



„Medienkonzept GE-Hennef 2006 -2012“

Beschluss der Lehrerkonferenz vom 19. 09. 2006 (Einstimmig bei einer Enthaltung)

Das Medienkonzept wurde auf der Basis von Beratungen mit Lehrenden, Lernenden und Eltern sowie mit dem Schulleitungsteam, dem e-team für den Rhein-Sieg-Kreis und der Medienberatung NRW erstellt von Karl-Heinz Assenmacher, Dr. Detlef Garbe und Ralf Pieper.

„Medienkonzept GE-Hennef 2006 -2012“

I. Präambel	3
Didaktische und methodische Prämissen	3
Medien als Instrument der Unterrichtsentwicklung	4
Medienbildung als tragende Säule des Schulprofils der GE Hennef	5
Schulisches Medienkonzept und Hennefer Medienkompetenz Modell HMkM	6
Schulisches Medienkonzept und Medienentwicklungsplan der Stadt Hennef (MEP)	7
II. Rahmen-Medienkonzept der Gesamtschule Hennef	8
Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess	8
Medienkompetenz als Unterrichtsziel	12
Konkretisierung von Inhalten und Zielen auf der Handlungsdimension	13
Grundlagen-Module	13
Grundlagen-Modul 01: Basiswissen Informationstechnik	14
Grundlagen-Modul 02: Computernutzung und Dateimanagement	14
Methoden-Module:	15
Methoden-Modul 01: Strukturieren	15
Methoden-Modul 02: Recherchieren	15
Methoden-Modul 03: Kooperieren	15
Methoden-Modul 04: Produzieren	16
Methoden-Modul 05: Präsentieren	17
Konkretisierung von Inhalten und Zielen auf der Personalisations-Dimension	18
Personalisations-Module:	19
Personalisations-Modul 01: Organisieren von Wissen	19
Personalisations-Modul 02: Reflektieren	20
Personalisations-Modul 03: Partizipieren	20
III. Umsetzungsbeschlüsse der Fachkonferenzen	22
Beschlussvorlage für Fachkonferenzen zur Umsetzung des Medienkonzept 2006 – 2012	23
Fachkonferenzbeschlüsse geordnet nach Jahrgangsstufen:	24
Jahrgangsstufe 5	24
Jahrgangsstufe 6	24
Jahrgangsstufe 7	24
Jahrgangsstufe 8	24
Jahrgangsstufe 9	24
Jahrgangsstufe 10	24
Jahrgangsstufe 11	24
Jahrgangsstufe 12	24
Jahrgangsstufe 13	24
IV. Anlagen	25
Zertifikate:	25
Medienübersichten Gesamtschule Hennef	25
Medienentwicklungsplan Hennef, Fassung 2005 (Dr. Garbe)	25

I. Präambel

Das im Jahre 2002 vorgelegte Medienkonzept, die jeweils aktuellen Standardisierungsvorgaben des „Hennefer Medienkompetenz Modells“ (HMkM), der Medienentwicklungsplan der Stadt Hennef (MEP) sowie Beschlüsse der Mitbestimmungsgremien der GE Hennef sind Grundlage für das „Medienkonzept GE-Hennef 2006 – 2012“.

Ziel der Überarbeitung ist es, die 2002 gesetzten Grundtendenzen fortzusetzen, diese mit dem HMkM, dem MEP und den Vorgaben der Medienberatung NRW zu synchronisieren und mediengestütztes Lernen als Teil von Unterrichtsentwicklung, Schulprogrammarbeit und Profilstärkung der GE Hennef zu intensivieren.

Herausgehobene Steuerungsinstrumente für die schrittweise Umsetzung des Medienkonzeptes sind:

- Standardisierung
- Zertifizierung
- Beschlussfassung in den Mitbestimmungsgremien u.a.
 - Fachkonferenzbeschlüsse zu Investitionen (Hardware, Software, Fortbildung)
 - Fachkonferenzbeschlüsse zu obligatorischen Nutzungsszenarien und Kompetenzbeschreibungen
 - Lehrerkonferenzbeschlüsse zu fachübergreifenden Standardisierungen
 - Schulkonferenzbeschlüsse zur Sicherung der sächlichen Ausstattung für alle SuS
- Bericht-Erstattung
- Controlling
- Kooperation mit den HMkM-Schulen
- Kooperation mit dem e-team für den Rhein-Sieg-Kreis

Didaktische und methodische Prämissen

Medien als Werkzeug

Analoge und digitale Medien werden grundsätzlich als Werkzeuge für Lehr- und Lernprozesse betrachtet. Systematische Programmeinführungen ohne erkennbaren Bezug zu Prozessen des Lehrens und Lernens sind nicht vorgesehen. Die Werkzeugnutzung erfolgt systematisch und auf steigenden Kompetenzstufen. Als höchste Kompetenzstufe gilt die Werkzeuganpassung bzw. Werkzeugoptimierung

Art und Ausmaß der Werkzeugnutzung sind orientiert an den Kriterien

- unterrichtsfachliche Relevanz
- unterrichtsmethodische Relevanz
- Relevanz für personale Entwicklung im sozialen Kontext
- Relevanz für den Übergang in die berufliche Ausbildung
- Relevanz für den Übergang ins Studium

Medien als Analyseobjekt

Neben der Befähigung zur Werkzeugnutzung und Werkzeuganpassung steht die kritische Beurteilung von analogen und digitalen Werkzeugen sowie von Produktionsergebnissen. Besondere Beachtung erfahren hier

- medienbedingte Wahrnehmungsmanipulation
- medienbedingte Beeinflussung von gesellschaftlicher und individueller Wertebildung

- medienbedingte Veränderung von Sozialisation und Personalisation
- medienbedingte Veränderung von Schule, Ausbildung, Studium und Berufstätigkeit
- medienspezifische Aspekte von Datensicherheit
 - Datenverlust
 - Datenspionage
 - Datensabotage
 - Datendiebstahl
- gesetzliche Regelungen
 - zum Schutz von Jugendlichen vor Probleminhalten
 - zur Wahrnehmung, Speicherung und Weitergabe altersunabhängiger Probleminhalte (→ Pornografie, → Gewaltdarstellung, → Rassismus ...)
 - zum Schutz geistigen Eigentums
 - zum Schutz der Persönlichkeit

Medien als Instrument der Unterrichtsentwicklung

Medien werden zunehmend als Element der Unterrichtsentwicklung gesehen (Schulgesetz, Kernlehrpläne, didaktische Kommentare aus dem MSJK, dem MSW und dem LFS, Auswertungen vergleichender Studien zur Bildung in Deutschland). Die GE-Hennef interpretiert den Prozess der mediengestützten Unterrichtsentwicklung als unverzichtbaren Beitrag zur Förderung der ihr anvertrauten Schülerinnen und Schüler; die Werte der persönlichen Betreuung und der individuellen Begabungsförderung sowie der Primat der Fachlichkeit bleiben unangetastet.

Spezifika des schulspezifischen Verständnisses von medienbasierter Unterrichtsentwicklung sind u.a.

- Unterstützung der Lernenden durch Individualisierung von Lernprozessen
 - hinsichtlich Lernort
 - hinsichtlich Lernzeit
 - hinsichtlich Lerngeschwindigkeit
 - hinsichtlich des Förderns / Forderns
- Unterstützung der Lernenden als Folge
 - der Materialoptimierung durch Editierbarkeit
 - der systematischen Bereitstellung digitaler Ergänzungsmaterialien
 - der Materialbereitstellung auf digitalen Datenträgern
 - der dauerhaften Materialbereitstellung auf einer internetbasierten Lernplattform
- Unterstützung der Lernenden beim außerunterrichtlichen Zugang zu Hardware
 - Arbeitsplätze im Selbstlernzentrum (SLZ)
 - befristete Bereitstellung von Computern
 - Vermittlung von Internetzugängen in den Bibliotheken der Stadt
 - Bereitstellung von Nutzungskontingenten in öffentlichen Internetzugängen
 - Ausleihe von Peripherie-Geräten im SLZ
- Unterstützung der Lernenden durch Bereitstellung von Software-Lizenzen zur Unterrichtsbegleitung auf häuslichen Arbeitsplätzen (Angaben gemäß Stand 2006)
 - Lernplattform SelGO
 - Office-Software
 - ANTOLIN
 - ULEAD-Schuledition
 - SelGO Deutsch 4 CDs

- SelGO Englisch 4 CDs
- SelGO Fachmodule Mathematik
- SelGO Fachmodule Sozialwissenschaften
- SelGO Textsammlungen Deutsch auf der LPF
- SelGO Textsammlungen Englisch auf der LPF
- Mindmanager smart
- GraftStat
- Hot Potatoes
- Geonext (Dynamisches Geometrie-Werkzeug)
- TI-Interactive (Computeralgebra)
- Förderung des kooperatives Arbeitens der SuS
- Förderung der Rollenwahrnehmung der LuL als „Coach in selbstgesteuerten Lernprozessen“
- Förderung der Nutzung der Medien zur Optimierung der innerschulischen Kommunikation
 - Bereitstellung von Informationen und Materialien durch E-Mails
 - Bereitstellung und Archivierung von Materialien auf der Lernplattform (virtuelle Lehrerbibliothek ohne Zugang für SuS, virtuelle Kursbibliotheken mit Zugängen nur für Kursmitglieder, Schulforum für alle SuS, LuL, ggf. Eltern)
 - Einbeziehung erkrankter LuL / SuS in aktuelle Lehr- und Lernprozesse
 - unterrichtsvorbereitende Hausaufgabensichtung und Hausaufgabenbegleitung durch LuL
 - unterrichtsvorbereitendes Brainstorming in Lerngruppen-Foren
 - kooperatives Arbeiten der LuL und der SuS
- Förderung der Nutzung der Medien zur Optimierung der außerschulischen Kommunikation
 - Asynchrone (E-Mails) und synchrone (Chat, virtueller Klassenraum, Audiokonferenz) Kommunikation mit Partnerschulen und Projektpartnern
 - webbasierte Live-Kommunikation mit externen Experten
 - virtuelle Seminare, insbesondere zur Begabungsförderung

Medienbildung als tragende Säule des Schulprofils der GE Hennef

Im Rahmen der Entwicklung und Fortschreibung des Schulprofils der GE-Hennef erhält die Medienbildung auf Basis des „Medienkonzept GE-Hennef 2006-2012“ herausragende Bedeutung. Ihre Auswirkung auf Unterricht, Schulleben und Übergangssituation Schule-Ausbildung sowie Schule-Studium werden zu einem Identifizierungskriterium (Schulgemeinde) und Identifikationskriterium (außerschulische Öffentlichkeit) der GE-Hennef.

Die im „Medienkonzept GE-Hennef 2006-2012“ ausgewiesenen und in den ergänzenden Anlagen konkretisierten und periodisch aktualisierten Beschlüsse beschreiben den innerschulischen Profilbildungsprozess. Dieser wird als elementarer Teil des Schulprogramms ergänzt durch Funktionen, die die GE Hennef in Kooperation mit außerschulischen Medienpartnern übernommen hat.

Die GE Hennef ist u.a. offizielle Stützpunktschule der Bezirksregierung Köln und Partnerschule des e-teams für den Rhein-Sieg-Kreis. Die Schule interpretiert diese Partnerschaften als Element ihrer Schulprofilbildung. Sie stellt eigene Ressourcen bereit und nutzt diese Partnerschaften zur Image-Steigerung sowie zur Gewinnung von Qualifizierungspotenzialen und Sachmitteln.

Umsetzung, Verankerung und Weiterentwicklung dieser schulspezifischen Sichtweise von Medienbildung als Säule des Schulprofils werden begleitet durch systematische Maßnahmen der Information, der Beteiligung, der Qualifizierung, der sächlichen Investition und der Evaluation.

Schulisches Medienkonzept und Hennefer Medienkompetenz Modell HMkM

Das „Medienkonzept GE-Hennef 2006 -2012“ versteht sich als Element der gemeinsamen Beratungen und Beschlüsse aller Hennefer Schulen.

HMkM-Zertifikat I

Alle SuS der GE-Hennef knüpfen in der Eingangsstufe an die Grundlagen, die in den Primarstufenschulen der Stadt Hennef gelegt worden sind, an. Die von den Grundschulen übermittelten Computerpässe der Stufe I gelten als Planungsgrundlage des Unterrichts im Fach Bürokommunikation.

HMkM-Zertifikat II

Alle SuS der GE-Hennef vertiefen und festigen in der Eingangsstufe ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Standard-Officesoftware. Der Unterricht folgt den HMkM-Standards (Strukturieren, Recherchieren, Kooperieren, Produzieren, Präsentieren), welche in Kooperation mit der Medienberatung NRW entwickelt wurden. Zur Unterstützung der SuS, insbesondere derer, die nicht von HMkM-Schulen stammen, sind die entsprechenden Trainingseinheiten auf dem HMkM-Server wiederholbar.

alle SuS haben bis zum Ende der Jahrgangsstufe 6 den Computerpass der Stufe II erreicht. Eine Differenzierung nach Kompetenzniveaus erfolgt zunächst nicht.

HMkM-Zertifikat III: Xpert Schule NRW (VHS-NRW)

An die internen Zertifizierungen schließt sich eine externe Zertifizierung durch die VHS Rhein-Sieg an. Das Zertifikat „Xpert Schule NRW“ wird von der Medienberatung NRW und dem Dachverband der Volkshochschulen in NRW unter Beteiligung des Medienkoordinators der Gesamtschule Hennef entwickelt. Es folgt dem Grundprinzip der 5 Lernmethoden, es erweitert das HMkM-Zertifikat II und soll den Schülerinnen und Schülern als anerkannte externe Zertifizierung bei Bewerbungen am Ende der Schulzeit dienen.

HMkM-Server

Seit Beginn des Schuljahres 2003-04 steht der HMkM-Server als lokaler Bildungsserver zur Unterstützung des Lehrens und Lernens an allen 12 HMkM-Schulen zur Verfügung. Der HMkM-Server bietet u.a.

- Informationen zu den HMkM-Grundlagen
- Übersichten über die HMkM-Lerninhalte
- lokal bezogene Trainingseinheiten zu zentralen Office-Anwendungen
- Protokolle aller HMkM-Teamsitzungen
- Termininformationen zu medienbezogenen Aktivitäten der HMkM-Schulen
- Termininformationen und Begleitmaterialien zu den medienpädagogischen Veranstaltungen an der GE-Hennef
- Medienpädagogische Quellen und Links
- Download-Links

Schulisches Medienkonzept und Medienentwicklungsplan der Stadt Hennef (MEP)

Das „Medienkonzept GE-Hennef 2006 -2012“ ist Bestandteil der Medienentwicklungsplanung des Schulträgers. Die Anregungen des externen Beraters Dr. Garbe sind implementiert, die Vereinbarungen zur Gestaltung der Warenkörbe, zur Erhöhung der Investitionssicherheit, zur Regelung des Supports und zu Re-Investitionszyklen sind Bestandteil des schulischen Medienkonzepts. Insbesondere finden die Regelungen Anwendung,

- dass als Erfolgskriterium ausschließlich der outcome bei den SuS gilt
- dass Investitionen nur vor dem erwarteten outcome gerechtfertigt werden
- dass sächliche Mittel nicht verausgabt werden, wenn sie den Vereinbarungen oder den Interessen des MEP zuwiderlaufen.

II. Rahmen-Medienkonzept der Gesamtschule Hennef

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess

Der Einsatz der Medien in den Fächern wird wesentlich vom Unterrichtsziel und der jeweiligen Lernkompetenz bestimmt. Die Medienberatung NRW hat mit ihrem Konzept der 5 Lernkompetenzen eine „Einbettung“ der Medien in selbstständige Lernprozesse beschrieben, das auch für die Gesamtschule in Hennef Orientierung bietet und die bisherige Einteilung in 4 Lernphasen ablösen sollte.¹

Die Mediennutzung in den 5 Lernkompetenzen wird hier nur aufgezählt; eine detaillierte Beschreibung mit Beispielen für Nutzungsmöglichkeiten findet sich im Anhang zu diesem Rahmenmedienkonzept:

- Phase 1: Strukturieren – „Was wollen wir wie bearbeiten?“
- Phase 2: Recherchieren – „Ich mache mich schlau.“
- Phase 3: Kooperieren – „Wir arbeiten gemeinsam.“
- Phase 4: Produzieren – „Ich stelle etwas her.“
- Phase 5: Präsentieren – „Ich erkläre euch das.“

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess: 1. Strukturieren – „Was wollen wir wie bearbeiten?“

Was Schülerinnen und Schüler lernen sollen, damit sie vorbereitet sind auf Beruf, Studium und eine aktive Teilnahme an gesellschaftlichem, kulturellem und politischen Leben, wird in Lehrplänen und Richtlinien formuliert und in der konkreten Gestaltung des Unterrichts von der Schule und den Lehrkräften verantwortet.

Wichtig für die Motivation und den Erfolg des Lernens ist ein intensiver Annäherungsprozess der Lernenden an den Gegenstand. Sie müssen die Chance haben, an ihr Vorwissen anzuknüpfen und ihre Ideen zur Erarbeitung des Themas einzubringen. In dem dazu notwendigen Strukturierungs- und Planungsprozess sind geeignete Methoden und die damit verbundene Mediennutzung von Bedeutung.

Das inhaltliche Vorwissen und die schon vorhandenen Methodenkenntnisse müssen Gestalt annehmen können, damit sie für die Erarbeitung in der Lerngruppe sichtbar werden und Grundlage für die Planung werden können. Mit der Wahl der Medien im Planungsprozess entscheidet sich, wie stark sich Schülerinnen und Schüler mit ihren Gedanken in den Unterrichtsprozess einbringen können.

Eigenaktivität und Selbststeuerung werden unterstützt, wenn Schülerinnen und Schüler lernen, Themen gemeinsam zu strukturieren, eigene Planungsentscheidungen zu treffen, zu begründen und umzusetzen.

Einzusetzende Medien sind z.B. Tafel, Metaplaner, Flipchart, Folien, Officesoftware, Mindmanagerprogramme sowie diverse Methoden der Gruppenarbeit.

¹ Quelle: www.medienberatung.nrw.de

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess: 2. Recherchieren – „Ich mache mich schlau.“

Schule ist ein geschützter Raum in unserer Gesellschaft, der Primärerfahrungen nur eingeschränkt ermöglicht. Die Welt kommt medial vermittelt ins Klassenzimmer.

Das klassische Schulbuch ist die Medienbasis des Fachunterrichtes. Das genehmigte Schulbuch setzt die staatlichen Richtlinien und Lehrpläne um. Die Entscheidung der Gesamtkonferenz - auf Vorschlag der Fachkonferenzen - sichert Standards in der Schule.

Das Schulbuch reduziert die fachliche Komplexität und bietet eine didaktisch begründete Auswahl an Inhalten, Materialien und Fragestellungen. Diese Reduzierung will Übersichtlichkeit schaffen, aber auch gleichzeitig vollständig sein. Im Ergebnis sind klassische Schulbücher einerseits umfassend und gleichzeitig im einzelnen Thema sehr eng.

Zum einzelnen Thema reicht das Materialangebot oft nicht, um eigenen Fragestellungen zu folgen und selbst gesteuert nach Antworten zu suchen. Für Lehrerinnen und Lehrer ist in der Vorbereitung ein erweitertes Studium mit eigenen oder ausgeliehenen Medien selbstverständlich, das vorliegende Schulbuch wird durch Text- und Arbeitsblätter ergänzt.

Für Schülerinnen und Schüler, die auf der Basis ihrer Erfahrungen und ihres Wissens ein Thema selbstständig durchdringen wollen und sollen, ist das reduzierte und didaktisierte Schulbuch ebenfalls nicht ausreichend. Auch sie brauchen ein breiteres Angebot an Fachmedien, um ihren individuellen Erkenntnisweg zu gehen.

Einzusetzende Methoden sind z.B. Internetrecherche, Recherche in der Schul- und Stadtbibliothek; Recherche in der digitalen Bibliothek NRW, Nutzung der diversen Lexika (Bücher und DVDs); Recherche in den Dateien des schulischen Medienservers, Recherche in den Dateien der schulischen Lernplattform (SelGO).

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess: 3. Kooperieren – „Wir arbeiten gemeinsam.“

Informationen in Schrift und Bild, vielleicht animiert oder gar interaktiv, die als Rechercheergebnis gesammelt wurden, stellen für sich genommen natürlich kein Wissen dar. Durch intensive Auseinandersetzung mit dem Gegenstand und im Vergleich verschiedener Sichten, Meinungen oder Lösungsansätze kann der Lernende sein Verständnis von der Welt erweitern. Das ist der Vorteil von „Lernen in der Gruppe“, den es methodisch möglichst geschickt auszunutzen gilt.

Kooperationsmethoden sind immer dann besonders effektiv, wenn damit intensive Austauschprozesse zwischen den Lernenden verbunden sind. Das damit verbundene Prinzip des schnellen, bruchlosen und intensiven Austausches lässt sich auch auf nicht-mündliche Formen medialer Übertragung anwenden.

Für die Zusammenarbeit von Lehrenden und Lernenden stehen in der Unterrichtsstunde vielfältige Medien zur Verfügung. Unter dem Gesichtspunkt der gemeinsamen Themenbearbeitung wird danach gefragt, in welchem Maße die Medieninstrumente geeignet sind Inhalte zu formulieren, auszutauschen und für die weitere Arbeit zur Verfügung zu stellen.

Mit dem Ziel, die Austauschprozesse zwischen Schülerinnen und Schülern zu intensivieren, bieten sich insbesondere diejenigen Medien an, die in Partner- oder Gruppenarbeit einerseits die Einigung auf eine gemeinsame Darstellung der Inhalte erfordern – und damit intensive Diskussionen unter den Beteiligten anstoßen – und andererseits Teilgruppenergebnisse der gesamten Lerngruppe zugänglich machen können.

Der Lerneffekt besteht darin, dass mehrere Lernende ihr Verständnis in einem gemeinsamen Produkt ausdrücken müssen. Damit sind intensive Austauschprozesse in der Gruppe und ein Ergebnis verbunden, das den Prozess auf der Ebene der Lerngruppe fortführt.

Gerade für eigenaktive Lernformen ist wichtig, dass auch außerhalb der Präsenzzeiten bzw. Unterrichtsstunden geeignete Formen der Zusammenarbeit unterstützt und ermöglicht werden.

Sind entsprechende räumliche und sächliche Möglichkeiten in der Schule vorhanden, dann können sich dort Schülerinnen und Schüler treffen, gemeinsam arbeiten und ihre Ergebnisse austauschen. Die herkömmliche Medientechnik unterstützt diese außerunterrichtlichen Formen der Zusammenarbeit nur bedingt – Fotokopien der Ergebnisse z.B. sind organisatorisch aufwändig und auch teuer. Der digitale Austausch setzt methodisches Training voraus und sollte in Präsenzphasen vorbereitet werden.

Die digitale Medientechnik kann im Unterrichtsalltag Produkte jeder medialen Art für alle Beteiligten im Lernprozess verfügbar machen. Vernetzte Computerräume und Arbeitsplätze im Selbstlernzentrum der Schule ermöglichen die Bereitstellung im Intranet der Schule (Medienserver und Datenserver sowie über eine zugangsgeschützte Lernplattform (SelGO)). Unter der Voraussetzung, dass Lernende wie Lehrende auch außerhalb der Schule auf das Internet zugreifen können, stehen damit alle Materialien und Produkte im

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess: 3. Kooperieren – „Wir arbeiten gemeinsam.“

Lernprozess jederzeit zur Verfügung.

Die mit der Entwicklung der Medientechnik verbundene Intensivierung und Verdichtung von Arbeitsprozessen sind im Berufsleben, in der Politik und der Öffentlichkeit weit fortgeschritten. Schule und Unterricht hat diese Effekte von „Intensivierung und Verdichtung“ bisher noch kaum für den Lernprozess nutzbar gemacht.

Haben Schülerinnen und Schüler vor der Stunde Zugang zu den Unterrichtsmedien, dann können sie sich besser vorbereiten und sich dem Gegenstand nähern. Sieht die Lehrerin bzw. der Lehrer schon vor der Stunde die verabredeten Arbeitsergebnisse der Schülerinnen und Schüler (Hausaufgaben, Referate etc.), ist der Unterricht effektiver zu planen. Stundenergebnisse – wie Thesen, „Tafelbilder“, zusätzliche Materialien, Sammlungen, Definitionen etc. – können für alle Beteiligten per E-Mail oder Lernplattform anschließend oder in der Stunde direkt verfügbar gemacht werden. So utopisch diese Arbeitsformen im schulischen Kontext bisweilen anmuten, so selbstverständlich sind sie in fast allen beruflichen, öffentlichen und kulturellen Bereichen. Die Anwendung dieser Kooperationsmedien in Lernprozessen beschleunigt die Austauschprozesse und bietet die Möglichkeiten zu ihrer inhaltlichen Optimierung.

Die Nutzung in Lernprozessen erfordert Vereinbarungen und Regelungen, wenn die medientechnischen Möglichkeiten auch tatsächlich in bestimmten Lernkontexten verbindlich eingesetzt werden sollen. Hierzu ist eine Mediennutzungsordnung als Teil der Schulordnung vonnöten. Auch ist zu klären, ob tatsächlich alle Schülerinnen und Schüler von zu Hause aus auf Internetdienste zugreifen können. Gegebenenfalls sind durch die Schule Kompensationsmaßnahmen zu ergreifen, z.B. Ausleihe von Computern, Erweiterung der außerunterrichtlichen Computernutzungsmöglichkeiten, Bereitstellung von Internetnutzungskontingenten in kooperierenden Bibliotheken oder in Internetcafés.

Kooperatives Lernen und Arbeiten mit digitalen Medien ist auf verschiedenen Ebenen von Öffentlichkeit möglich: Die Arbeits- und Lerngruppe ist dabei die kleinste Einheit. Darüber hinaus kann die Lerngruppe einen erweiterten Zugriff auf die gemeinsame Lernplattform selbst bestimmen. Sie kann dem Jahrgang, der gesamten Schule, der Schulgemeinde oder einer regionalen Öffentlichkeit (in einem regionalen Bildungsnetz) den Zugriff erlauben - soweit die erforderliche Technik bereitgestellt wird.

Internetbasiertes kooperatives Lernen ermöglicht der Lerngruppe auch die Einbeziehung externer Lernender (Schülerinnen und Schüler in medizinischen und therapeutischen Einrichtungen), externer Lerngruppen (Partner in Austauschschulen) sowie die Einbeziehung externer Experten (Universitätsdozenten / Universitätsdozentinnen).

Einsatzformen: Die technische Realisierung ist über E-Mail vergleichsweise einfach, komfortabler sind Plattformen wie z.B. SelGO, die schulischen Erfordernissen in Funktionalität und Begrifflichkeit angepasst sind. SelGO bietet hierzu auch die Funktion eines virtuellen Klassenraums an.

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess: 4. Produzieren – „Ich stelle etwas her.“

Sind Informationen recherchiert, verfügbar und in der Lerngruppe reflektiert und bearbeitet, ist der einzelne Lernende gefordert, entsprechend der thematischen Fragestellung seine Antworten in einem Produkt zu formulieren.

Gedanken, Fragen, Meinungen, Lösungen etc. sind im Kopf des Einzelnen nicht zu „lesen“, sie müssen ausgedrückt werden, am besten nicht nur mündlich, sondern auch in einem Medium. Dann werden dem Einzelnen seine eigenen Gedanken klarer und andere können sich damit auseinandersetzen.

So wird aus fremden Informationen das eigene Wissen erweitert, im sozialen Austausch der Lerngruppe in Frage gestellt, korrigiert und erweitert.

Z.B. kann dies im Heft als Hausaufgabe oder zur Leistungsbeurteilung in der Klassenarbeit geschehen. Es kann sich um kontinuierliche oder nicht-kontinuierliche Texte in Form von Tabellen, Grafiken, Schaubildern etc. handeln.

Die Auseinandersetzung der Lerngruppe mit den Gedanken des einzelnen Lernenden ist möglich: Einzelne können ihren Text vorlesen, der Nachbar kann im Austausch den Eintrag lesen, auch eine Fotokopie für alle Schülerinnen und Schüler der Lerngruppe ist möglich, aber aufwändig und teuer.

Die digitalen Medien mit ihrer Eigenschaft der Kopierfähigkeit und allgemeinen Kommunizierbarkeit können den anschließenden sozialen Lernprozess in der Gruppe unterstützen, indem schon bei der Produktion der Adressatenbezug geändert wird. Den Mitschülerinnen und Mitschülern müssen die Gedanken, Meinungen, Lösungsvorschläge etc. verständlich dargestellt werden.

Die Qualitätskriterien erhalten aus Sicht der Schülerinnen und Schüler eine andere Gewichtung. Während die

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess: 4. Produzieren – „Ich stelle etwas her.“

Hausaufgabe oder die Klassenarbeit im Heft hauptsächlich an die Lehrkraft adressiert ist, wird über den erweiterten Adressatenkreis der Klasse, des Jahrgangs, der Schule oder des regionalen Bildungsnetzes die Akzeptanz der eigenen Produkte bei den Mitschülerinnen und Mitschülern zu einem zusätzlichen Qualitätskriterium.

Digitale Werkzeuge wie Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Grafikprogramme, Videoprogramme, Präsentationsprogramme, Hypertexte, Websites, verändern den Schreib- bzw. Produktionsprozess gegenüber dem klassischen Hefteintrag.

Sie bieten nicht nur erweiterte Gestaltungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten, sondern zeichnen sich insbesondere durch zwei Eigenschaften aus:

- Der für digitale Produktionen typische, nicht lineare Herstellungsprozess erlaubt Umstellungen, Korrekturen und Erweiterungen - das Produkt entsteht mit der Entwicklung und Gestaltung der Gedanken, der Aussage. Dem Produkt selbst sieht man diesen permanenten Überarbeitungsprozess nicht an - im Gegensatz zu einem intensiv überarbeiteten Aufsatz im Heft. Schülerinnen und Schüler erleichtert diese Form des medialen Ausdrucks ihrer Gedanken die Identifikation mit ihrem Produkt und ermuntert sie zur ständigen Reflektion während des Gestaltungsprozesses.
- Die Entwicklung der Medientechnik erlaubt Schülerinnen und Schülern die Herstellung vielfältiger Medienprodukte und damit attraktiver Ausdrucksformen ihrer Gedanken, Ideen und Meinungen. Dies wirkt sich zusätzlich motivierend aus und ist ein wesentlicher Aspekt von Medienbildung. Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich aktiv die Medien - zumindest exemplarisch - , denen sie in einer von Medien geprägten Welt außerhalb von Schule als Rezipienten gegenüberstehen.

Die Wahl der Produktionsmedien entscheidet über deren weitere Verwendungsmöglichkeiten im Lernprozess der Gruppe. Klassische Medien wie das Heft betonen die individuelle Seite des Lernens, während die neuen Medien wegen ihrer erhöhten Kommunizier- und Austauschbarkeit den sozialen Kontext des Lernprozesses in der Gruppe berücksichtigen.

Produkte der Schülerinnen und Schüler können in digitaler Form selbst wieder zu Informationsmedien für den Unterricht werden.

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess: 5. Präsentieren – „Ich erkläre euch das.“

Während der mediale Austausch von Arbeitsergebnissen in der Kooperationsphase einem eher internen Prozess innerhalb der Lerngruppe dient und in der Produktionsphase der einzelne Lernende sein erworbenes Verständnis des Themas ausarbeitet und ausformuliert, kennzeichnet die Präsentationsphase die Darstellung und Vermittlung dieser Ausarbeitungen an einen Adressatenkreis.

Denkbar ist sicher der rein mündliche Vortrag. Aus Adressatensicht erhöhen jedoch mediale Veranschaulichungen das Verständnis der zu vermittelnden Inhalte. Eine geschickte Nutzung geeigneter medialer Unterstützung erleichtert dem Vortragenden eine überzeugende Darstellung seiner Erarbeitung und hilft den Adressaten dem Vortrag zu folgen.

Für die Entwicklung von Selbstsicherheit und Selbstbewusstsein sind gelungene Auftritte vor einem Plenum – auch schon vor der vertrauten Lerngruppe – wichtige Grundlagen.

Während ein ausformulierter Text oder eine Präsentation mit einem multimedialen Werkzeug wie z.B. Mediator ohne persönliche Erläuterungen auskommen muss, also vollständig und für sich als Produkt verständlich sein muss, dürfen mediale Unterstützungen von Vorträgen gerade nicht ausformuliert sein, sondern mündlicher Vortrag und mediale Unterstützung ergeben erst gemeinsam ein Ganzes.

Deshalb sind vollständige Sätze oder gar fortlaufende Texte nicht geeignet. Mediale Unterstützungen von Vorträgen sollten Schlüsselbegriffe, Kernaussagen und visuelle oder akustische Veranschaulichungen enthalten und den Adressaten das Verständnis des (mündlichen) Vortrages erleichtern. In der Vorbereitung der medialen Präsentation müssen deshalb die Inhalte des Vortrags konkretisiert, in eine Abfolge gebracht und klar strukturiert werden.

Der pädagogische Wert von medial unterstützten Vorträgen besteht erstens in der Strukturierungsanforderung, die das Medium verlangt, zweitens in der Stärkung kommunikativer und sprachlicher Fähigkeiten des Vortragenden Lernenden, drittens in der Nutzung der vom Einzelnen erarbeiteten Inhalte für den Erkenntnisgewinn der Lerngruppe und viertens in der sich damit für den Einzelnen ergebenden Reflexion des individuellen Verständnisses.

Zu den technischen Anforderungen an Präsentationsmedien gehört die Möglichkeit, sie vorbereiten zu können (Speicherung und Mobilität), sowie deren „Sichtbarkeit“ während des Vortrags. Die Verfügbarkeit über Speichermedien (i.d.R. USB-Sticks) und Ohrhörer sollte daher die gleiche Selbstverständlichkeit haben wie die

Medien als Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess: 5. Präsentieren – „Ich erkläre euch das.“

Verfügbarkeit von Stift, Papier, Kreide und Tafel.

Ergänzend zu den personengebundenen Präsentationen sollen selbst erklärende Produktionen, Referate, Facharbeiten, Praktikumsberichte, Lehrvideos, digitale Kompositionen, Podcasts entsprechend den angestrebten Zielgruppen auf dem schulischen Medienserver (Intranet), auf der schulischen Lernplattform (SelGO), auf der Homepage der Schule oder auf dem lokalen Bildungsserver publiziert werden.

Die Homepage der Schule sollte als Schulportal erweitert werden und als entsprechende Navigationshilfe fungieren.

Medienkompetenz als Unterrichtsziel

Die Vermittlung von Medienkompetenz ist ein Ziel neben anderen des Unterrichts. Medienkompetenz wird verstanden als eine Bündelung von Fertigkeiten und Fähigkeiten auf mindestens drei Ebenen:

- **die Handlungsdimension:** also die Fertigkeit, mit Medien zu kommunizieren, Informationen zu recherchieren und aufzubereiten sowie die neuen Medien für die Produktion und Präsentation von Arbeitsergebnissen zu nutzen
- **die kritisch-konstruktive Dimension:** also die Fähigkeit, nicht nur Informationen, sondern auch die Quellen von Informationen hinsichtlich ihrer Reliabilität und Validität bewerten zu können sowie Informationen für den eigenen Lernprozess auswählen und bearbeiten zu können
- **die partizipativ-demokratische Dimension:** also die Fähigkeit, die Rolle der Medien in der Informationsgesellschaft analysieren und bewerten zu können sowie für die Rolle als aktiver Bürger Medien in Kommunikationsprozessen zu nutzen

Neben diesen generellen Dimensionen gibt es eine fachspezifische Medienkompetenz, z.B. in der Musik das Komponieren von Musikstücken oder die Gestaltung des Sounds, in der Physik das Erfassen und Auswerten von Daten, in Kunst und Gestaltung die Bearbeitung von Bildern, das Zeichnen mit CAD-Programmen usw..

Medienkompetenz-Vermittlung geschieht nicht isoliert, sondern vor allem integriert in den Fachunterricht. Dennoch wird es immer wieder Elemente im Vermittlungsprozess geben, die gelernt und trainiert werden müssen. Entscheidend für das Vermittlungsziel von Medienkompetenz sind aber die Verbindlichkeit von zu vermittelnden Inhalten und zu erreichenden Zielen.

Das Rahmen-Medienkonzept beschreibt Inhalte und Ziele der Vermittlung von Medienkompetenz; es lässt aber gleichzeitig Freiräume schulspezifisch festzulegen,

- welche Inhalte und welche Ziele durch welche Fächer
- bis zu schulspezifisch festzulegenden Jahrgangsstufen zu erreichen sind.
- Darüber hinaus definiert die Schule in ihrem Schulprogramm die pädagogischen Leitbilder, an denen sich Medienerziehung orientiert, und in ihrem schulischen Medienkonzept den organisatorischen Kontext, der eine realistische Umsetzung von Zielen einerseits ermöglicht und andererseits begrenzt.

Das Rahmenmedienkonzept soll Orientierungen bieten, Freiräume für Experimente und Erprobungen schaffen, zur Evaluierung des pädagogischen Handelns anregen und – auf der Basis eines Erfahrungsaustausches – die Selbst-Evaluation durch die Schule ermöglichen. Das Rahmenmedienkonzept will Verbindlichkeiten schaffen und Fachkonferenzen zu Absprachen und Standardisierungen anregen. Lernende, deren Eltern und diejenigen, die die Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer Schulzeit in Ausbildung oder Studium übernehmen,

sollen verlässliche Informationen über die Medienkompetenz der Auszubildenden / der Studierenden haben. Diese Kompetenzen sollen durch die Schule zertifiziert werden. Die Chancen der Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer Schulzeit werden steigen. Der Schulträger gewinnt durch dieses Verfahren Investitionssicherheit, die Schule erhöht die Wahrscheinlichkeit von Re-Investitionen und Ergänzungs-Investitionen.

Konkretisierung von Inhalten und Zielen auf der Handlungsdimension

Die nachfolgend aufgeführten Fertigkeiten sollen sukzessive aufgebaut werden und am Ende der Jahrgangsstufe 10 zum Handlungsrepertoire aller Schülerinnen und Schüler gehören.

Grundlagen-Module basale Fertigkeiten als Grundlage für Lernprozesse; Inhalte und Ziele, differenziert nach Nutzungssituationen	Zuständigkeit ² : FB/Fach/ Jahrgangsstufe	Verantwortlich:
---	--	-----------------

² (Eintragung durch Medienkoordinator, jeweils wenn Beschlüsse der Fachkonferenzen vorliegen)

Grundlagen-Modul 01:

Basiswissen Informationstechnik

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Bestandteile eines Computersystems kennen
- Funktionen der verschiedenen Hardwarekomponenten (z.B. CD/DVD-Laufwerk, Brenner, Beamer, USB-Stick usw.) kennen
- Grundlagen der Arbeitsplatzergonomie kennen
- Softwarekategorien (Betriebssystem, Anwendungssoftware) und Dateiformate anwenden können
- unterschiedliche Informationsnetze (LAN, Intranet, Internet) kennen
- Sicherheitsaspekte (Informationssicherheit, Gefahr durch Viren) kennen

➔ *durch Schule noch zu leisten: Internetfilter und Nutzungsvereinbarungen; Privacy-Regeln und Datenschutz*

Grundlagen-Modul 02:

Computernutzung und Dateimanagement

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- den Computer ordnungsgemäß ein- und ausschalten können
- mit Fenstern umgehen können
- Verzeichnisse und Unterverzeichnisse anlegen können und die Verzeichnisstruktur verstehen
- Dateien erstellen, umbenennen, verschieben, kopieren und speichern können sowie Dateien aus einem oder mehreren Verzeichnissen löschen können
- Funktionen und Rechte in LANs (Schulnetzen) kennen

- ➔ *durch Schule noch zu leisten: Nutzungsvereinbarungen und Organisationsregeln,*

Methoden-Module: erweiterte Fertigkeiten für die Nutzung im Lernprozess; Inhalte, Ziele und Kompetenzen, differenziert nach Lernmethoden	Zuständigkeit ³ : FB/Fach/ Jahrgangsstufe	Verantwortlich:
<div data-bbox="188 472 893 678" style="border: 1px solid black; background-color: #ffffcc; padding: 5px;"> <p>Methoden-Modul 01:</p> <p>Strukturieren</p> </div> <p>Die Schülerinnen und Schüler sollen</p> <ul style="list-style-type: none"> • erste Gedanken und Informationen zu einem Thema im Brainstorming-Modus erfassen und sinnvoll verwalten, auch digital z.B. mit einem Mindmanager-Tool • Gedanken und Informationen sinnvoll verknüpfen und ordnen, auch digital z.B. mit einem Mindmanager-Tool oder mit einer Office-Software <div data-bbox="188 958 893 1164" style="border: 1px solid black; background-color: #ffffcc; padding: 5px;"> <p>Methoden-Modul 02:</p> <p>Recherchieren</p> </div> <p>Die Schülerinnen und Schüler sollen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Dienste im Internet, insbesondere Mail, Internet News und das WWW (World Wide Web) kennen • Suchmaschinen, Bibliothekskataloge und Online-Themendienste gezielt auswählen • Informationen in erweiterter Suchfunktion recherchieren • Ergebnisse in kommentierten Linklisten erfassen <p>- → Durch die Schule zu regeln: Zitier-Regelungen, Layout-Vorgeben für Facharbeit, Sanktionsregelungen bei Datendiebstahl und Vortäuschung von Urheberschaft.</p> <p>Anwendungsfelder sind insbesondere Hausarbeiten, Facharbeiten, Projekte und Praktika.</p> <div data-bbox="188 1753 893 1960" style="border: 1px solid black; background-color: #ffffcc; padding: 5px;"> <p>Methoden-Modul 03:</p> <p>Kooperieren</p> </div>		

³ (Eintragung durch Medienkoordinator, jeweils wenn Beschlüsse der Fachkonferenzen vorliegen)

Die Schülerinnen und Schüler können

- Textdokumente unter Nutzung der Überarbeitungsfunktion kooperierend optimieren
- Einzeltexte unter Nutzung gemeinsamer Layoutvorgaben zu einem gemeinsamen Dokument zusammenführen
- über digitale Dienste kommunizieren (E-Mail, Intranet, Chat, SMS)
- über eine internetbasierte Lernplattform Materialien kooperierend bearbeiten (SelGO)
- Informationen und Botschaften in Foren, Chats und Newsgroups austauschen und verarbeiten
- Erfahrungen in Audio- und Video-Conferencing sammeln
- im virtuell classroom (SelGO) mit externen Experten Informationen austauschen

Anwendungsfelder ergeben sich im alltäglichen Fachunterricht, in den vielfältigen Schulprojekten und Praktika sowie in allen Formen des Distanzlernens.

Methoden-Modul 04:

Produzieren

Textverarbeitung und -gestaltung

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- mit Hilfe von einer Textverarbeitung Texte erstellen und bearbeiten können; dazu gehören
- bestehende Textdokumente laden, bearbeiten und speichern können
- Zeichen-, Absatz- und Seitenformatierung beherrschen
- Rechtschreibprüfung, Silbentrennung und Thesaurus anwenden können
- Textbausteine (AutoText, AutoKorrektur) erstellen und einsetzen können
- Kopf- und Fußzeilen automatisch verwalten können
- Verzeichnisse und Indizes automatisch verwalten können
- Tabellen erstellen, bearbeiten und gestalten können
- Tabellen von einer Tabellenkalkulation einbinden können
- Textpassagen und -formatierungen sowie Sonderzeichen suchen und ersetzen lassen können
- Format- und Dokumentvorlagen einsetzen können
- Graphiken und Bilder bearbeitet in Texte einbinden können
- Nutzungsrechte Dritter begrenzen können (Schreibschutz, Formularfelder, Sicherheitseinstellungen im pdf-Format)

Anwendungsfelder sind

- Hausarbeiten,
- Referate,
- Versuchsprotokolle,

- **Lebenslauf,**
- **Zeitungsberichte**
- **usw.**

Tabellenkalkulation

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Grundfunktionen der Tabellenkalkulation beherrschen (Umgang mit Formeln, Summenbildung, Maximum-, Minimum- und Durchschnittsberechnungen)
- eine Tabelle verändern können (Zeilen und Spalten einfügen, Spaltenbreite)
- eine Tabelle formatieren können (Zeichen, Seite, Kopf- und Fußzeile, Dezimalstellen, Währung, Datum, Text...)
- Diagramme erstellen, laden, mit Titel und Beschriftungen drucken können
- Datenimport und Datenexport durchführen können
- Datensortierung und Datenfilterung durchführen können

Anwendungsfelder sind

- **mathematische Operationen durchführen**
- **Daten auswerten und in Tabellen, Grafiken und Diagrammen darstellen**
- **Umfragen durchführen und auswerten**
- **Informationen strukturieren**

Bildbearbeitung und Videobearbeitung

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Bilder digital erstellen und bearbeiten können
- Bilder in Texte integrieren können
- Bilder und Filmsequenzen für Präsentationen nutzen

Anwendungsfelder sind:

- **Produktionen von Texten**
- **Produktionen von Aushängen**
- **Produktion von Folien**
- **Produktion von Videoclips**
- **Produktion von Webseiten**

Methoden-Modul 05:

Präsentieren

Die Schülerinnen und Schüler sollen PC-gestützte Präsentationen in freier Rede vortragen lernen. Dazu sollen sie beherrschen

- Werkzeuge zur PC-gestützten Entwicklung von Einzelgrafiken, Folienfolgen und PC-Präsentationen
- die Realisierung von sprechergestützten Präsentationen in den Teilen Folienfolge, Sprechernotizen und Handouts vom Entwurf bis zur mündlichen Präsentation
- die Realisierung von sprecherunabhängigen Präsentationen als selbstablaufende Folienpräsentation und als Videoclip

Anwendungsfelder sind:

- **Präsentation von Arbeitsergebnissen**
 - **im Fachunterricht**
 - **bei Projekten**

<ul style="list-style-type: none">○ bei Phasen des Distanzlernens• Präsentationen im Kontext von Wettbewerbsteilnahmen		
---	--	--

Konkretisierung von Inhalten und Zielen auf der Personalisations-Dimension

In der Informations- und Wissensgesellschaft haben Medien eine Schlüsselfunktion bezüglich Sozialisation und Personalisation eingenommen. Beherrschung der Medien im Sinne von Werkzeuggebrauch und Werkzeuganpassung bestimmen den beruflichen und privaten Sozialisationsprozess unausweichlich und zunehmend stärker. Die Stärkung der selbstbestimmten Mediennutzung im Sinne einer aktiven, wissens- und fertigkeitstunfundierte kritische Entscheidung sowie ihrer regelmäßigen Evaluation sind Aufgaben schulischer Medienkompetenz-Vermittlung und Grundlagen gelingender (Medien-) Personalisation.

Konkretisierung von Inhalten und Zielen auf der Ebene der subjektiven Wissensorganisation

In der Informations- und Wissensgesellschaft hat die Organisation von Wissen zentrale Bedeutung gewonnen. Diese umfasst nicht nur das Speichern im Gedächtnis, sondern auch das Speichern auf Datenträgern, das situationsbezogene Bereitstellen, das vielfache Verknüpfen usw. Diese Wissensorganisation wird zu einem wesentlichen Element der Personalisation, sie zu meistern wird zur lebenslangen Aufgabe.

Konkretisierungen von Inhalten und Zielen auf der Ebene des kritisch-konstruktiven Umgang mit Medien

In der Informations- und Wissensgesellschaft ist **kommunikative Kompetenz** eine zentrale Schlüsselqualifikation, basierend auf den Kulturtechniken, die der Computer als Medium der Medienintegration mitsichbringt. Diese müssen genauso erlernt werden wie Lesen, Schreiben, Rechnen und andere Kulturtechniken.

Kommunikative Kompetenz hat eine technische und eine soziale Dimension. Notwendig ist der souveräne Umgang mit den Medien und den einzelnen Techniken. Genauso notwendig sind aber die Kunst des Ignorierens und des Abschaltens sowie die Fähigkeit zum Medienwechsel. Die Beherrschung von Kontaktaufnahme, Kontaktverweigerung sowie von Kommunikationsmanieren und –konventionen gehören zum Verhaltensrepertoire, ob unter Nutzung von Medien oder in direkter Kommunikation.

"Medienkompetenz" ist eine Teilmenge der "kommunikativen Kompetenz" und wendet sich insbesondere dem Umgang mit Medien aller Art zu, die heute in komplexer Vielfalt zur Verfügung stehen und deren Nutzung ebenfalls gelernt, geübt und gefordert werden muss. Medienkompetenz ist ein **Beitrag zur Identitätsfindung** in einer von Medien geprägten Welt („Informationsgesellschaft“).

Konkretisierungen von Inhalten und Zielen auf der Ebene der politischen Partizipation

Medien sind Bestandteil der Gesellschaft und prägen diese. Indikatoren für diese Entwicklung sind Stichworte wie „Informationsgesellschaft“ und „Wissensgesellschaft“. Medien prägen

den Alltag und sind gleichzeitig ein bedeutender Teil der Volkswirtschaft. Medien verursachen Gefährdungen des Einzelnen wie der politischen und sozialen Systeme, aber sie ermöglichen auch gleichzeitig Chancen. Diese zu erkennen sowie den Gestaltungsbedarf beim Einsatz von Techniken und Medien nicht nur theoretisch zu erkennen, sondern exemplarisch konkretisiert und geübt zu haben, wäre Rüstzeug für die Rolle des aktiven Bürgers in einer Demokratie.

Medienkompetenz des Einzelnen sichert seine Demokratiefähigkeit, besonders in einer Gesellschaft, in der die sachgerechte Auswahl von Informationen in einem fast unerschöpflichen Daten- und Informationsangebot Grundlage einer reflektierten Meinungsbildung ist.

Medienkompetenz umfasst nicht nur Kenntnisse und Fertigkeiten, sondern auch Reflexion und Kritikfähigkeit. Ziel einer aufgeklärten Nutzung von Medien ist der bewusste, aktive und kreative Nutzer der Medien in Beruf und Freizeit, vor allem aber der mündige, medienkritische Staatsbürger als die Voraussetzung einer weltoffenen, toleranten und demokratischen Gesellschaft.

Personalisations-Module: Reflexive und partizipative Medienkompetenz Inhalte und Ziele, differenziert nach Kompetenzen	Zuständigkeit ⁴ : FB/Fach/ Jahrgangsstufe	Verantwortlich:
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">Personalisations-Modul 01:</p> <p style="text-align: center;">Organisieren von Wissen</p> </div> <p>Wissensmanagement wird hier verstanden als der EDV-gestützte Ausbau von Lern- und Archivierungsmethoden für die eigenverantwortlich erarbeiteten Wissensbestände. Wissensmanagement ist in Zeiten der Informationsgesellschaft ein zunehmend bedeutender Produktionsfaktor.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dateien strukturiert in ein Verzeichnissystem einordnen • gezielt nach abgespeicherten Informationen suchen • mit Datenbanksystemen umgehen <p>In Vorbereitung auf die Abschlussprüfungen sollen die grundlegenden Methoden bekannt sein. Die entsprechenden Dateien können auf privaten mobilen Datenträgern gespeichert werden.</p> <p>Anwendungsfelder sind</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung auf teilszentrale Abschlussprüfungen im Jahrgang 10 • Zentrale Abiturprüfungen im Jahrgang 13 		

⁴ (Eintragung durch Medienkoordinator, jeweils wenn Beschlüsse der Fachkonferenzen vorliegen)

Personalisations-Modul 02:

Reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Trägermedien kriterienorientiert auswählen können
- Medienbotschaften wie Artikel, Sendungen oder Beiträge kriterienorientiert auswählen können
- Medieninhalte verstehen und bewerten können
- Einflussmöglichkeiten von Medien – wie Fernsehen, Radio oder Zeitung – sowohl auf die Gesellschaft als auch auf den Einzelnen erkennen und beurteilen
- die Bedeutung von Medien in der Werbung und ihre Wirkungen und Effekte, von der Information bis zur Beeinflussung des Verhaltens, einschätzen können
- die Bedeutung des Internet und des WorldWideWeb nicht nur in seiner Funktion als Informations- und Kommunikationsplattform, sondern auch in seiner Funktion als Marktplatz kennen
- in der Lage sein, Medienbeiträge selbst herzustellen, zu gestalten und zu publizieren
- bei der Nutzung und Produktion von Medienbeiträgen die relevanten rechtlichen Rahmenbedingungen (z.B. Datenschutz, Urheber- und Lizenzrechte) kennen und berücksichtigen
- Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung analysieren und erfassen können

Personalisations-Modul 03:

Partizipieren

Die Schülerinnen und Schüler erfahren die Bedeutung von Medien in Bezug auf Individuum und Gesellschaft. Im Detail sollen sie

<ul style="list-style-type: none">• die Problematik des Schutzes der Persönlichkeitsrechte und der Privatsphäre („Privacy“) erfassen• die Problematik der gezielten Des-Information durch ein Informationsüberangebot reflektieren• die Problematik der digitalen Zwei-Klassen-Gesellschaft reflektieren und Strategien zu Gunsten einer „digitalen Integration“ entwerfen• die Funktion der Medien in einer Demokratie (Pressefreiheit; Manipulation der Öffentlichkeit) erfassen und Maßnahmen zur Sicherung dieser Funktion entwerfen• die Funktion von Medien bei der Überwindung totalitärer Systeme• die Funktion der Medien bei der Zugänglichmachung strafbarer Inhalte kennen• die Möglichkeiten und Grenzen der Strafverfolgungsbehörden kennen• die Grundlagen von „e-democracy“ erfassen und beurteilen• die Grundlagen von „e-government“ erfassen und beurteilen• die Grundlagen von „e-commerce“ erfassen und beurteilen		

III. Umsetzungsbeschlüsse der Fachkonferenzen

Die Fachkonferenzen und Fachbereichskonferenzen beraten und beschließen, welche fachspezifischen Unterrichtsequenzen zur Umsetzung des Rahmen-Medienkonzepts der Gesamtschule Hennef erprobt werden. Die Mitglieder der Fachkonferenz beschließen obligatorische Unterrichtsequenzen und Bausteine zur Umsetzung der medienbasierten Unterrichtsentwicklung. Der Fachkonferenzvorsitzende / die Fachkonferenzvorsitzende sichert die Umsetzung der Beschlüsse. Zur Entlastung des Fachkonferenzvorsitzenden / der Fachkonferenzvorsitzenden kann die Fachschaft einen Medienbeauftragten / eine Medienbeauftragte benennen.

Die Fachschaft dokumentiert obligatorische Unterrichtsequenzen in dem Formular „Fachkonferenzbeitrag zur Umsetzung des Medienkonzept 2006 – 2012 der Gesamtschule Hennef“. Investitionsbedarfe und Fortbildungsbedarfe werden ebenfalls in den vorgesehenen Formularen dokumentiert.

Der Medienkoordinator der Schule ist Ansprechpartner für medienpädagogische Fragestellungen sowie für Fortbildungsorganisation und Investitionen aus den Mitteln des Medienentwicklungsplans der Stadt Hennef.

Der Didaktische Leiter der Schule begleitet die fachspezifischen Beratungen, er ist für die Umsetzung des Medienkonzeptes verantwortlich.

Die Beschlüsse der Fachkonferenzen und Fachbereichskonferenzen werden nach Jahrgangsstufen geordnet nachfolgend dokumentiert. Die Dokumentation wird regelmäßig ergänzt, die Ergänzungen werden zu Beginn eines Schuljahres in der Lehrerkonferenz vorgestellt. Nach Ablauf der ersten Hälfte des Medienkonzeptes 2006 – 2012 erfolgt eine Zwischenevaluation.

**Beschlussvorlage für Fachkonferenzen zur Umsetzung des Medienkonzept
 2006 – 2012**

Fach / Fachbereich:	Jahrgangstufe:
Kurztitel der Unterrichtssequenz:	

**Schwerpunkte im Rahmen der Modularisierung gemäß Rahmen-
 Medienkonzept:**

Fokussierung auf Grundlagenwissen	
Grundlagen- Modul 01: Basiswissen	Grundlagen- Modul 02: Dateimanage- ment

Fokussierung auf Lernkompetenzen				
Methoden- Modul 01: Strukturieren	Methoden- Modul 02: Recherchieren	Methoden- Modul 03: Kooperieren	Methoden- Modul 04: Produzieren	Methoden- Modul 05: Präsentieren

Fokussierung auf Personalisation		
Personalisations- Modul 01: Organisieren	Personalisations- Modul 02: Reflektieren	Personalisations- Modul 03: Partizipieren

**Beschreibung der Unterrichtssequenz als Beitrag zur Umsetzung des
 Medienkonzeptes 2006 – 2012 der Gesamtschule Hennef:**

Fachkonferenzbeschlüsse geordnet nach Jahrgangsstufen:

Jahrgangsstufe 5

Jahrgangsstufe 6

Jahrgangsstufe 7

Jahrgangsstufe 8

Jahrgangsstufe 9

Jahrgangsstufe 10

Jahrgangsstufe 11

Jahrgangsstufe 12

Jahrgangsstufe 13

IV. Anlagen

Zertifikate:

- HMkM-Zertifikat I (Jahrgangsstufe 4 aller Hennefer Schulen)
- GE-Hennef Bassiszertifikat „Medien-Pass“ (GE-Hennef, Jahrgangsstufe 5, 1. Halbjahr)
- HMkM-Zertifikat II (Jahrgangsstufe 6 aller Hennefer Schulen)
- HMkM-Zertifikat III: Xpert Schule NRW (zertifiziert durch VHS Rhein-Sieg)

Medienübersichten Gesamtschule Hennef

- Standardinstallationen
 - Standardinstallationen Computerräume
 - Standardinstallationen SLZ
 - Standardinstallationen Notebooks Typ 1
 - Standardinstallationen Notebooks Typ 2
- Verfügbare Hardware im SLZ
- Verfügbare Software SLZ
- Verfügbare DVDs und VHS-Videos im SLZ
 - EDMOND-Materialien (uneingeschränkte Nutzungsrechte)
 - Verfügbare Literaturverfilmungen
 - Sonstige Materialien (teilweise eingeschränkte Nutzungsrechte)
- Verfügbare Bücher im SLZ
- Verfügbare Zeitschriften im SLZ
- Verfügbare Musikdatenträger im Fachbereich Musik
- Verfügbare Materialien auf zentralem Medienserver (Intranet)

Medienentwicklungsplan Hennef, Fassung 2005 (Dr. Garbe)