

# Medienkonzept der



## Inhaltsverzeichnis

1. Begründung für den Einsatz von Medien.....	3
2. Medien.....	3
a. Traditionelle Medien.....	3
b. Neue Medien.....	4
3. Kompetenzbereiche der Medienerziehung.....	4
a. Medienangebote auswählen und nutzen.....	5
b. Medien selbst gestalten und verbreiten.....	5
c. Mit Medien kommunizieren und kooperieren.....	5
d. Medien analysieren und bewerten.....	5
e. Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten.....	5
4. Medienbausteine.....	6
5. Unterrichtsorganisation.. ..	6
6. Neue Medien im Unterricht .....	7
7. Wünsche für die Zukunft / Langfristige Ziele.....	8
8. Kompetenzerwartungen der einzelnen Jahrgänge im Überblick.....	9

## 1. Begründung für den Einsatz von Medien

*„Ziel der Medienbildung ist es, nachfolgenden Generationen medienübergreifend Kenntnisse und Fähigkeiten, Fertigkeiten und Einstellungen zu vermitteln, die zum selbstbestimmten Leben in einer durch technische Kommunikation geprägten Gesellschaft notwendig ist.“<sup>1</sup>*

Der Computer ist heute keine technische Randerscheinung mehr, sondern wird in allen Lebensbereichen zunehmend genutzt. Die Beherrschung dieser Technologie gehört zu den kulturellen Grundtechniken, ohne deren Kenntnis viele Alltagsfunktionen nicht mehr ausführbar sind. Medienkompetenz zählt somit auch zu einer der Schlüsselqualifikationen in der Berufswelt. Die nachfolgenden zwölf Leistungsmerkmale der Medien beschreiben diesen Gesellschaftsbezug umfassend:<sup>2</sup>

1. Medien erweitern die Möglichkeiten zur Beschaffung, Bearbeitung und Auswertung von Informationen.
2. Medien beeinflussen individuelle Schreibprozesse, Formen der kooperativen Textproduktion und die Textdistribution.
3. Medien erweitern die Kommunikationsmöglichkeiten und beeinflussen das Kommunikationsverhalten.
4. Medien erweitern die Möglichkeit der Gewinnung von Wissen sowie der Darstellung und Analyse von Erkenntnissen.
5. Medien liefern Material für die Konstruktion von Leitbildern und Lebensentwürfen.
6. Medien beeinflussen die Wahrnehmung und erweitern die kulturellen Erlebnis- und Äußerungsformen durch neue Bild- und Tonwelten.
7. Medien vermitteln Vorstellungen von Natur und Kultur in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.
8. Medien beeinflussen gesellschaftliche Beziehungen und Willensbildungsprozesse.
9. Medien verändern die Einstellung zu und den Umgang mit Privatheit und Öffentlichkeit.
10. Medien verändern Rechenprozesse.
11. Medien ermöglichen neue Formen der Modellbildung und Simulation.
12. Medien messen, steuern und regeln Prozesse und Abläufe.

Aus diesem Grund sollten Medien in ihrer Gesamtheit didaktisch sinnvoll in den Unterricht und das Schulleben einbezogen werden. Hierbei geht es nicht nur um die Beherrschung der Technik, sondern in einer Wissensgesellschaft wie der unseren gilt es vor allem zu lernen, aus der Fülle der zugänglichen Informationen die nützlichen herauszufinden und für konkrete Bedürfnisse und Aufgabenstellungen verwenden zu können. Aus diesem Grund ist eine aufgabenorientierte Strukturierung des Unterrichts genauso wichtig wie das Schaffen offener Lern- und Arbeitssituationen.

## 2. Medien

### a. Traditionelle Medien

Zu den traditionellen Medien zählen wir nach wie vor das klassische Schulbuch, aber auch Nachschlagewerke, Fachbücher, Fachzeitschriften, Fachartikel sowie Videos und Fotos. An unserer Schule existiert eine große Sammlung traditioneller Medien, teilweise in den Fachräumen oder in der Mediathek bzw. in den Klassenräumen. Weiterhin wird an unserer Schule der alte Videobestand schrittweise durch neue DVDs ersetzt. Die notwendige Technik wurde in den letzten Jahren angeschafft!

<sup>1</sup> Orientierungsrahmen „Medienbildung in der Schule“. Arbeitsfassung Stand 30.10.2015

<sup>2</sup> Orientierungsrahmen Medienbildung. <https://ormedien.nline.nibis.de/nibis.php?menid=119> (zuletzt aufgerufen am 14.09.2017)

### **b. Neue Medien**

Im Rahmen der Medienoffensive sind wir zum Teil sehr gut mit Computertechnik ausgestattet worden. Wir verfügen derzeit über zwei Computerräume. Diese verfügen über insgesamt 49 Rechner. Jeder Rechner besitzt einen Zugang zum Internet und jeder Schüler hat über IServ, einem serverbasierten Intranet, sein eigenes Benutzerkonto und seine eigene E-Mail Adresse.

Zusätzlich ist unsere Schule mit einem Lehrerarbeitsraum ausgestattet, in dem vier weiteren PCs vorhanden sind.

Derzeit verfügen 11 Klassenräume über ein Smart- oder Aktiv-Board. Im Altbau verfügen diese dank WLAN auch über einen Internetzugang.

Allen Lehrkräften stehen zusätzlich noch zwei mit Beamer und Blu-Ray-Player ausgestattete Medienwagen zur Verfügung.

### **3. Kompetenzbereiche der Medienerziehung<sup>3</sup>**

„Offene globale Rechnernetze erlauben neue Formen der Kommunikation, der Information, ihrer Speicherung und Archivierung, aber auch des Handels und der Unterhaltung. Computernetze werden als digitale Medien erkennbar. Damit muss das in der Informatik bisher vorherrschende Verständnis dessen, was Computer seien und wozu sie dienen können, neu bewertet werden. Die klassische Sichtweise des Computers in der Informatik als Rechen- und Steuerautomat ist einem formalen Begriffs- und Methodenapparat verhaftet, der vielleicht schon in Bezug auf die Werkzeugmetapher der 70er und 80er Jahre zu kurz griff und mit der Nutzung des Computers als einem in globale elektronische Netze eingebundenen Informations- und Kommunikationsmedium nun endgültig an seine Grenzen stößt.“

„Schulische Medienbildung versteht sich als dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt. Sie zielt auf den Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz, also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen. Sie umfasst auch die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, die Wechselwirkung zwischen virtueller und materieller Welt zu begreifen und neben den Chancen auch die Risiken und die Gefahren von digitalen Prozessen zu erkennen.“<sup>4</sup>

Die sich daraus ergebenden Kompetenzbereiche sind nicht isoliert voneinander zu betrachten, sondern stehen in vielfältigen Wechselbeziehungen zueinander. Medienbildung umfasst die Vermittlung von Wissen um Medien und ihre Funktionsweisen, Kenntnisse und Fähigkeiten in der Bedienung von Hard- und Software, die bewusste Auseinandersetzung mit Medieninhalten sowie deren Bewertung und Beurteilung.

Die Teilbereiche der Medienbildung weisen dabei zahlreiche Überschneidungen und Vernetzungsmöglichkeiten auf.

Daraus ergeben sich folgende Aufgabenbereiche der Medienerziehung:<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Prof. Dr. Wolfgang Coy, Volker Grassmuck, Prof. Dr. Jörg Pflüger „Von der Ordnung des Wissens zur Wissensordnung digitaler Medien“

<sup>4</sup> Beschluss der Kultusministerkonferenz (KMK) zur Medienbildung in der Schule, 8.März 2012, S.3

<sup>5</sup> vgl. Kompetenzbereiche im LKM-Positionspapier (2015)

- a. Medienangebote auswählen und nutzen:<sup>6</sup>

In diesem Aufgabenbereich sollen Kinder und Jugendliche lernen, Medienangebote d.h., mediale Produkte, Werkzeuge und Kommunikationsdienste, bewusst im Sinne verschiedener Funktionen zu nutzen. Ein mediales Produkt kann z.B. ein im Netz angebotener Zeitungsartikel sein, ein Werkzeug, z.B. eine Suchmaschine, und ein Kommunikationsdienst, z.B. ein angebotener Online-Chat mit einem Politiker oder einer Ministerin. Die Nutzung der Medienangebote kann insgesamt auf Information und Lernen, auf Daten- und Erfahrungsaustausch, auf Unterhaltung und Spiel, auf Problemlösen und Entscheidungsfindung, auf Planung und Beurteilung oder auf Kommunikation gerichtet sein. Die sinnvolle Nutzung schließt die Befähigung zu einer überlegten Auswahl und zum Vergleich der medialen Möglichkeiten mit nicht-medialen Handlungsalternativen für die genannten Funktionen ein.
- b. Medien selbst gestalten und verbreiten:

Im Rahmen der Medienpädagogik sollen Kinder und Jugendliche die Möglichkeit erhalten, selbst technische Medien zur Gestaltung eigener Aussagen zu verwenden, z.B. durch die eigene Gestaltung von Foto- oder Videodokumentationen, von Zeitungen, von Hör- oder Videomagazinen, von Hörspielen oder Videofilmen. Sie sollen Medien zur Dokumentation von Sachverhalten, zur Artikulation eigener Interessen und Bedürfnisse sowie zur künstlerischen Gestaltung nutzen. Auf diesem Wege können sie die bloße Rezipientenrolle verlassen und selbst Öffentlichkeit herstellen. Gleichzeitig erfahren sie technische Möglichkeiten von Medien in handelnder Weise, was sie befähigen soll, mediale Angebote kritisch einzuordnen und zu bewerten.
- c. Mit Medien kommunizieren und kooperieren:

Die Schülerinnen und Schüler sollen befähigt werden moderne Kommunikationswege zum Austausch von Informationen zu nutzen. Sie sollen lernen E-Mails zu verfassen und dabei die Netiquette zu beachten, Dateien zu versenden und sich mit anderen Personen beispielsweise in einem Chat auszutauschen. Des Weiteren sollen sie lernen diese Art der Kommunikation auch kritisch zu hinterfragen.
- d. Medien analysieren und bewerten:

Bei diesem Aufgabenbereich wird von der Problemlage ausgegangen, dass es angesichts der Medienentwicklung immer schwieriger wird, Mediaussagen richtig einzuordnen. Selbst Bilder sind heute zum Teil keine fotografischen Abbildungen von realen Situationen, sondern computererzeugte künstliche Erscheinungen. Aus diesem Grund sollen unterschiedliche Gestaltungstechniken verschiedener Medien sowie ihre Manipulationsmöglichkeiten bewusst gemacht werden, z.B. Kameraperspektiven und Kamerabewegungen bei Film und Fernsehen.
- e. Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten:

Dieser Aufgabenbereich basiert auf der Annahme, dass die Nutzung von Medien Einflüsse im Bereich von Gefühlen, Vorstellungen, Verhaltensorientierungen und Alltagsgeschehen hat. Die erzeugten Gefühle können von Spaß und Freude bis zu Angst und Schrecken reichen. Medienpädagogik sollte Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit eröffnen, störende Gefühle, irreführende Vorstellungen, problematische Verhaltensorientierungen und medienabhängiges Alltagsgeschehen zu erkennen und so aufzuarbeiten, dass emotionale Störungen

---

<sup>6</sup> Gerhard Tulodziecki „Medienkompetenz als Ziel schulischer Medienpädagogik“

abgebaut, irreführende Vorstellungen in realitätsangemessene überführt, problematische Verhaltensorientierungen in sozial gerechtfertigte transformiert und ein selbstbestimmtes Alltagsgeschehen entwickelt werden.

#### 4. Medienbausteine

Um der ganzheitlichen Medienerziehung gerecht zu werden, haben wir an unserer Schule folgende Medienbausteine entwickelt:

- Persönliches Nutzerkonto: Schüler werden in ihr persönliches Benutzerkonto eingewiesen. Weiterhin werden Sie über die Nutzungsbedingungen des Computernetzwerkes belehrt.
- Grundeinweisung: Schüler erlernen in einem Lehrgang Grundkenntnisse zur Nutzung des Internets und des schuleigenen Intranets.
- Computer als Werkzeug begreifen: Schüler nutzen den Computer bei der selbstständigen Lösung von komplexen Aufgaben. Dabei werden Aufgaben geplant, Texte verfasst, Tabellen entworfen und programmiert, Nachschlagewerke auf CD genutzt, im Internet recherchiert und viele weitere Arbeiten selbstständig mit Hilfe des Computers erledigt.
- Eigene Ergebnisse multimedial präsentieren: Schüler gestalten selbstständig Medien, z.B. Flyer und Plakate mit GIMP; Zeitungen mit Word oder Open Office; Videos aufnehmen und schneiden mit dem Movie Maker
- Mittels PC Kommunizieren: E-Mail als Kommunikationsmittel einsetzen.
- Computer als Maschine verstehen: Kenntnisse über Hard- und Software erwerben; Betriebssysteme und Software installieren sowie einrichten.

#### 5. Unterrichtsorganisation

Um diese Medienbausteine im alltäglichen Unterricht unterbringen zu können, werden in den 5. und 6. Klassen Stunden aus dem Fachbereich musisch-kulturelle Bildung eingesetzt, um grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit den neuen Medien zu vermitteln. So können alle anderen Fächer und Jahrgangsstufen auf die erworbenen Grundkenntnisse aufbauen und die neuen Medien im Fachunterricht einsetzen.

Hierbei werden in Klasse 5 folgende Inhalte thematisiert:

- Regeln im Computerraum
- Sichere Passwörter
- Einführung IServ
- So schreibt man eine E-Mail
- Netiquette – Richtiges Verhalten im Netz
- Privatsphäre und Datenschutz
- Soziale Netzwerke
- Textbearbeitung mit Word

In Klasse 6 sollen folgende Inhalte vermittelt werden:

- Informationen im Internet gezielt suchen

- Informationen erfassen und verwalten
- Einfügen von Bildern, Diagrammen, Tabellen und Videos
- Präsentationsformen (PowerPoint, Plakate, Folien gestalten etc.)

Des Weiteren sollen nach Möglichkeit Wahlpflichtkurse in den Jahrgängen 7-10 angeboten werden, in denen beispielsweise Trickfilme, Kurzfilme aber auch der kritische Blick auf moderne Medien thematisiert bzw. hergestellt werden.

Großer Wert wird hierbei auch auf den Jugendmedienschutz gelegt. Dies beinhaltet auch die Auseinandersetzung mit den Themengebieten Cybermobbing in sozialen Netzwerken, Suchtpotential (z.B. bei PC-Spielen), rechtliche Konsequenzen (z.B. bei illegalen Downloads oder der Verbreitung von Fotografien), Gefahren im Internet (z.B. Viren oder Abo-Fallen/ Abzocke) oder Veröffentlichung privater Daten im Internet.

Im Rahmen unseres Präventionskonzeptes werden dazu regelmäßig spezifische Themen in den Jahrgängen 6 und 8 behandelt sowie Elterninformationsveranstaltungen angeboten (durchgeführt von Smiley E.V.). Des Weiteren findet hierfür eine Kooperation mit der Polizeidirektion Bad Gandersheim und dem mobilen Mediendienst Salzgitter statt.

## 6. Neue Medien im Unterricht

Neue Medien werden bereits vermehrt im Fachunterricht verwendet. Im Folgenden soll ein kurzer Überblick über die Einsatzmöglichkeiten neuer Medien in den einzelnen Fächern gegeben werden.

Deutsch:

- PowerPoint Präsentation
- Internetrecherche
- E-Mails verfassen
- Videoclips
- Filmanalyse
- Hörtexte
- Bewerbungen schreiben
- Lebenslauf erstellen

AWT:

- Medienrecherchen durchführen/  
Informationen weiter verarbeiten
- Anfragen per E-Mail versenden
- Werbung auswerten (AIDA-Formel)
- Online Bewerbung/ Banking
- Vergleichsportale
- Durchführen der Planspiel-Börse

GSW:

- Recherche für Präsentationen
  - Politik: Tagesschau
  - Geschichte: Verfälschung von Fotos
  - Erdkunde: Ländersteckbrief
- Analyse/ Kritik
  - Vergleichen mehrerer Quellen
  - Bsp. Wetterkarten
  - Verfälschung
  - Perspektiven von Bildmaterial
- Produkt und Präsentation
  - Digitale Kartenarbeit (Bsp. Google Maps)
  - PowerPoint Vorträge
  - Standpunkte für Podiumsdiskussionen
- Informationsgewinnung
  - Aktuelle (Klima-)Daten erfassen
  - Wahlergebnisse
- Neue Medien nutzen
  - Geocaching
  - Smartphone
  - Interaktive Karten

**Mathematik:**

- Geometriesoftware (DynaGeo, GeoGebra)
- Simulationen erstellen mit Geonext
- Übungssoftware (Aufgabenfuchs, CD zum Schulbuch)
- Tabellenkalkulation
- Diagramme erstellen (Excel) und kritisch beurteilen (auch in Zeitungen und Sachbüchern)
- Videos und Filme (Planet Schule,...)

**NaWi:**

- Ergebnisse der Internetrecherche verstehend auswählen und bewerten
- Steckbriefe erstellen
- Ergebnisse anschaulich darstellen (PowerPoint)
- Einsatz von Kurzfilmen /Animationen zur Erkenntnisgewinnung (Modellverständnis)

**MuKuBi:**

- Informationen sammeln/ Internetrecherche (zielgerichtet)
- Produktion und Präsentation
  - o Museumsrundgang
  - o Plakate präsentieren
  - o PowerPoint Präsentation
- Planen und realisieren selbständig Medienprodukte (Ku)
- Film- und Hörbeispielanalyse (Rel, WN)
- Auditive Techniken anwenden (Mu)
- Kritischer Umgang mit Medien
- Werbung reflektieren, gestalten (Ku)

**Fremdsprachen:**

- Wörterbücher
- Schülerhörtexte
- Bildbeschreibungen
- Stadtpläne
- Videoclips/ Filme
- Google und Co
- PowerPoint
- Flyer erstellen (z.B. zu London)
- Internetrecherche z.B. zu Australien
- Webquest zu Toulouse

**7. Wünsche für die Zukunft / Langfristige Ziele**

Um neue Medien noch flexibler einsetzen zu können, wäre es sinnvoll, einige Notebooks an der Schule einzusetzen. Durch ein WLAN könnten die Schüler unabhängig von ihrem Standort das interne Schulnetz sowie das Internet nutzen.

Zudem wäre eine Ausstattung der Klassenräume mit PCs und einer Dokumentenkamera sinnvoll.

Für die Jahrgänge 7-10 wäre es wünschenswert, z.B. in Form von Wahlpflichtkursen, weitere Grundlagenkurse für den Medienbereich anzubieten. Hier wäre insbesondere die kritische Auseinandersetzung mit Medien zu thematisieren. Ebenfalls könnte hier der Umgang mit Excel, das Erstellen von Kurzfilmen etc. behandelt werden.

## 8. Kompetenzerwartungen der einzelnen Jahrgänge im Überblick<sup>7</sup>

### Kompetenzerwartungen im Überblick

Jahr-gang	<b>Bedienung und Anwendung</b>	<b>Information, Recherche und Erhebung</b>	<b>Kommunikation und Kooperation</b>	<b>Produktion und Präsentation</b>	<b>(Medien-)Analyse, Medienkritik, ethische Reflexion</b>
5/6	Schülerinnen und Schüler nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.	Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und eigenständig und nutzen mediale Kommunikationsmöglichkeiten in ihren Arbeitsprozessen.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.
7/8	Schülerinnen und Schüler nutzen erweiterte Funktionen digitaler Medien.	Schülerinnen und Schüler führen Medienrecherchen durch und verarbeiten die Informationen weiter.	Schülerinnen und Schüler arbeiten gemeinsam mit digitalen Medien und kommunizieren digital über den Arbeitsprozess.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler reflektieren die Bedeutung medialer Darbietungsformen und ihrer Wirkung.
9/10	Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Medien selbstständig und zielgerichtet.	Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.	Schülerinnen und Schüler diskutieren Möglichkeiten der gesellschaftlichen Teilhabe mittels digitaler Medien und nutzen sie aktiv.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler analysieren und beurteilen den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse.

<sup>7</sup> Orientierungsrahmen Medienbildung. <https://ormedien.nline.nibis.de/nibis.php?menid=119> (zuletzt aufgerufen am 14.09.2017)