar noch mehr als bisher – für den Wandel der Arbeitswelt sensibilisieren. Auch die jetzt in großen Abständen stattfindenden Angebote der Agentur für Arbeit müssen aktuell noch stets in Präsenz gehalten werden, da die Infrastruktur eine digitale Lösung nicht zulässt. Die Frequenz könnte für die Lernenden auch hier erhöht werden.

Darüber hinaus können im außerunterrichtlichen Bereich in Ganztagsangeboten die Weiterentwicklung von Medienkompetenzen angeleitet und die Durchdringung der Erfahrungswelt mit modernen Medien aufgezeigt werden. Lernende, die Ganztagsangebote anleiten, haben hier bereits vielfältige Ideen entwickelt, die es zu bündeln gilt, um den eventuellen Bedarf nach technischer Ausstattung zu evaluieren (z.B. Aufnahmetechnik für Chor und Schülerband, Software für Film-AG etc.)

## 10 Fortbildungskonzept



Im Zuge der Digitalisierung ändern sich die Anforderungen an Schule und damit an alle Lehrende. Das Thema Medienbildung wird zu einem grundlegenden Bestandteil eines jeden Unterrichts. Aus diesem Grund müssen alle Lehrenden selbst über eine adäquate allgemeine Medienkompetenz verfügen und ihre medienpädagogischen und mediendidaktischen Kompetenzen aktualisieren und entsprechend den Lehrplananforderungen ausbauen.

Um diesen veränderten Anforderungen gerecht zu werden, ist neben der individuellen Fortbildung der Lehrenden unter Nutzung der zur Verfügung stehenden landes- und bundesweiten Fortbildungsangebote, die schulinterne Fortbildung unverzichtbar.

Um zielgerichtete Fortbildungen für Lehrende zur Verfügung zu stellen, muss zunächst der Fortbildungsbedarf evaluiert werden. Dazu müssen folgende Überlegungen angestellt werden:

- von welchem Kenntnisstand, Fertigkeiten und praktischen Erfahrungen im Umgang mit modernen Medien im Unterricht kann bei den Lehrenden ausgegangen werden
- welche Lehrende eignen sich als Multiplikatoren zur Durchführung der SCHILF
- welche Hilfe bekommt die Schule durch den Schulträger oder das LISA
- wie kann die Qualifizierung der Multiplikatoren geplant und organisiert werden
- welche Fortbildungsbereiche sind in die Prioritätenliste aufzunehmen
- Sicherer Umgang mit dem aktuellen Betriebssystem, Ordner- und Dateiverwaltung, Netzwerk
- Arbeit mit Standardsoftware (Word, PowerPoint, Excel ...)
- Nutzung von Autorensystemen (z. B. Software für interaktive Tafeln)
- Umgang mit Verwaltungssoftware
- wie können die Lernenden bei der Verwendung von Software und im Umgang mit modernen Medien geschult und unterstützt werden

Der Fortbildungsbedarf orientiert sich jedoch letztlich an den Gegebenheiten und der Ausstattung vor Ort. Daher müssen Fortbildungen sich an der vorhandenen Ausstattung mit Hardware und Software orientieren.

Das modulare Stufenmodell des Ministeriums für Bildung des Landes Sachsen-Anhalt bietet hier die Grundlage für die Lernenden in ihrer individuellen Fortbildung, während die schulinterne Fortbildung auf unseren Ausbildungsbedarf am Domgymnasium reagieren kann. Eine durchgängige und regelmäßig evaluierte Verzahnung mit dem modularen Stufenmodell ist daher unerlässlich. Der Fortbildungsbedarf wird noch dieses Schuljahr über Fragebögen erhoben, geclustert und dann den modularen Angeboten zugeordnet bzw. soll dann in Form schulinterner Fortbildungen angegangen werden. Die Schule verpflichtet sich, zu den externen Fortbildungsangeboten diejenigen Lehrkräfte zu entsenden, die einen entsprechenden Bedarf signalisiert haben.

### Literaturverzeichnis

Rahmenplan Gymnasium „Lernmethoden, Arbeit am PC und moderne Medienwelten“

## 11 Unterstützungs- und Begleitstrukturen

Digitale Medien durchdringen unsere Lebenswelt in allen Bereichen. Wenn das Domgymnasium es sich zur Aufgabe macht, eine nachhaltige und beständige Medienbildung in sein Curriculum zu integrieren, dann ist es notwendig, umfassende Beteiligungsstrukturen zu definieren.

Von besonderer Bedeutung ist ein kontinuierlicher Dialog mit dem Schulträger. Der Schulträger (IT Saalekreis) hat als Eigentümer der IKT ein schulübergreifendes und umfassendes Betriebskonzept zur Einrichtung, zur Installation, zum Betrieb und zum Support



festgelegt. Dieses sichert durch eine sinnvolle Standardisierung den täglichen Betrieb und ermöglicht eine schulübergreifende Nutzung der IKT im gesamten Landkreis.

Medienbildung kann jedoch nicht nur in der Schule erfolgen, sondern bleibt auch eine der größten Herausforderungen der Erziehung im 21. Jahrhundert. Die Zusammenarbeit mit den Eltern muss dabei eine Zwei-Kanal-Kommunikation sein:

- Eltern müssen sich mit Informationsbedarf an die Schule wenden können. Es ist daher notwendig z.B. über die Homepage solche Bereitschaft zur Unterstützung zu kommunizieren.
- Das Domgymnasium muss sich im Bereich der Medienerziehung auf die Zusammenarbeit und gemeinsame Grundeinstellung mit den Eltern verlassen können. Die Ziele unseres medienpädagogischen Konzepts müssen daher von den Klassenlehrenden an die Eltern kommuniziert werden können. Dafür bietet sich die Entwicklung einer standardisierten Elterninformationsbroschüre an.
- Im zweiten Kanal muss die Elternschaft die Möglichkeit erhalten, sich in die inhaltliche Ausrichtung der Medienerziehung einzubringen. Eine Abstimmung mit dem Schulelternrat zu Themen wie Social Media ist daher unverzichtbar.
- Es muss in diesem Zusammenhang auch klar sein, dass eine Medienerziehung in der Schule nicht konträr zu einer Medienerziehung im Elternhaus laufen kann. Auch deshalb ist die Abstimmung mit der Schulelternschaft so bedeutsam.

## 12 Benötigte Ausstattung

Alles in allem wird eine entsprechende technische Ausstattung unserem Medienkonzept zur Umsetzung verhelfen. Sie wird uns dabei unterstützen, unseren Lernenden die Medienkompetenz nachhaltig zu vermitteln, um sie für das Leben, das Lernen und das Arbeiten in einer digitalen Welt vorzubereiten.

### a) W-Lan / Netzwerk:

Zur digitalen Ausstattung der Schule gehört schon lange nicht mehr nur „irgendein Laptop“. Einheitlichkeit in Hard- und Software sind für eine vollumfängliche Nutzung und gewinnbringende medienpädagogische Bildung unerlässlich. Die wichtigste Ressource stellt jedoch der Zugang zum Internet dar. Das „digitale Abbild“ des Klassenzimmers kann nicht existieren, wenn nicht alle Lernenden und Lehrenden die infrastrukturellen Zugänge erhalten. Das bedeutet, dass in der Agenda der Ausstattung unserer Schule ein leistungsfähiges stabiles W-Lan-Netzwerk mit der Bandbreite für die entsprechende Anzahl an Endgeräten an beiden Häusern die höchste Priorität haben muss.

### b) Präsentationssysteme:

Präsentationssysteme dienen der zentralen Visualisierung digitaler Inhalte im Klassenraum. So können Arbeitsblätter, Arbeitsergebnisse, Filme, Simulationen, Grafiken für alle Schüler und Schülerinnen gut sichtbar gemacht werden. Darüber hinaus ermöglichen sie eine Dynamisierung des Tafelbilds (beispielsweise Inhalte der Geometrie mittels dynamischer Geometrie-Lernbausteine). Durch die Nutzung plattformunabhängiger Online-Tools werden Präsentationssysteme unverzichtbar, wenn Schüler und Schülerinnen bspw. gemeinsam an einer virtuellen Pinnwand im Netz arbeiten sollen. Auch die Präsentation der im Unterricht entstandenen Produkte und Arbeitsergebnisse der Schüler und Schülerinnen ist ohne zentrales Präsentationssystem im Unterrichtsraum nicht vorstellbar. Die Vereinheitlichung der vorhandenen Präsentationssysteme wäre hier wünschenswert. Im Idealfall sollten Lösungen bereitgestellt werden, die die Kopplung mit den Endgeräten der Lehrenden (und zukünftig Lernenden) unkompliziert erlauben – eine W-Lan-Lösung scheint auch hier der Weg der Zukunft zu sein.

### c) Interaktive Tafeln:

Aktuell wurde eine der beiden interaktiven Tafeln wieder abgebaut. Der Zustand und die daraus resultierende Unzuverlässigkeit machten diesen Schritt notwendig. Ein medienpädagogisches Konzept kann nicht auf Grundlage veralteter oder unzuverlässiger Hardware existieren. Lernprodukte von Lernenden (Präsentationen, Explanities usw.) können durch die Installation von interaktiven Tafeln und die Übertragung auf diesen auf einfache Weise präsentiert und anderen in digitalisierter Form zur Verfügung gestellt werden. Der Einsatz der interaktiven Tafeln ist zeitgemäß und für Lernende motivierend; für die Lehrenden ermöglichen sie neben der Erstellung von Tafelbildern auch die Einbeziehung der vorhandenen Kommunikationssysteme (MS Teams, Outlook und Forms). Es gilt bei den interaktiven Tafeln nicht „Masse“ sondern „Klasse“ für das Lernen bereitzustellen. Daher sollte unserer Schule hier langfristig interaktive Tafeln und nicht Whiteboards mit interaktiven Beamern zur Verfügung gestellt werden. Der Vorteil ist, dass solche interaktiven Tafeln häufig mit einem eigenen Betriebssystem (Android) ausgestattet, welches die Grundfunktionalität der Tafeln ohne weitere anzuschließende Endgeräte bereitstellt. Ein solches niederschwelliges Bedienen ermöglicht es auch unerfahrenen Lehrenden gewinnbringend zu unterrichten, ohne dass langwierige und zusätzliche Fortbildungen ihre Zeit binden.

#### **d) Beamer:**

Die Beamer die in den ersten Digitalisierungsschritten an der Schule festinstalliert wurden haben ihre Lebensdauer erreicht oder erreichen sie bald. Bisher wurden ausfallende Einzelgeräte durch neue Einzelgeräte ersetzt. Das daraus entstandene Sammelsurium an Geräten ist unüberschaubar geworden und eine Vereinheitlichung ist hier erforderlich.

#### **e) Dokumentenkameras:**

Die Verwendung von Dokumentenkameras hat sich an unserer Schule als sehr gewinnbringend erwiesen, die Problematik ist hier dieselbe wie bei den Beamern: Geräte erreichen das Ende ihrer Lebenszyklus und / oder verschleißen und müssen gesammelt ersetzt werden anstatt eines Sammelsuriums an Einzelgeräten mit verschiedenen Kompatibilitätsgraden zu haben. Räume, die nach wie vor nicht über eine Dokumentenkamera verfügen müssen diese nun endlich erhalten.

#### **f) Pädagogische Software:**

An einigen Schulen in Trägerschaft des Landkreises findet bereits die pädagogische Software „snv – der Schulnetzverwalter“ Einsatz. Mit dieser werden vor allem didaktische Funktionen für die Arbeit an mobilen oder festen PCs bereitgestellt. Auch Lehrkräften ohne tiefgreifendes IT-Wissen ist es damit möglich, Benutzerkonten zu verwalten oder Bildschirme der Schülerinnen und Schüler zu steuern. Auf einfachem Wege können Dokumente verteilt oder Mitteilungen versendet werden. Auch eine Sperrung bzw Freigabe des Internets oder von Drucker ist durch die Software möglich. Darüber hinaus wird ein Klausurmodus bereitgestellt. Eine solche Software wäre für das Pilotprojekt „Laptop- oder Tablet-Klasse“ unverzichtbar.

#### **g) PC-Kabinette:**

Beschrieben wurde der Zustand der PC-Kabinette. Eine vollumfängliche Nutzung v.a. außerhalb des Wahlpflichtunterrichts ist nicht gewährleistet. Um die unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Ambitionen umsetzen zu können, müssen an beiden Häusern weitere Kabinette eingerichtet werden. Langfristig sollten die tragbaren Kabinette v.a. in Fächern zum Einsatz kommen, die aufgrund ihrer Natur besondere Anforderungen an Fachräume haben (Naturwissenschaften), der übrige Fachunterricht muss die Möglichkeit bekommen, an festen PC-Arbeitsplätzen stattfinden zu können. Nicht zuletzt kann ein fester PC-Arbeitsplatz auch ergonomischen Anforderungen besser Rechnung tragen. Die Bildschirme verfügen über eine ausreichende Größe, um auch komplexe Inhalte darstellen zu können und sind darüber

hinaus in ihrer Höhe und Neigung verstellbar. Maus und Tastatur können flexibel arrangiert werden.

#### **h) BYOD:**

Das Konzept „Bring Your Own Device“ hat ökonomische und ökologische Potenziale, da die zunehmend privat bereits verfügbaren Geräte von den Lernenden auch für schulische Zwecke genutzt werden können. Unsere Aufgabe besteht darin, sie darauf vorzubereiten und sie dabei zu unterstützen. Das individuelle Lernen steht hierbei im Vordergrund. Vor allem der Zugriff auf LernApps und Lernplattformen kann gemäß unserem Konzept individuell erfolgen. Sollte es den Lernenden und ihren Familien nicht möglich sein, eigene Geräte zu stellen, muss die Schule solche jedoch vorhalten können. Das Konzept kann aber nicht die Ausstattung mit einheitlichen Endgeräten ersetzen, sondern nur im Tandem damit funktionieren: BYOD ist insbesondere denkbar als Ergänzung zu schuleigenen Geräten, wenn deren Anzahl im Klassenraum nicht ausreicht oder spontan ein oder mehrere Geräte eingesetzt werden sollen, z.B. für eine spontane Recherche, falls die Lehrkraft keine Gelegenheit hatte, vorher schuleigene Geräte zu besorgen. Für viele Anwendungen reicht ein Webbrowser, der in der Regel auf privaten Endgeräten wie Smartphones und Tablets vorhanden ist. Ein W-Lan, in das sich registrierte Nutzer\*innen anmelden können, würde verschiedene Ausprägungen eines BYOD-Konzepts ermöglichen.

### 13 Betriebs- und Service-Konzept

Da an unserer Einrichtung in der Vergangenheit diverse IT-Lösungen eingesetzt werden, führte dies zu einem hohen Betreuungsaufwand, der oft von Lehrkräften geleistet wurde. Die Mehrbelastung musste meistens auf Kosten der Unterrichtszeit kompensiert werden. Seitens des Schulträgers wurde deshalb das Sachgebiet „IT an Schulen“ gegründet, um eine fachliche und personelle Betreuung der Schulen sicherstellen zu können.

Dennoch muss der unvergoltene Mehraufwand für die Lehrenden so gering wie möglich gehalten werden. Einerseits hat dies praktische Gründe: Ein unvergoltener Mehraufwand ist für Lehrende nicht nur schwerer leistbar, er wird durch sie auch eher ablehnend betrachtet. Lehrende die „auch noch X“ zusätzlich zu der normalen Arbeitsbelastung leisten sollen, werden ein medienpädagogisches Konzept weniger mittragen; als Lehrende, die es als genau das verstehen, was es ist: Teil der Transformation von Schule als Ganzes und damit Teil ihrer Arbeit, die auch so vergolten wird.

Andererseits kann es institutionell nicht zielführend sein, die Lehrenden mit zusätzlichem Arbeitsaufwand zu belasten, der dann nicht in ausreichender Qualität erfolgt. Qualitative Entwicklung bei den Lehrenden kann nur erfolgen, wenn die Verwirklichung unseres medienpädagogischen Konzepts in ihrer wirklichen Arbeitszeit erfolgt. Die personelle Betreuung durch den Landkreis war hier ein wichtiger und richtiger Schritt, nach dessen Credo weiter verfahren werden muss.

Im Rahmen des schulischen Supports werden Fehler erfasst und gemeldet. Hierfür wird ein Ticket-System bevorzugt. Der Kontakt zu diesem erfolgt primär per Mail an [it.schulen@saalekreis.de](mailto:it.schulen@saalekreis.de), wo die Fehlermeldung in einem Ticketsystem bearbeitet wird. Weiterhin ist die Schul-IT über die Hotline zu erreichen. Für dringende Notfälle wurde seitens des SG IT an Schulen zudem eine 24/7-Rufbereitschaft eingerichtet.

### 14 Evaluation und Fortschreibung

Da die Digitalisierung ein überaus dynamischer und komplexer Prozess ist, besteht aus unserer Sicht die dringende Notwendigkeit, Medienbildung mit all ihren einzelnen Aspekten als komplementären Prozess zu denken.

Das vorliegende Medienbildungskonzept ist nach unserem Verständnis daher nur die Beschreibung des aktuellen Standes im laufenden Prozess und kein abschließendes Dokument. Selbstverständlich erwächst aus diesem Charakter des Medienbildungskonzepts

die Daueraufgabe der Aktualisierung in regelmäßigen Zeitabständen. Das betrifft nicht nur die Gestaltung von Unterricht gemäß den Weiterentwicklungen in den FLP, sondern auch die regelmäßige Evaluation der Ausstattung, der Projekte, Kooperationen, Fortbildungsbedarf und Strukturgegebenheiten. Da ein medienpädagogisches Konzept die gesamte Schulfamilie betrifft und nur als Gesamtprozess gestaltet werden kann, beschließt die Gesamtkonferenz das vorhandene medienpädagogische Konzept fortzuschreiben und die Anpassungen des Lehrplans sowie die geänderten technischen Anforderungen im Rahmen des Projektes DigitalPakt Schule einzuarbeiten. Das Medienpädagogische Konzept wird dem Schulträger übergeben und kann zur Beantragung von Fördermitteln genutzt werden.