

MEDIENKONZEPT



Stand: Juni 2013

Inhaltsverzeichnis

I Schule und Medienkompetenz - Chancen und Defizite.....	2
1. Medienkompetenz im Wandel der Zeit.....	3
2. Dimensionen der Medienkompetenz.....	4
3. Zielsetzungen der medienpädagogischen Arbeit.....	4
II Medienkompetenz an der WLS.....	6
1. Ausgangslage.....	6
2. Allgemeine Perspektiven und Tendenzen.....	6
a) Umwandlung des IKG-Unterrichts.....	7
b) Ausbau des integrierten Medienunterrichtes.....	7
c) Öffnung der Medienlandschaft außerhalb des Unterrichts.....	8
d) Einbindung sozialer, ethischer, affektiver, ästhetischer Sichtweisen auf Medien.....	8
3. Zusammenfassung.....	9
III Unterrichtsmodule und Stoffpläne.....	10
1. IKG-Unterricht.....	10
2. Mediencurriculum.....	11
a) Kriterien der Softwareauswahl.....	11
b) Aufstellung der Curricula.....	12
c) Darstellung einzelner Unterrichtseinheiten als Beispiele für den integrierten Medienunterricht nach dem Mediencurriculum.....	13
3. Offene Mediennutzung.....	14
4. Sozialisierung im Web 2.0.....	15
5. vertiefende Lehrgänge.....	16
a) Webprogrammierung:.....	16
IV Hardwareanforderungen und Ausstattungsbedarf.....	17
1. Große Gerätecluster.....	17
2. Kleine Gerätecluster.....	18
3. Übersicht über die Rechner der WLS.....	19
4. Delokalisierte Systeme.....	19
V Fortbildungsplanung.....	20

I Schule und Medienkompetenz - Chancen und Defizite

1. Medienkompetenz im Wandel der Zeit

Der Erwerb von *Medienkompetenz* - nach Baacke die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Bedürfnissen entsprechend zu nutzen - ist in immer anderen Erscheinungen und Ausprägungen seit vielen Jahren Mittelpunkt des Computerunterrichtes an Schulen. Je häufiger in Zukunft individualisierte Lernformen in das Zentrum des Unterrichtsgeschehens gerückt werden, desto stärker wird auch die Einbindung der sogenannten „Neuen Medien“ in die Unterrichtsstruktur sein. Damit werden aber auch die Anforderungen an die Schülerinnen und Schüler, die mit den Medien umgehen müssen, und die Aufgaben der Lehrerinnen und Lehrer, die die Schülerinnen und Schüler in diesem Lernprozess begleiten, größer werden.

Die Medien selbst haben sich im Laufe der letzten fünf Jahre dramatisch verändert und beeinflussen damit nicht nur die Anforderungen an die Schülerinnen und Schüler, Lehrerinnen und Lehrer, sondern auch an die Eltern.

- Standen seit den 80er Jahren fast ausschließlich die PCs im Zentrum des Medienunterrichts, so treten in den letzten Jahren verstärkt Handys, Smartphones und verwandte Produkte in die Mitte der Wahrnehmung. Diese Entwicklung muss auch moderner Medienunterricht berücksichtigen.
- Stand in der Vergangenheit oft der rezeptorische Umgang mit Medien im Zentrum der Bemühungen, so wird seit der Geburt des Web 2.0 im Jahr 2005 deutlich, dass v.a. auch die soziale Aspekte der sogenannten partizipativen Mediennutzung ins Unterrichtsgeschehen Eingang finden muss (Umgang mit Facebook, Blogs, Gegensatz von Öffentlichem und Privatem)

Diese Trends müssen im Medienunterricht aufgegriffen werden, wenn die Medienkompetenz wirklich nachhaltig und lückenlos sein soll.

Darüberhinaus muss der Entwicklung Rechnung getragen werden, dass durch den starken Wandel der Medienlandschaft, Schülerinnen und Schüler den Lehrerinnen und Lehrern und den Eltern oft in der Bedienkompetenz weit voraus sind. Groebel und Hurrelmann sprechen hier von einem regelrechten „Wettlauf der Medienkompetenz“.¹ Doch nur gemeinsam lassen sich im Medienunterricht Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten erwerben, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden.

¹ Groeben, Norbert: „Anforderungen an die theoretische Konzeptualisierung von Medienkompetent“, in: Groeben, Hurrelmann (Hrsg): Medienkompetenz, Weinheim u.a. 2002

2. Dimensionen der Medienkompetenz

Die Definitionen, was genau unter dem Stichwort „Medienkompetenz“ zu verstehen sei, sind außerordentlich vielfältig und umstritten, und leider für die pädagogische Praxis nicht immer geeignet. Gapski kommt auf über 100 Definitionen des Begriffes, die sich auf den verschiedenen Beschreibungsebenen überschneiden.²

Die klassische von Baacke geprägte Sichtweise auf die Arbeitsbereiche der Medienkompetenz erweckt schnell den Eindruck der Vollständigkeit: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung wurde in der Vergangenheit im integrativen Medienunterricht wie auch im isolierten Computerlehrgang gründlich und erfolgreich gelehrt.

Aufschlussreicher für die schulische Praxis ist eine Ergänzung durch die sogenannten sechs Dimensionen der Medienkompetenz von Aufenanger,³ die sich nahtlos in das von Baacke postulierte Schema einfügen lassen, aber interessante neue Blickwinkel erlauben:

- kognitive Dimension (kognitive Kenntnisse über Medien)
- Handlungsdimension (Aktive Gestaltung von Medien, Web 2.0)
- Moralische Dimension (Wertung von Medien nach Sozialverträglichkeit)
- Soziale Dimension (soziale und politische Auswirkungen von Medien)
- Affektive Dimension (Unterhaltungsfunktion, „Spaß haben“)
- Ästhetische Dimension (Art der Gestaltung)

Affektive oder ästhetische Sichtweisen haben bisher im Medienunterricht keine oder nur eine untergeordnete Rolle gespielt.

3. Zielsetzungen der medienpädagogischen Arbeit

Aus Aufenangers und Baackes Aufschlüsselung lassen sich folgende medienpädagogische Kompetenzbereiche und Feinziele ableiten:

Skizze der Grobziele:



² Harald Gapski: „Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme und Vorüberlegungen zu einem systemtheoretischen Rahmenkonzept“, Wiesbaden 2001

³ Aufenanger, Stefan: „Schule auf dem Weg in die Wissensgesellschaft - die Rolle neuer Medien in schulischen Lehr- und Lernprozessen“, in: Kleber, Hubert (Hrsg.): Perspektiven der Medienpädagogik in Wissenschaft und Bildungspraxis. München 2005

Im Bereich „*Mit Medien leben*“ stehen die Medien selbst im Mittelpunkt des Unterrichtsgeschehens. Dieser Block entspricht etwa der Baackschen „Medienkunde“, aber auch der „Mediengestaltung“ und der „Medienkritik“. In diesem Bereich finden die soziale und moralische Dimension Aufenangers ihren Platz, aber auch affektive und ästhetische Gesichtspunkte könnten Eingang in den Unterricht finden.

Der Bereich „*Mit Medien arbeiten*“ entspricht dem integrierten Medienunterricht: Medien sind Mittel zum Zweck, fachliche Inhalte zu erwerben („Mediennutzung“). In den Zeiten des Web 2.0 kann aber auch die „Mediengestaltung“ zum Kompetenzerwerb verwendet werden (z.B. Bearbeitung einer Wiki zum Thema Goethe). Die Übergänge sind fließend. Neue Medien helfen in diesem Bereich bei der Binnendifferenzierung, der Individualisierung, der Förderung von Stärken.

II Medienkompetenz an der WLS

1. Ausgangslage

Die neuen Medien haben an der WLS schon immer eine Doppelfunktion: Sie sind einerseits als „Arbeitsgerät“ Bestandteil eines jeden Faches, zum anderen Unterrichtsgegenstand des IKG-Unterrichtes in den Jahrgangsstufen 5 und 6, aber auch in den verschiedenen Wahlpflichtkursen in Klasse 7 und 8. Personaltechnisch ist dieser Unterschied an der WLS in der Zuteilung der Lehrerkapazitäten fassbar: Die integrierte Medienschulung liegt in den Händen des jeweiligen Fachlehrers, Computerunterricht zur Vermittlung der Bedienkompetenz fällt in die Verantwortung der Informatiklehrer.

Im Rahmen des gesonderten Computerunterrichts werden in der 5. (zweistündig) und 6. (einstündig) Jahrgangsstufe im IKG-Unterricht IT-Grundlagen in Zusammenarbeit und Ergänzung mit dem Fach Deutsch vermittelt. Die Schülerinnen und Schüler werden im Handling, im Erfassen und Gestalten von Texten und in der Internetrecherche ausgebildet. Im Wahlpflichtbereich ab der Klasse 7 stehen den Schülerinnen und Schülern bisher mindestens zwei Kurse, die sich mit den Neuen Medien beschäftigen, zur Auswahl.

Der Medienunterricht wird ergänzt durch vereinzelte Maßnahmen und Lehrgänge zum Themenbereich „soziale Verantwortung im Netz“ durch externe Anbieter. Allerdings finden diese Lehrgänge nur vereinzelt und nicht flächendeckend statt

Die Implementierung der „Neuen Medien“ im Fachunterricht ist bisher unterschiedlich vorangeschritten. In fast allen Fächern wird Internetrecherche verwendet, viele Fächer nutzen Software aus dem Spektrum der digitalen Schultasche. Der Softwarepool wird ergänzt durch Online-Angebote, die über das Internet Übungssequenzen zur Verfügung stellen.

Über die schuleigene Lernplattform „moodle“ steht ein Instrument zur Verfügung, das die Verteilung von Materialien zulässt und in einigen Fächern (v.a. GL, Deutsch und Latein) zur Individualisierung des Unterrichts genutzt wird. „Moodle“ stellt Lernenden und Lehrenden verschiedene Module bereit, um den Unterricht auf die individuellen Bedürfnisse auszurichten und kompetenzorientiertes Unterrichten zu erleichtern. Lehrerinnen und Lehrer kommunizieren den Unterrichtsstoff über Chats, E-Mail, Übungsaufgaben und einen Materialpool. Schülerinnen und Schüler können ihrerseits in Interaktion mit den Lehrerinnen und Lehrern treten und Ergebnisse, Lösungen und Anfragen senden. Der schnelle Austausch von Materialien über die Plattform kann wesentlich zur Arbeitserleichterung und Entlastung der Kolleginnen und Kollegen beitragen.

2. Allgemeine Perspektiven und Tendenzen

Allgemein soll an unserer Schule der Entwicklung Rechnung getragen werden, die Medienkompetenz auf alle Dimensionen auszudehnen. So müssen in Zukunft neben der kognitiven Computerkenntnis v.a. auch mehr soziale, affektive, ethische Blickwinkel auf die Medienlandschaft vermittelt werden. Hilfreich wäre es, die kognitiven Leistungen und die Entwicklung der Bedienkompetenz komplett einzelnen Fächern unterzuordnen, also die Integration des Medienunterrichtes in noch stärkerem Maße voranzutreiben. Daraus könnten sich folgende Perspektiven für den Medienunterricht an der WLS ergeben:

a) Umwandlung des IKG-Unterrichts

Der Medienkompetenzerwerb im Sinne der Bedienkompetenz kann in einer Übergangsphase zunächst nach wie vor in gesondertem Computerunterricht (IKG-Unterricht) stattfinden: Die Jahrgangsstufen 5 und 6 bieten sich für die Vermittlung der Grundlagen an. Allerdings sollte hier in Absprache mit den Teamkollegen eine stärkere Anbindung an den Fachunterricht stattfinden. Langfristig sollte der isolierte Computerunterricht komplett in einer Art Mediencurriculum den einzelnen Fachbereichen überantwortet werden, da

a) Bedientechniken und der Umgang mit Software effektiver an konkreten Beispielen gelernt und

b) mittlerweile in den Grundschulen recht solide Fundamente in der Bedienkompetenz gelegt werden, die im Fachunterricht genutzt werden könnten.

Langfristiges Ziel wäre es also, die Einführungskurse zugunsten eines integrierten Medienunterrichtes aufzugeben und lediglich Stütz- und Förderkurse im AG-Bereich anzubieten um ein gewisses Maß an Kompensation nach der Grundschule gewährleisten zu können. Hier könnten bestimmte Praktiken gezielt eingeübt werden. Denkbar wäre es auch, in einer Einführungswoche (z.B. der Woche für besondere Vorhaben), den Schülerinnen und Schülern die Grundlagen des Schulnetzwerkes zu erklären.

Um den Fachlehrern bei der Integration der Medien Unterstützung zukommen zu lassen, wäre es wünschenswert, dass nach Bedarf kompetentes Personal auf Abruf bereit stünde - in Doppelsteckung oder nach Absprache unter den Kolleginnen und Kollegen. Denkbar wäre es, den Jahrgangsteams 5 und 6 eine bestimmte Anzahl an „Hilfsstunden“ durch eine IT-Fachkraft zur Verfügung zu stellen, die innerhalb des Team selbstständig zugeteilt werden können.

b) Ausbau des integrierten Medienunterrichtes

Insgesamt soll eine noch stärkere Auslagerung des Medienkompetenzerwerbs in die einzelnen Unterrichtsfächer stattfinden. Da das Angebot an Anwendungssoftware vielfältig ist, muss die Schulung darin in den Bereich des Fachunterrichtes und damit in die Hände der Fachlehrer gelegt werden. Die Teamstruktur kann bei jahrgangsinernen Absprachen über die Verteilung der Module zur medienbasierten Methodenkompetenz hilfreich sein. Außerdem sind Schulungen und Fortbildungen des Kollegiums notwendig, um die nötigen Kompetenzen und die erforderliche Sicherheit im Umgang mit fachspezifischer Hard- und Software zu erlangen. Auch hier sollten geschulte Mitarbeiter als Hilfskräfte den Kollegen zur Seite gestellt werden. Mit der Integration des Medienunterrichtes wird es zwingend notwendig, auch kleinere Gruppen bei der Medienbenutzung zu unterstützen und zu beaufsichtigen. Da kleinere Gruppen aus aufsichtstechnischen Gründen nicht in den Computerraum ausgelagert werden können, müssen geeignete kleine Gerätecluster in den Klassenräumen oder in den Multiboxen zur Verfügung stehen.

Die Ausarbeitung der Module für ein Mediencurriculum könnte folgendermaßen aussehen:

1. In einer ersten Phase sollte eine solide Datenbasis erhoben werden, die Auskunft darüber gibt, in welchen Fächern die unterschiedlichen Kompetenzen in Hard- und Software bereits gelehrt oder angewandt werden. (ist bereits im Mai 2013

erfolgt)

2. Auf der Grundlage dieser Daten kann der Fachbereich Informatik die konkrete Verteilung der einzelnen Module auf die Fachbereiche vornehmen und im Mediacurriculum festschreiben.

Um die Individualisierung des Unterrichts weiter voranzutreiben, wird auch der Ausbau der moodle-Plattform sowie die damit verbundenen Schulungen des Kollegiums notwendig sein. Auch sollte mit zunehmender Akzeptanz der Plattform über Alternativen zum kostenpflichtigen Webhoster nachgedacht werden. Hier wäre es wünschenswert, wenn der Landkreis ein attraktives Angebot an die Schulen machen könnte.

Um „moodle“ stärker ins Bewusstsein des Kollegiums zu rücken, kann die Plattform auch als „Verwaltungshilfe“ unter den Lehrerinnen und Lehrern genutzt werden. Dokumente (z.B. Stoffverteilungspläne oder Protokolle) und Formulare könnten schnell dem Kollegium zur Verfügung gestellt werden. Termine lassen sich einfach über den moodle-Kalender abgleichen. Diskussionen und Besprechungen könnten in einigen Bereichen ins Netz ausgelagert werden.

c) Öffnung der Medienlandschaft außerhalb des Unterrichts

Ein Punkt, der bisher nur am Rande behandelt wurde, stellt die außerunterrichtliche Nutzung der Medien in der Schule dar. Als konsequente Fortführung der Individualisierung und Differenzierung sollte den Schülerinnen und Schülern Zugang zu schulischen Geräten für Hausaufgaben, Projekte, Referate auch nach Unterrichtsende gewährt werden. Damit ist allerdings auch die Bereitstellung des entsprechend geschulten Personals nötig, so dass die Schule ihrer Aufsichtspflicht gegenüber den Schülerinnen und Schülern nachkommen kann.

Um den Medienpool der Schule zu entlasten, sollte darüber nachgedacht werden, den Schülerinnen und Schülern die Nutzung eigener mitgebrachter Geräte (Handys, Smartphones, Netbooks, Tablets, Laptops) zu unterrichtlichen Zwecken zu gestatten. Hier ist die Einbeziehung aller Gruppen, die mit Medienerziehung der Schülerinnen zu tun haben, besonders wichtig - nicht nur Schüler selber und Lehrer, sondern auch Eltern müssen in den Entscheidungsprozess eingebunden werden. Unbedingt muss dabei verhindert werden, dass es beim „Handyvergleich“ zur sozialen Ausgrenzung von SchülerInnen und Schülern kommt, die keinen Zugriff auf eigene Geräte haben.

d) Einbindung sozialer, ethischer, affektiver, ästhetischer Sichtweisen auf Medien

Es ist wichtig im Hinblick auf die in der Einleitung genannten Ziele, den Computerunterricht nicht ausnahmslos auf die kognitive Dimension zu beschränken: In Zukunft muss der sozialen und ethischen Dimension der Medienkompetenz in diesem Bereich mehr Beachtung geschenkt werden. Die Bewusstmachung um die Gefahren und Möglichkeiten des Web 2.0 kann bereits in den unteren Jahrgängen erfolgen und in Form von Projekten durchgeführt werden. Da die Relevanz dieser Themen groß ist, sollten sie nicht in fakultativen Kursen angeboten werden, wie Wahlpflichtkurse, Förderkurse oder AGs, sondern für alle Schülerinnen und Schüler verpflichtend gemacht werden.

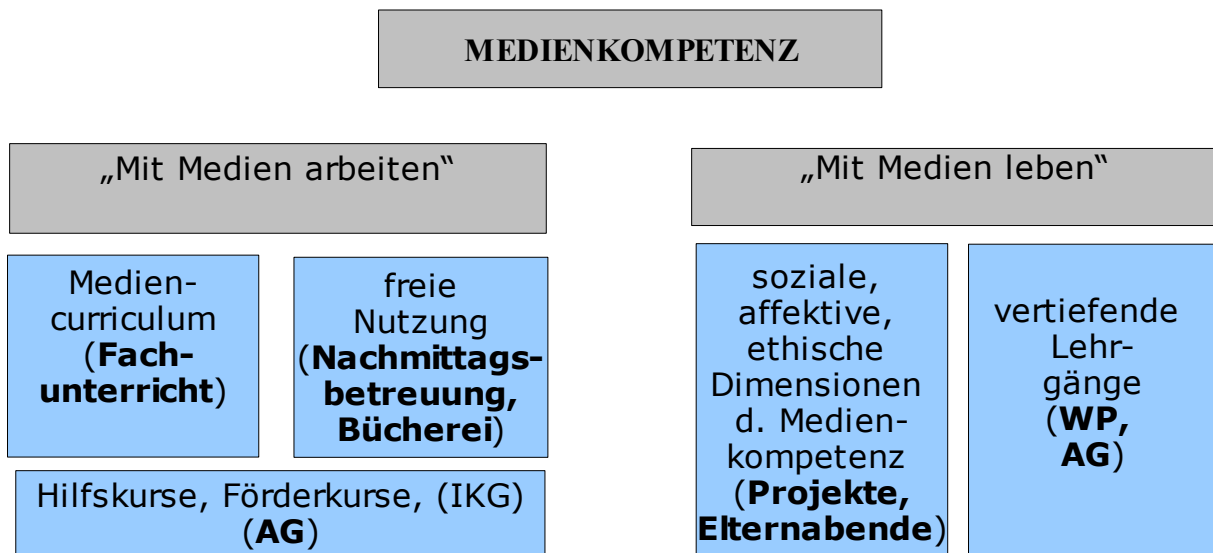
Die Überantwortung des kompletten sozialen Bereiches an externe Anbieter hat sich

allerdings als nicht sinnvoll erwiesen, so dass entsprechende Kurse und Schulungen nur noch in Ausnahmen erfolgen sollen. Effektiver und günstiger wäre es, entsprechende Inhalte mit den Schülerinnen und Schülern in Projekten unter Einbindung des entsprechenden Fachpersonals, wie Informatiklehrer, Administration und Sozialarbeit zu erarbeiten.

V.a. für den Wahlpflichtbereich, wo die Kompetenzen doch stark auf Bedienung ausgerichtet sind und die immer noch Lehrgangscharakter haben, sollten geprüft werden, inwieweit sich soziale und ethische Dimensionen der Medienkompetenz in die Lehrgänge einbinden lassen.

Versuchsweise sollte auch die Rolle der Medien als reine Unterhaltung (affektive Dimension) Thema des Medienunterrichtes sein. Hier bieten sich Einheiten zum Thema Computerspiele an.

3. Zusammenfassung



III Unterrichtsmodule und Stoffpläne

1. IKG-Unterricht

Ziel ist es, die einzelnen Module aus dem IKG-Unterricht in den Fachunterricht zu integrieren und dabei auf einzelne Unterrichtsfächer aufzuteilen. Dies sollte in einer Übergangsphase neben dem IKG-Unterricht stattfinden, indem das ausgesuchte Fach Aufgaben, Themen und Fragestellungen in den IKG-Unterricht einbringt. Die Stoffverteilung kann im Jahrgangsteam organisiert werden.

	IST	SOLL
allgemein	Die SchülerInnen werden mit dem Medium vertraut gemacht: <ul style="list-style-type: none"> - Anmeldeformalitäten, Passwörter - Starten und Herunterfahren des Computers Einführung in Windows: <ul style="list-style-type: none"> - Fensterprinzip - Desktopsystem 	Wegen der Nutzung des Computers bereits im Grundschulunterricht kann die Einführungsphase verkürzt werden (Kooperation mit den Grundschulen) Einführungstage im Rahmen der Vorhabentage: <ul style="list-style-type: none"> - Anmeldungsprozedur - Speicherorte
	Ordnerstrukturen, Pfadstrukturen Anlegen von Dateien und Dokumenten	Zuteilung zu möglichen Fächern: Deutsch, Englisch, GL
	Starten von Programmen digitale Schultasche	Zuteilung zu möglichen Fächern: Deutsch, Englisch, GL, Mathe, Musik, NW, AL
Schreiben	Texte verfassen und gestalten <ul style="list-style-type: none"> - Schreiben einfacher Texte - Anzeige der nichtdruckbaren Zeichen - Ein neues Dokument erstellen - Einen einfachen Text (ab)schreiben / umgestalten - Formatierung von Texten - Kopieren, Einfügen 	Zuteilung zu möglichen Fächern: Deutsch, Englisch, GL Stärkere Software-Unabhängigkeit, OpenOffice
	Umgang mit Tabellen	Zuteilung zu möglichen Fächern: GL, NW, AL
Recherche	Browser kennen lernen Einführung ins Internet	Zuteilung zu möglichen Fächern: GL, NW, Deutsch, Englisch
	Informationen suchen <ul style="list-style-type: none"> - Internetsuchmaschinen - Verzeichnisdienste 	- Wikipedia Bewertung von Information/Webseiten

		Zuteilung zu möglichen Fächern: GL, NW, Deutsch, Englisch, AL
		Verarbeitung von Information (Openmind, Ausdruck auf dem Drucker) Zuteilung zu möglichen Fächern: GL, NW, Deutsch, Englisch, AL
Kommunikation		Emails schreiben Chatprogramme moodle zum Austausch nutzen Zuteilung zu möglichen Fächern: Englisch, Deutsch
Lernsoftware	Rechtschreibprogramme, Vokabeltraining, Rechenübungen Opensource, Schultasche	Lernprogramme starten und deren Strukturen erkennen, nach kurzer Unterweisung selbstständig mit einem Programm umgehen können Zuteilung zu möglichen Fächern: alle Fächer
Bildbearbeitung		- einfache Bildbearbeitung, - Bilder in Texte einfügen - Größen von Bildern verändern (Unterschiede Zoom, Skalierung, Komprimierung) Zuteilung zu möglichen Fächern: GL, NW, Deutsch, Englisch, Kunst, AL

2. Mediencurriculum

An der WLS hat nahezu jedes Fachcurriculum mittlerweile die „Neuen Medien“ in den Unterricht integriert. Die einzelnen Einheiten und Module wurden bisher nicht zentral gesammelt, da die benutzten Programme und Methoden in der Regel fachspezifisch sind. Mit Einführung eines Mediencurriculums sollen auch die fachübergreifenden Bedienkompetenzen (Browser, Internet, Präsentationen, Bildbearbeitung etc.) an ausgewählte Fächer gekoppelt werden.

Bei der Erstellung der Mediencurricula für die einzelnen Jahrgänge sollte sowohl die vorhandene Hardware als auch die Kriterien der Softwareauswahl berücksichtigt werden

a) Kriterien der Softwareauswahl

Bei der Auswahl der geeigneten Programme orientieren wir uns an zwei Leitlinien:

1. Leitlinie: An der WLS möchten wir nach Möglichkeit auf den Einsatz speziell angefertigter Lernsoftware verzichten und universelle Software, die nicht auf eine Schul- und Unterrichtssituation, sondern auf Leben und Beruf zugeschnitten ist, vorziehen und zwar aus folgenden Gründen:

1. Die Bedienkompetenz eines spezifischen Lernprogramms ist in der Regel nicht auf andere Programme übertragbar
2. Lernstoff kann zu Hause nicht nachgearbeitet oder wiederholt werden, wenn die Software nicht installiert ist
3. Spezielle Lernsoftware orientiert sich nicht an der Lebensumwelt der Schüler, sondern übt abgelöst von der Realität bestimmte Verhaltensmuster ein
4. Lernsoftware hat oft hohe Anschaffungskosten
5. Der Support ist oft mangelhaft

2. Leitlinie: An der WLS möchten wir nach Möglichkeit auf proprietäre Software verzichten und freie oder quelloffene Software vorziehen und zwar aus folgenden Gründen:

1. Freie Software hat keine (oder nur geringe) Anschaffungskosten
2. Freie Software kann durch die universelle Verfügbarkeit auch für die Hausarbeit angeschafft werden
3. Quelloffene Software ist bei entsprechenden Programmierkenntnissen anpassbar an die Bedürfnisse der Benutzer. Die Modifikation des Programmcodes kann sogar für unterrichtliche Zwecke verwendet werden.
4. Freie Software ist durchsichtig und macht nur das, was wir wollen
5. Die Schule möchte als Vorbild fungieren, indem wir die Grundidee des freien Austausches von Wissen und Gedanken den Schülerinnen und Schülern vorleben

b) Aufstellung der Curricula

Die Datenerhebung des **IST-Zustandes** erfolgt in den einzelnen Fachbereichen und wird von der AG „Neue Medien und Individualisierung“ ausgewertet. Die folgenden Tabellen stellen nur eine erste Sichtung der bestehenden Module dar.

Klasse 5:

Mathe: Internetrecherche, Arbeit mit online-Lehrwerken, Lernsoftware, Geogebra

Deutsch: Internetrecherche, Textverarbeitung

Englisch: Wörterbücher

GL: Internetrecherche, Textverarbeitung

Klasse 6:

Mathe: Internetrecherche, Arbeit mit online-Lehrwerken, Lernsoftware, Geogebra
Deutsch: Internetrecherche, Textverarbeitung
GL: Internetrecherche, Textverarbeitung, Arbeit mit online-Lehrwerken
Religion: Internetrecherche

Klasse 7:

Mathe: Internetrecherche
Deutsch: Internetrecherche, Textverarbeitung
Latein: moodle
Physik: Präsentationssoftware, Internetrecherche, Arbeit mit online-Lehrwerken

Klasse 8:

Mathe: Lernsoftware, Tabellenkalkulation
Latein: Internetrecherche, Mindmanager, Hot Potatoes, moodle
Physik: Präsentationssoftware, Internetrecherche

Klasse 9:

Mathe: Lernsoftware, Tabellenkalkulation, Geogebra
Deutsch: Internetrecherche
Englisch: Wörterbücher
Religion: Internetrecherche
GL: Internetrecherche, Textverarbeitung, Arbeit mit online-Lehrwerken, Präsentationssoftware
Latein: Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Internetrecherche, Mindmanager, Hot Potatoes, moodle
Spanisch: Internetrecherche, Wörterbücher
Chemie: Internetrecherche

Klasse 10:

Mathe: Internetrecherche, Arbeit mit online-Lehrwerken, Präsentationssoftware, Tabellenkalkulation, Geogebra
Deutsch: Internetrecherche
Englisch: Wörterbücher, Internetrecherche
GL: Internetrecherche, Textverarbeitung, Arbeit mit online-Lehrwerken, Präsentationssoftware
Latein: Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Internetrecherche, Mindmanager, Hot Potatoes, Wörterbücher, Erstellen von Tondokumenten, moodle
Spanisch: Wörterbücher
Chemie: Präsentationssoftware, Internetrecherche, Bildbearbeitung
Physik: Präsentationssoftware, Tabellenkalkulation, Internetrecherche, Lernsoftware, Videoproduktion

c) Darstellung einzelner Unterrichtseinheiten als Beispiele für den integrierten Medienunterricht nach dem Mediencurriculum**Latein - Einrückmethode per Smartboard:**

Mit Hilfe des Smartboards lassen sich komplexe lateinische Sätze der Caesar-Lektüre grammatisch strukturieren. In einem Textverarbeitungsprogramm werden die zu

strukturierenden Texte auf das Smartboard projiziert, wo sie mit Hilfe der Tabulatorentaste nach der Einrückmethode strukturiert werden. In einer zweiten Phase können mit den Smartboard-Stiften gliedernde und sinngebende Sprachelemente - Konnektoren und Prädikate - markiert werden. Die aufgearbeitete Textpassage kann abgespeichert und auf /TEMP allen Schülern zur Übersetzung zur Verfügung gestellt werden. Auch ein Ausdruck ist möglich.

Die Übersetzung kann durch lineares Dekodieren (Dreischrittmethode) direkt auf der Textvorlage erfolgen.

3. Offene Mediennutzung

Die freie Nutzung der schulischen Medien außerhalb des Unterrichtes ist bisher an der WLS nicht etabliert. Ursache ist zum einen der Personalmangel, der eine durchgehende Beaufsichtigung der Schüler während der Arbeit an den Geräten verhindert, so dass nicht garantiert werden kann, dass der Netzzugang nicht zu privaten Zwecken genutzt wird. Zum anderen ist die Menge der Rechner nicht ausreichend, um neben dem Unterricht eine ausreichende Anzahl an Rechnern arbeitsfreudigen Schülerinnen und Schülern zur Verfügung zu stellen. Die Computerräume sind in der Regel ausgelastet. Auch die IGEL in den Multiboxen können aus aufsichtstechnischen Gründen von den Schülern während der Pausen oder zur Zeit der Hausaufgabenbetreuung nicht benutzt werden. Lediglich die acht Rechner in der Schülerbücherei können im Augenblick für Arbeiten und Aufgaben außerhalb des laufenden Unterrichts verwendet werden, da sie durch die Bibliotheksfachkraft beaufsichtigt werden.

Konsequenterweise sollte aber, wie oben bereits dargestellt, die Medienerziehung vor der außerunterrichtlichen Nutzung der Neuen Medien nicht Halt machen und die Schule auch hier ihren Erziehungsauftrag wahrnehmen.

Verschiedene Lösungsansätze sind denkbar:

- Der Rechnerpool könnte durch weitere Geräte aufgestockt werden. Um die Aufsichten zu vereinfachen, sollten diese Rechner kumuliert werden. Denkbar wäre es z.B. kleinere Rechnercluster den Jahrgangsteams zu überantworten, die die Aufsicht selbst organisieren. Idealerweise könnte es sich bei diesen Clustern um Laptops oder Tablets handeln, die unter Aufsicht ausgeteilt und verwendet werden.
- Sämtliche Rechnerräume brauchen auch außerhalb der Unterrichtszeiten eine Betreuung durch Fachkräfte.
- Eine mächtige Ergänzung könnte der Rechnerpool der WLS durch die Zulassung von privaten Geräten der Schülerinnen und Schüler erfahren. Über das in einigen Jahrgängen und in der Aula aufgespannte WLAN könnten auch Privatgeräte Zugang zum Internet bekommen. Über die Modalitäten einer solchen Zulassung müsste vom gesamten Kollegium, der Elternschaft und der Schulleitung entschieden werden. Möglich wäre es z.B. die Zulassung zum Netz gerätgebunden (über die MAC-Adresse) nach Prüfung durch den Fachbereich und Beratung des

Schülers in Absprache mit den Erziehungsberechtigten zu erteilen. Hier wäre es wünschenswert, wenn die Medienstelle des Landkreises Hilfen zur verantwortungsvollen Integration privater Geräte in das Netzwerk geben könnte.

4. Sozialisierung im Web 2.0

Die moralische, soziale, affektive und ästhetische Dimension der Medienkompetenz ist bisher nur sporadisch in den Unterricht eingeflossen. Die Medien-AG der WLS - als Arbeitsgruppe des Bereiches der Gewalt- und Suchtprävention - hat sich dieses komplexen Themas angenommen. In Zusammenarbeit mit dem Schulsozialarbeiter sollen Unterrichtsmodule entstehen, die die ethischen und sozialen Facetten der Mediennutzung thematisieren. Die einzelnen Module sollen im Laufe des nächsten Schuljahres ausgearbeitet und im Unterricht als Projekt auf Probe durchgeführt und dabei geprüft werden. Fernziel ist die Verlagerung der Module in eine Projektwoche, die in naher Zukunft klassenübergreifend als Medienwoche installiert werden könnte.

Die folgenden Themen sind von der AG „Neue Medien und Individualisierung“ geplant:

Thema/Idee	Jahr-gang	Was	Wann
Sicherheit im Netz	5	Einführung	Unterrichts-einheit, Woche d. b.- Vorhaben
Soziale Netzwerke	6	Umgang mit SN, Vor- und Nachteile von SN, Verhaltensregeln im Netz	Woche d. besonderen Vorhaben
Medien-kompetenz Handy / Copyright	7	Handyvideo drehen, technische Möglichkeiten ausloten Gesetzliche Grundlagen	Woche d. b. Vorhaben
Cybermobbing	8	Film BenX, gemeinsam mit 8er Jg. konzeptionieren und organisieren	Im normalen Unterrichtstag, ein ganzer Vormittag
Netzidentität/ Avatare	9	Gestaltung des Netz-Ichs, Abgrenzung, Privates und Öffentliches	
PC-Spiele	10	Strukturen, Merkmale Spieleindustrie Elterneinweisung	

Als wichtige Kooperationspartner möchte die Schule die Polizei, das Netzwerk gegen Gewalt und Schau-hin.de gewinnen. Auch die Eltern sollen mit eingebunden werden. Gerade in diesem Bereich bietet es sich an, die Rollen von Lehrendem und Lernendem aufzuweichen und die Kompetenz der Schüler zu berücksichtigen.

5. vertiefende Lehrgänge

Im Wahlpflichtunterricht und im AG-Bereich werden Kurse ausgeschrieben, die sich personell- und aktualitätsbedingt leicht ändern.

Die unterschiedlichen Voraussetzungen der Kinder machen eine Differenzierung notwendig. Meist können die Schüler die "Tiefe" des Themas selbst bestimmen (Wie wird die Visitenkarte gestaltet? Werden neben dem Text Grafiken oder WordArt verwendet? Das Modellflugzeug kann ein einfacher Segelfieger sein oder ein Doppeldecker.). Viele Themen haben Projektcharakter.

Geprüft werden sollte, inwieweit in diesem Bereich Zertifizierungen angeboten werden können, die die kognitive Medienkompetenz den Schülerinnen und Schülern attestieren und ihnen bei Bewerbungen hilfreich sein könnten.

Beispiel für Lehrgänge:

a) Webprogrammierung:

Die Schüler lernen selbstorganisiert über die moodle-Plattform die Skriptsprachen HTML und CSS und gestalten eine eigene Homepage für ein Phantasieprodukt. Die zugrundeliegende CI kreieren sie dabei selbst im Hinblick auf die zu erwartende Zielgruppe. Dazu erarbeiten die Schüler die gesetzlichen Möglichkeiten und Einschränkungen der Text- und Bilderstellung. Daneben werden verschiedene Werkzeuge zur Homepageerstellung ausprobiert und unterschiedliche Webhoster getestet.

Die erlernten Kenntnisse wenden die Schüler an, indem sie kurze ARTikel für die Schulhomepage verfassen und für die Webseite aufbereiten.

In einem Aufbaukurs können die Schüler Javascript und PHP erlernen. Über eine selbsterstellte Pizzabestellseite lernen die Schüler den Aufbau von einfachen Datenbanken und Abfragen.

IV Hardwareanforderungen und Ausstattungsbedarf

Die WLS benötigt zur Umsetzung ihrer Ziele sowohl Computersammlungen in Klassenstärke als auch die Möglichkeit nur einzelne Rechner im Unterricht zu nutzen:

1. Große Gerätecluster

Klassenstarke Cluster werden in allen Unterrichtsformen benötigt, in denen die Bedienkompetenz im Vordergrund steht: Also v.a. in den Förderkursen, im IKG-Unterricht und in den Lehrgängen im Wahlpflichtbereich.

- Im Bereich der Einführungen kann auf klassenstarke Rechnercluster nicht verzichtet werden, denn eine grundlegende PC-Schulung macht nur Sinn, wenn die Schülerinnen und Schüler das Gelernte praktisch erproben können. Auch Einführungen in bestimmte Programme und computerbasierte Lernmethoden im Rahmen des noch auszuarbeitenden Mediencurriculums sollten so durchgeführt werden, dass jeder Schüler und jede Schülerin über einen eigenen Übungsrechner verfügt und das Gezeigte ausprobieren kann. Es wäre wünschenswert, zumindest ein Cluster in Klassenstärke (30 Rechner oder Thinclients) anbieten zu können, damit die Schülerinnen und Schüler auch de facto alleine an einem Rechner arbeiten können. Mit zunehmender Sicherheit in den Methoden können diese dann natürlich auch im differenzierten Unterricht von den Schülerinnen und Schülern selbstständig und unabhängig von der Arbeit der anderen angewandt werden.
- Auch für die geplanten Projekte im Bereich des Web 2.0 wäre die Nutzung von Computerräumen in Klassenstärke von Vorteil. Soll an der Schule tatsächlich eine Art Medienwoche installiert werden, müsste der Pool an zur Verfügung stehenden Geräten drastisch erhöht werden um jeder Klasse Zugang zu mehreren Computern zu gewährleisten.
- Um die außerunterrichtliche Nutzung für die Haus- und Extraaufgaben zu ermöglichen, wären aus organisatorischen Gründen ebenfalls relativ große Cluster notwendig, um den Personalaufwand für die Aufsichten zu minimieren.

Die WLS verfügt momentan über drei Computerräume mit Rechnern in halber Klassenstärke. Die Nachfrage nach diesen klassenstarken Clustern ist an unserer Schule immens und die Computerräume sind in der Regel überbelegt. Auch wenn vermutlich im Laufe der stärkeren Individualisierung die Nachfrage etwas nachlassen wird, wäre die Aufstockung des vorhandenen Pools um zwei weitere Cluster in (halber) Klassenstärke sicherlich sinnvoll. Dabei muss es sich nicht notwendigerweise um PCs handeln. Terminals oder ThinClients würden den Anforderungen eher genügen, da die Wärmeentwicklung in großen Clustern mit „fat“ clients enorm ist. Für die Arbeit der Fachlehrer im Rahmen des Medienscurriculums wäre es von Vorteil mobile Rechnercluster (Laptopwagen, Tabletcluster) zu besitzen, die bei Bedarf im Fachraum oder Klassenraum installiert werden können.

Eine Entlastung könnten die Computerräume durch die Anschaffung weiterer mobiler Beamereinheiten (Medienwagen) erfahren. Wenn sich Unterricht nur auf die einseitige Kommunikation im Frontalunterricht stützt, ist die Verwendung eines Computers mit

Beamer ausreichend.

Es muss außerdem überlegt werden, ob eine Umwandlung der Computerräume in Funktionsräume die Wartung vereinfachen und die Überbelegung reglementieren und damit eindämmen könnte. Statt drei gleichwertige Räume zu betreiben, könnten die beiden Räume mit den Thinclients als „Medienräume“ für „einfache“ Anwendungen, wie Recherche und Textverarbeitung, dienen, während der Raum mit den Standalone-Rechnern als „Informatikraum“ komplexe Anwendungsprogrammen vorbehalten bliebe.

Es wäre wünschenswert, den Schülerinnen und Schülern auch Zugang zu alternativen Betriebssystemen zu bieten, wie Linux oder MacOS. Eine Implementierung verschiedener Systeme könnte mit der Funktionsdifferenzierung der Computerräume einhergehen. Für einen Multimediaraum würde sich ein Umrüsten auf Apple Computer anbieten.

2. Kleine Gerätecluster

Einzelstehende Rechner werden dazu genutzt, im binnendifferenzierten Unterricht individuelle Forschungsaufträge und Übungssequenzen auf dem Rechner bereitzustellen. So können sich Schülerinnen und Schüler je nach Beschäftigung und Lernstand, Informationen beschaffen oder Texte ausdrucken. Diese Rechner sind ein ideales Instrument für individualisierte Übungsprogramme und thematisch unterschiedliche Gruppenarbeit (Wochenplanarbeit). In der Vergangenheit hatte die WLS selbst in Eigeninitiative aus verschiedenen Quellen solche Klassenrechner zusammengebastelt, indem ausrangierte Rechner mit Flachbildschirmen aus Beständen der Firma *braun* und Eingabegeräten aus Elternspenden als ThinClients installiert und über einen Linux-Terminal-Server mit LTSP mit Programmen versorgt wurden. Da diese Rechner allerdings nicht in das neue Netzwerk des Landkreises eingebunden werden konnten, müsste hier vom Landkreis ein Ersatz geschaffen werden. Wünschenswert wäre, dass jede Klasse über mindestens zwei Rechner verfügt, die unter der Verantwortung und Aufsicht der Klassenlehrer stehen. Im Zuge der stärkeren Individualisierung von Unterricht wird die Zahl der Rechner pro Klasse noch weiter aufgestockt werden müssen. Auch die steigende Frequentierung der moodle-Plattform und ihr Einsatz im Unterricht machen eine höhere Anzahl an einzelstehenden Rechnern dringend erforderlich.

In den Multiboxen sind im Laufe des Schuljahres 2012/13 kleine PC-Stationen mit mindestens vier Rechnern/Thinclients entstanden, die von den Schülern des Jahrganges gemeinsam und nach Absprache benutzt werden. Die Multiboxen sind Klassenräumen angeschlossen und könnten von diesen aus beaufsichtigt werden.

Auch hier ist es denkbar, auf mobile Geräte (Tablets) zuzugreifen. Das hätte den Vorteil, dass die Geräte auch im Fachunterricht, der häufig mit einem Raumwechsel verbunden ist, zur Verfügung stünden. Das WLAN zur Integration der mobilen Geräte ist in der Schule vorhanden.

3. Übersicht über die Rechner der WLS

	statisch	mobil
in Klassenstärke (15-30 Stück)	1 Computerraum mit 15 Standalonerechnern 2 Computerräume mit Thinclients wünschenswert wäre eine Auffächerung nach Funktionen	1 Laptopwagen wünschenswert wäre eine Aufstockung um 1 Tabletcluster
in geringer Anzahl (2-10 Stück)	24 Thinclients in je 6 Medieninseln, 8 Rechner Bibliothek eigene Geräte (Netbooks, Handysetc.) wünschenswert wären je zwei Thinclients pro Klasse	einzelne Leihlaptops, Netbooks oder Tablets für Projekte

4. Delokalisierte Systeme

Um die große Menge an Rechnern ohne großen Aufwand pflegen und warten zu können, ist es unumgänglich, sich von den gängigen Desktopsystemen zu verabschieden. An der WLS wird allmählich der Übergang von dezentralen Strukturen mit klassischen Desktopsystemen hin zu zentralen Systemen auf Linuxbasis erprobt.

Auch die Frage nach dem Druckerzugang muss gelöst werden, da aus Wartungs-, Aufsichts- und Kostengründen nicht jeder Klassen- und Fachraum mit den geeigneten Druckern ausgestattet werden kann. Denkbar wäre es, einen zentralen Druckerraum für die gesamte Schule zu betreiben oder in jedem Jahrgang einen entsprechenden Druckerraum einzurichten.

V Fortbildungsplanung

Um den Anforderungen im Bereich der Neuen Medien gerecht zu werden und um die gesteckten Ziele umsetzen zu können, benötigen wir an der WLS kompetente Hilfe:

1. Die Übertragung der Mediengrundausbildung an die Fachbereiche erfordert Mut zu neuen Methoden und Erfahrung im Umgang mit dem Rechner von den Kollegen. Hier wären schulinterne Fortbildungen nötig, in denen sich Lehrerinnen und Lehrer innerhalb der Fachbereiche untereinander über den erfolgreichen Einsatz der Medien im Unterricht und bereits funktionierende Module austauschen.
2. Die Nutzung von „moodle“ geht einher mit der Digitalisierung und Aufbereitung des Lehrmaterials. Auch hier benötigen die Kollegen Hilfe und Unterstützung. Hilfreich wäre die Etablierung einer Lehrer-AG, die sich wöchentlich zweistündig unter Hilfestellung kompetenter Fachleute trifft, um an der Erstellung von Einheiten für die moodle Plattform zu arbeiten.
3. Viele Dimensionen der Medienkompetenz sind den Kollegen weitgehend unbekannt. Wer sich in der Bedienung der Geräte und der Facetten des Web 2.0 nicht sicher fühlt, wird Schwierigkeiten haben, ethische Fragen im Zusammenhang mit den sozialen Netzwerken mit den Schülerinnen und Schülern zu erörtern. Hier möchten wir uns auch in Zukunft Hilfe von außerhalb holen, um die sensibleren Themen im Umgang mit den neuen Medien anzugehen. Auch im Bereich der Computerspielpädagogik besteht dringender Fortbildungsbedarf.