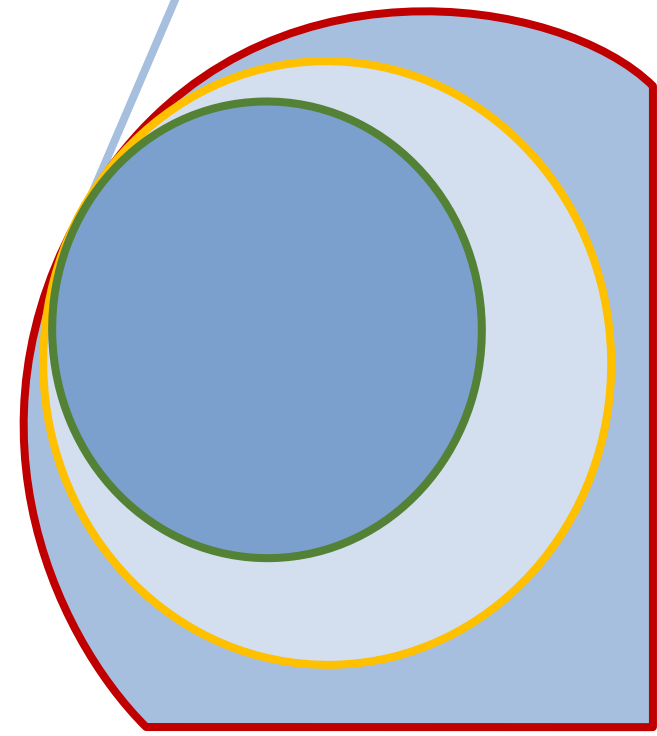
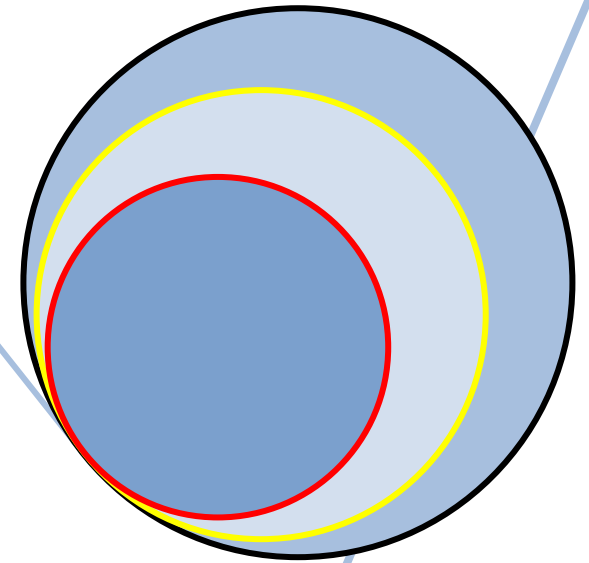
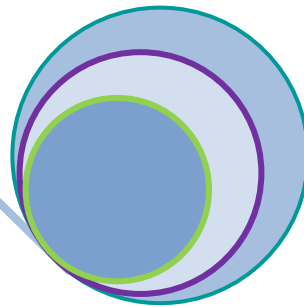


Medienbildungskonzept

Johann-Amos-Comenius-Schule

Schule mit dem Förderschwerpunkt Geistige Behinderung



Inhalt

	Seite
1. Allgemeine Zielvorstellungen	2
2. Möglichkeiten, Grenzen und Nachteile bei der Nutzung digitaler Medien im Unterricht	3
3. Technischer Ist-Stand und Planung	4
4. Medienbildungsmatrix	7
5. Nutzungsordnung für die Arbeit an digitalen Endgeräten	21
6. Fortbildungsplanung für Lehrkräfte	21
7. Zusammenfassung	22

1. Allgemeine Zielvorstellungen

Kern unserer schulischen Arbeit ist das Lernen in der Interaktion zwischen den Lernenden und Lehrenden auf einer gemeinsamen Kommunikations- und Beziehungsebene sowie ganzheitliche Erfahrungen mit der realen Umwelt.

Unsere Gesellschaft entwickelt sich immer mehr zu einer Informations- und Wissensgesellschaft, in der die Nutzung von digitalen Medien eine wichtige Rolle spielt. Diese Tatsache erleben wir alle und stehen vor der Aufgabe, sich ihr sinnvoll zu öffnen und die digitalen Medien in die schulische Arbeit zu integrieren. Die bei uns lernenden Kinder und Jugendlichen erfahren notwendige Schlüsselqualifikationen, die sie in die Lage versetzen sollen, neue Informations- und Kommunikationstechnologien sinnvoll zu nutzen. Es ist uns wichtig, die Möglichkeiten, Grenzen und Nachteile von digitalen Medien zu erkennen (siehe 2.) und Medienkompetenz zu vermitteln.

Schülerinnen und Schüler jeder Altersklasse, die sich nur schwer verständigen können, bietet die Anwendung der Unterstützten Kommunikation die Möglichkeit zu mehr Teilhabe und selbstständigem Handeln. Dabei kommen bei uns verschiedene Hilfen mit Sprachausgabe zur Anwendung. In der Unterrichtsgestaltung nutzen wir vielfältige Methoden zur Veranschaulichung, u.a. auch durch digitale Medien. Für die bei uns Lernenden kann der Umgang mit den digitalen Medien Chancen zu einer selbstständigeren Alltagsbewältigung bieten und in der späteren Arbeitswelt wichtige und notwendige Wege öffnen. Um diese Ziele zu erreichen, ist der Einsatz aktueller digitaler Technik unter möglichst ausstattungsgleichen Bedingungen Voraussetzung. Alle pädagogisch Mitarbeitenden erhalten geeignete Fortbildungen, um den Umgang mit digitalen Medien sicher vermitteln zu können.

2. Möglichkeiten, Grenzen und Nachteile bei der Nutzung digitaler Medien im Unterricht

Möglichkeiten:

- sie bieten hohen Aufforderungscharakter
- sie ermöglichen Individualisierung und Differenzierung
- Anwendung von Lese- und Schreibfähigkeiten bei der Bedienung
- sie bieten gute Möglichkeiten der Ergebnissicherung
- sie sind bei körperlichen Einschränkungen in manchen Fällen die einzig mögliche Form der Verschriftlichung bzw. verbalen Kommunikation
- sie eröffnen den Zugang zu vielfältigen Bildungsmediatheken
- sie können die Konzentration auf ein Arbeitsfeld erhöhen

- Verinnerlichung eines Ursache-Wirkungs-Prinzips (UK)
- schnelle Informationsbeschaffung
- Informationsaustausch, Kommunikation, sowie zur Pflege von sozialen Kontakten
- sie bieten neue, vielfältige kreative Anwendungsmöglichkeiten

Grenzen:

- sie ersetzen nicht die direkten sozialen Kontakte
- sie sind eine von vielen Möglichkeiten zur Wissensvermittlung und ergänzen viele andere Lehrmethoden
- Abhängigkeit vom aktuellen technischen Standard

Nachteile:

- Beeinträchtigungen durch Bilder- und Informationsflut
- Eventuelle körperliche Reaktion auf Strahlungen
- verfrühte Verwendung im Lernprozess, bevor es der Fortschritt der Hirnentwicklung zulässt
- Fokussierung auf digitale Möglichkeiten und Vernachlässigung ebenso wichtiger didaktischer Methoden

3. Technische Ausstattung (Ist-Stand und Planung)

Internet und Schulnetz

Nach umfangreichen Baumaßnahmen haben alle Klassenbereiche und die meisten Fachunterrichtsräume sowie Lehrervorbereitungsräume unserer Schule Internetzugang, z.Z. mit 16MB/s. In Kürze wird die Datenrate auf ... erhöht. Einzelne Bereiche verfügen über WLAN-Empfang. Die gesamte Schule hat Zugang zu unserem Schul-Server (Windows Server 2012 mit 2 TB Festplattenspeicher als Virtuelle Maschine auf einer VMware Plattform, Datensicherung via VEEAM, Jugendschutz: TIME for kids). Der Festplattenspeicherplatz kann bei Bedarf erweitert werden. Wir wollen in allen Unterrichtsräumen (außer Werkräumen) dezentralen und abschaltbaren WLAN-Zugang ermöglichen.

Ausstattung der Klassen und Fachunterrichtsräume

Alle Klassen und der Musikraum verfügen jeweils über ein Notebook (in einer Klasse einen Desktop-PC), einen Tintenstrahl-Farbdrucker mit Scanner und ein TV als Anzeigegerät. Die meisten dieser digitalen Endgeräte sind auf einem ausreichenden technischen Stand. Einzelne wurden oder werden gerade mit SSD-Festplatten aufgerüstet, nur wenige sind auf einem inzwischen ungenügenden technischen Niveau.

Für die Schülernutzung haben wir je 6 Notebooks mit Ladestation zur klassenübergreifenden Verwendung in unseren drei Schulgebäuden stationiert. Außerdem sollen einzelne Klassen auf Wunsch 1-7 Tablets für die Schülernutzung bekommen. 6 Klassen erhalten eine Interaktive Wandtafel, 4 Klassen je eine Dokumentenkamera, zusätzlich wird jeweils eine Dokumentenkamera in jedem der 3 Schulgebäude stationiert. Für den Religions-Unterrichtsraum ist ein Decken-Beamer mit Leinwand geplant.

Arbeitstrainingsklasse

Die Arbeitstrainingsklasse verfügt über einen neuen Klassensatz Notebooks für die Schülernutzung und über eine veraltete Interaktive Wandtafel, deren Software nicht mehr vollständig mit aktuellen Betriebssystemen kompatibel ist. Die Interaktive Wandtafel soll durch eine neue ersetzt werden. Ein digitales Mikroskop wird angeschafft.

PC-Kabinett

Die vier Desktop-PCs in unserem PC-Kabinett sind nicht mehr auf dem aktuellen technischen Stand. Diese Geräte können an anderer Stelle für die Schüler-Nutzung zur Verfügung gestellt werden, nachdem sie durch neue ersetzt wurden.

Leihgeräte

Es wurden neue Laptops als Leihgeräte für Lehrkräfte angeschafft. Außerdem stehen 7 Laptops zur Verfügung, die wir bei Bedarf an Schüler verleihen können, damit sie damit ihre schulischen Aufgaben zu Hause erledigen bzw. online unterrichtet werden können.

Unterstützte Kommunikation (UK)

Für die Arbeit im Bereich der UK stehen uns derzeit zwei iPads mit entsprechender Software zur Verfügung. Ein weiteres soll dafür angeschafft werden. Außerdem wünschen wir uns, weitere Geräte für diesen Bereich erwerben zu können, z.B. Power-Link,...

Software

Unsere PCs sind mit folgenden Programmen ausgestattet:

- Betriebssystem Windows 7 bis 10
- Virenschutz: Trend Micro

- VNC für Fernwartung
- Microsoft-Standard-Programme
- Internet-Browser: Firefox
- VLC-Player
- XP-Burner (zum Brennen von CDs und DVDs)
- Office-Paket 2007-2016
- Mathearbeit (zur Erstellung von Rechen-Arbeitsblättern)
- Lernsoftware von „Mathearbeit“
- Schulschrift Nord/Süd (Druckschrift)
- SAS (Schul Ausgangsschrift)
- Budenberg Lernsoftware
- Mühlacker Lernwerkstatt

Software auf einzelnen PCs

- Adobe Photoshop
- Video-Bearbeitungssoftware
- Metacom

Wir schauen uns nach weiterer sinnvoller Lernsoftware um und sind offen für deren Anschaffung. Bei der Auswahl der Lernsoftware sollte darauf geachtet werden, dass am Computer eigenständig gearbeitet werden kann und eine direkte Rückmeldung über den Lernerfolg gegeben ist. Die Software muss leicht erlern- und bedienbar sowie weitgehend selbsterklärend sein und eine klare, übersichtliche Struktur haben. In guten Programmen gibt es eine Lern- und/oder Erfolgskontrolle.

Nutzung von Internet-Plattformen:

Unser Team kommuniziert über Lernsax miteinander. Eine Ausweitung dieser Kommunikation auf einzelne Werkstufenschüler bzw. Eltern ist jederzeit möglich. Über den Mesax-Server können Videos u.a. Unterrichtsmaterial heruntergeladen und genutzt werden.

Medienbildungsmatrix

Die Schüler arbeiten individuell im Laufe ihrer Schulzeit an einem Computerführerschein. Dieser gibt ihren aktuellen Lernstand bezüglich des Umgangs mit digitalen Medien wieder und erlaubt einen Ausblick auf zukünftige Lernziele.

Die folgende Tabelle zeigt die Übersicht der pädagogischen Ziele und Methoden, geordnet nach Kompetenzbereichen.

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
1. Grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten				
1.1. Grundwissen zu digitalen Medien und dazugehörigen Werkzeugen	S. kennen Grundkomponenten des PC, Drucker	→ Anwendung Maus, PC und Tastatur, → Starten und Beenden → Unterschied Desktop-PC/Laptop/Tablet/Smartphone	PC/Laptop, Drucker Lehrbuch Computerführerschein (Persen Verlag)	WDBK LB 2 und 4
1.2. Anwendungswissen zu digitalen Medien	S. beherrschen den Sachgerechten Umgang mit digitalen Medien	→ Umgang mit der Maus → Funktion Tastatur → wichtige Tasten kennenlernen → Bedienung Tastatur → Programme starten und beenden → Bedienung des Druckers		SLF LB7 WDBK LB1, LB 4
1.3. Software auf dem PC kennenlernen und anwenden	kreative Förderung Anwendung Schreibprogramm Schulung der Feinmotorik,	→ Paint erforschen, Bild malen und speichern → Rechner – Aufgaben rechnen → erste Word Grundfunktionen, Umgang mit Word unter Anwendung der Tastatur (Gedichte, Rezepte etc. abschreiben) → erste Formatierungsmöglichkeiten	Paint, Budenberg, Lernwerkstatt, Windows Zubehör	WDBK LB 4 DE LB 2 (Piktogramme benutzen, Vielfalt

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
	Unterrichtsinhalte mit der Arbeit am PC verknüpfen	kennenlernen, → Bilder einfügen und formatieren, → Funktionen Kopieren, Ausschneiden, Einfügen kennenlernen Lernsoftware anwenden		der Leseangebote und präsentieren)
2. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren				
2.1 Suchen, Filtern, Auswerten und Bewerten	Schüler hat Grundwissen über Internet	→ Module am PC oder Arbeitsblatt erarbeiten - Vorteile – Gefahren kennen lernen	Jugendschutzsoftware (Time for Kids), verschiedene Benutzerrechte www.internetabc.de	SLF LB 7
	S. Nutzen verschiedene Browser S. sind in der Lage, im Internet Informationen zu Unterrichtsinhalten zu recherchieren	→ Beispiele verschiedener Browser und Suchmaschinen kennen lernen und unterscheiden → Ergebnisse sichten, Kategorien wählen und Filter verwenden	www.google.de www.helles-köpfchen.de www.blinde-kuh.de www.ecosia.de	SLF LB 7 SU LB 1-3
	S. können Dateien, Bilder, Musik aus dem Internet verwenden	→ Rechtliche Grundlagen kennen und beachten Urheberrechte (5.1.) → Downloads; Texte bzw. Bilder → Kopieren, formatieren und speichern	www.internet-abc.de	SLF LB 7 SU LB 1-3

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
				MU LB 4
2.2 Speichern und Abrufen	S. verstehen und schaffen die Struktur auf dem PC und wenden diese an S. können Dateien/Bilder auf dem PC finden und ausdrucken S. können externe Speichergeräte nutzen	→ Grundlegende Arbeitsweise PC, Festplatte, → Dateien/Dokumente anlegen, scannen, speichern, öffnen, drucken, löschen	Word, Drucker	SLF LB 7 DE LB 2
3. Kommunizieren und Kooperieren				
3.1. Kommunizieren und Teilen	S. kennen Kommunikationsgeräte und -wege und wählen geeignete aus S. führen Telefonate S. kommunizieren schriftlich auf digitalem Wege	→ Vorstellung verschiedener Kommunikationsgeräte und -wege: Brief/Postkarte, SMS, Telefonat, E-Mail, Talker ... → Vorstellung eines E-Mail-Programmes (z.B. Outlook, Thunderbird) → Annehmen, Absenden von Telefonaten (Notruf, privat, Amt) → Lesen, Verfassen und Absenden von E-Mails → Umgang mit digitalen sozialen Netzwerken und Kommunikationsmedien Datenschutz	Lernsax : E-Mail-Funktion für Schüler, WhatsApp, Telegramm , Skype, Zoom, SMS	SLF LB7, LB4 ETH LB1, LB 2 WDBK LB 4
3.2 Umgangsregeln kennen und einhalten	S. beachten Kommunikationsregeln und Umgangsformen im digitalen Netz (Netiquette,	→ Untersuchung von positiven und negativen Beispielen → Training von geeigneten Reaktionen auf Verstöße gegen die Netiquette → Besprechung der Folgen von	Safer Internet day, ww.internet-abc.de	SLF LB7, LB4 ETH LB1, LB 2

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
	Chatiquette)	unbedachter/bösartiger Kommunikation		
3.3 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	S. kennen und nutzen seriöse digitale Nachrichtenquellen S. können online an Diskussionen teilnehmen S. können online an Befragungen oder Abstimmungen teilnehmen S. kontrollieren ihren Medienkonsum	→ regelmäßige Zeitungslektüre → regelmäßiges gemeinsames Anschauen von Nachrichtensendungen → Vorstellen von Seiten, auf denen S. ihre Meinung einbringen können → S. führen ein Medientagebuch	www.nachrichtenleicht.de www.zdf.de/kinder/logo www.mdr.de/nachrichten-leicht/nachrichten-in-leichter-sprache-100.html www.internet-abc.de www.sicherheit-macht-schule.de	SLF LB7, LB4, LB 2 ETH LB1, LB 2 DE LB 2
4. Produzieren und Präsentieren				
4.1 Entwickeln und Produzieren, Weiterverarbeiten und Integrieren	S. sind in der Lage, mit Hilfe von bestimmten Programmen Aufgabenthemen zu Unterrichtsinhalten zu recherchieren S. sind in der Lage, Unterrichtsinhalte mit der Arbeit am PC zu verknüpfen sie können dabei mit der Tastatur und der Maus	→ Kennenlernen PowerPoint, Publisher und deren Anwendung im Unterricht → Umgang mit Digitalkamera, Videokamera u.a. Aufnahmegeräten → Umgang mit Word/Excel unter Anwendung der Tastatur (Gedichte, Rezepte etc. abschreiben) → erste Formatierungsmöglichkeiten kennenlernen, → Bilder einfügen und formatieren, → Funktionen Markieren, Kopieren, Ausschneiden, Einfügen, Speichern	PC, Windows Office, Internet Explorer, Kamera www.kidsworld.de www.kidsville.de www.geolino.de	DE LB 2 SU 1-3 KU LB 1

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
	umgehen, S. sind in der Lage, handschriftlich aufgegebene Aufgaben auf den PC zu übertragen	kennenlernen → Scannen → Texte erfassen und abschreiben	www.blindekuh.de	
4.2 Rechtliche Vorgaben beachten	S. sind in der Lage, auf sicheren Seiten nach Informationen zu suchen S. benutzen verantwortungsvoll die von der Lehrkraft vorgegebenen Internetseiten S. gehen gewissenhaft mit den persönlichen Daten um und geben diese nicht an Dritte weiter. S. gehen gewissenhaft mit Daten von anderen um.	→ Aufklärung über sicheres Surfen im Internet, → Selbstständigkeit fördern, → Aufklärung über persönliche Daten und deren sichere Art der Verbreitung	Jugendschutzsoftware, www.klicksafe.de www.internet-abc.de	SLF LB7, LB4, LB2 ETH LB1, LB 2
o 5. Schützen und sicheres Agieren				
5.1. Sicher in digitalen Umgebungen	S. kennen Gefahren beim Arbeiten in der digitalen Umgebung S. kennen Strategien zur	→ Aufklärung, Konsequenzen kennen, → Umgang mit Passwörtern → Wissen über Viren, Würmer, Trojaner (Virenschutzsoftware) → vermitteln von Hilfsangeboten	Jugendschutzsoftware (Time for Kids), verschiedene Benutzerrechte	SLF LB 4 SLF LB 7 – Software

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
agieren	Abwehr von Gefahren S. erfahren Grundregeln über Urheberrechte im Netz	→ Prävention	avira.de	anwenden und Gefahren erkennen LE LB 2
5.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	S. nutzen Passwörter S. kennen Notwendiges über Datenspeicherung S. lernen Grundregeln im Umgang mit persönlichen Daten S. setzen sich mit Persönlichkeitsrechten auseinander	→ Passwörter erstellen, anwenden und verwalten → Fachberatung, → Information und Prävention zu Cyber Mobbing → Rollenspiel → Wissen über digitale soziale Netzwerke und Anleitung zu einem kritischen Umgang, → auf analoge Grundlagen des sozialen Miteinanders hinweisen → Wissen über mögliche Manipulationen von Daten	www.klicksafe.de www.internet-abc.de - verschiedene Messenger diverser Seiten/Apps	SLF LB 7 PSB LB 1,2,3 ETH LB 1 REev LB 1
5.3 Gesundheit schützen	S. kennen mögliche Suchtgefahren und vermeiden sie S. kennen Gefahren in digitalen sozialen Netzwerken und vermeiden sie S. kontrollieren ihren Medienkonsum	→ öffentliche Infoangebote nutzen → Lerngespräche → S. führen ein Medientagebuch → Hilfsangebote vorstellen	- www.schauhin.de Info Seite Bundesfamilienministerium - www.klicksafe.de -www.internet-abc.de	PSB LB 1 ETH LB 1+2 REev LB 1
5.4 Natur und Umwelt schützen	S. lernen Umweltausrichtung digitaler Technologien kennen	→ Vergleich von beruflicher und privater Umwelt gestern und heute → Lerngespräche	Dokumentationsmedien	ETH LB 1 Technik

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
	S. lernen ökologisch- und sozialverantwortliches Handeln kennen	→ Zukunftsvisionen entwickeln	Recherche im Netz Ecosia.de	verantwortungsvoll nutzen
6. Problemlösung und Handeln				
6.1 Technische Probleme lösen	S. sind in der Lage, einfache Probleme im Umgang mit digitalen Medien und Anwendungen zu formulieren und zu lösen S. können ihre eigenen Fähigkeiten einschätzen S. kennen Hilfsangebote	→ Vermittlung von Problemlösungsstrategien, und Möglichkeiten, → Hilfsangebote vorstellen	Digitale Endgeräte (PC, Notebook, Tablet, Smartphone...)	SLF LB 7
6.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	S. kennen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Nutzen und sind daher in verschiedenen Herausforderungen in der Lage, die jeweils geeigneten auszuwählen und entsprechend anzuwenden S. kennen Hilfsmöglichkeiten innerhalb der Anwendungen, im Betriebssystem bzw. im	→ Hilfsfunktionen in den Programmen vorstellen(F1, Rückgängig, Papierkorb), → Möglichkeiten der Abhilfe bei festgefahrenem System (Taskmanager, Neustart, Dateiwiederherstellung...), → Hilfsforen und Supportseiten im Internet nutzen	Digitale Endgeräte (PC, Notebook, Tablet, Smartphone...), Internetforen, Supportseiten	SLF LB 7

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
	Internet und nutzen diese zur Problemlösung			
6.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	S. erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Medien und finden Wege, diese Defizite zu überwinden bzw. zu kompensieren	→ Realistische Selbsteinschätzung, entsprechende Auswahl der verwendeten Medien bzw. Anwendungen, Entwicklungsmöglichkeiten suchen und nutzen, um Fähigkeiten stetig zu erweitern → Piktogramm Vorlesefunktion → „Erleichterte Bedienung“ vorstellen → Leichte Sprache anwenden		SLF LB 7 DE LB 2
6.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	S. wählen aus einer Reihe von Möglichkeiten im digitalen Bereich die jeweils geeigneten aus, um ihre Lernaufgaben zu bewältigen S. nutzen digitale Geräte zur Kompensation von Einschränkungen	→ Internetrecherche, Tutorials auswählen und nutzen, Anwendungen für Übungen bzw. Wissensfestigung nutzen (Lernsoftware) → Anleitung im Umgang mit digitalen Sprachausgabegeräten (UK)	Div. Suchmaschinen, Tutorials, Lernsoftware metacom.de digitalen Sprachausgabegeräten Geräte UK	
6.5 Algorithmen erkennen und formulieren	S. können erworbene Kenntnisse auf andere Geräte bzw. Anwendungen übertragen	→ Gemeinsamkeiten vieler Anwendungen, Endgeräten bzw. Webseiten in der Bedienung vorstellen;	Div. Endgeräte, verschiedene Apps mit ähnlichen Funktionen, Internetseiten	

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
7. Analysieren und Reflektieren				
7.1 Medien analysieren und bewerten	<p>S. lernen Grundfunktionen von digitalen Medienangeboten kennen, sie zu unterscheiden und bewerten diese</p> <p>S. erkennen und beurteilen die interessen geleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen</p> <p>S. reflektieren die Wirkung von Medien der digitalen Welt und lernen, mit ihnen konstruktiv umzugehen</p>	<p>→ Suchen von Beispielen für Information/Unterhaltung/Bildung/Werbung</p> <p>→ Nutzung unterschiedlicher Medienangebote (digitale Zeitungen, Streaming-Dienste, Bildungsangebote, Werbeanzeigen)</p> <p>→ Austausch über eigene positive und negative Erfahrungen der Mediennutzung (Informationsgewinn, Mobbing, etc.)</p> <p>→ Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion anhand von Beispielen (z.B. Werbung, Filme, Gewalt, Pornographie)</p> <p>→ Internetrecherche</p>	<p>Youtube u.a. Streaming-Dienste,</p> <p>www.nachrichtenleicht.de</p> <p>www.zdf.de/kinder/logo</p> <p>www.mdr.de/nachrichten-leicht/nachrichten-in-leichter-sprache-100.html</p>	<p>ETH LB 2</p> <p>REev LB 1</p>
7.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	<p>S. kennen die Vielfalt der Medienlandschaft</p> <p>S. lernen die Chancen und Risiken der Mediennutzung kennen</p> <p>S. lernen die Bedeutung der digitalen Medien für die politische/gesellschaftliche Meinungsbildung kennen und sie im Sinne sozialer Integration und Teilhabe zu</p>	<p>→ Nutzung entsprechender Medien bzw. Inhalte</p> <p>→ Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Bereichen in der digitalen Welt</p> <p>→ Unterscheidung der Wirkung von Wort und Bild</p> <p>→ Eigenen Mediengebrauch reflektieren (Zeitstrahl über einen Tag → Was nutze ich wozu und wie oft?)</p> <p>→ Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung untersuchen</p> <p>→ Digitale Spuren im Netz aufzeigen</p> <p>→ Aufzeigen von möglichen Zwängen bei der</p>		<p>ETH LB 2</p> <p>REev LB 1</p>

Kompetenz	Pädagogische Ziele	Inhalt/ Methoden	Medieneinsatz Software Internetseiten	Lernbereich/ Dokumentation
	nutzen S. werden im selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien bestärkt	Nutzung von Kommunikationsplattformen und Hilfen beim selbstbestimmten Umgang mit diesen		
7.3. Wertvorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	S. entwickeln eigene Wertvorstellungen und nutzen diese als Orientierung beim Umgang mit digitalen Medien	→ formulieren eigener Wertvorstellungen und aufspüren ihrer Quellen (analog und digital) → toleranten und kritischen Umgang mit anderen Sichtweisen/Meinungen trainieren → <i>(Nutzung vorgegebener Inhalte zum Abgleich)?</i> → Beurteilung der Wirkung von Gewaltdarstellungen, Werbung u.a. medialer Manipulation		ETH LB 2 REev LB 1

Aufgrund des unterschiedlichen Ausprägungsgrades unserer Schülerschaft haben wir bewusst auf eine Gliederung der Lernziele in verschiedene Alters- bzw. Klassenstufen verzichtet.

So können die Ziele individuell für die jeweiligen Schüler und Schülerinnen ausgewählt und die Lernfortschritte in einem persönlichen, strukturierten Nachweisheft dokumentiert. So erhalten alle Lernenden die Chance, über die gesamte Schulzeit in ihren individuellen Kompetenzen bestmöglich gefördert und gefordert zu werden.

5. Nutzungsordnung für die Arbeit an digitalen Endgeräten

Regeln für Schülerinnen und Schüler

- Nutzung nur unter geeigneter Aufsicht
- keine eigenständige Installation von Programmen oder Spielen
- Internetnutzung nur nach Absprache
- kein Essen und Trinken während der Nutzung
- sorgsamer Umgang mit der vorhandenen Technik
- Drucken für den Privatgebrauch nur in abgesprochenen Ausnahmefällen möglich

Regeln für Praktikantinnen und Praktikanten

- Nutzung digitaler Endgeräte erfolgt nur mit konkretem Auftrag

6. Fortbildungsplanung für Lehrkräfte

Auf Grundlage einer Mitarbeiterumfrage bezüglich Medienkompetenz und Fortbildungsbedarf haben wir folgende Fortbildungsschwerpunkte für die nächsten 3 Jahre festgelegt. (Teilweise sind diese Vorhaben durch die Hygieneauflagen während der Corona-Pandemie noch nicht realisierbar.)

Kompetenzbereich	Datum	Titel	Veranstalter	Teilnehmende
Kompetenz	Zeitraum	Thema		
<u>1. Grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten</u> 1.1. Grundwissen zu digitalen Medien und dazugehörigen Werkzeugen 1.2. Anwendungswissen zu digitalen Medien 1.3. Software auf dem PC kennen und anwenden	SJ 2020/2021	Einsatz Interaktiver Wandtafeln im Unterricht	MPZ Löbau, Anbieter von Interaktiven Wandtafeln	SCHILF (Lehrpersonal und PM, die Interaktive Wandtafeln nutzen werden)

<u>6. Problemlösen und Handeln</u> 6.1 Technische Probleme lösen 6.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 6.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 6.4 Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	09'2020 bis Ende 2022	Grundlagen- und Aufbauwissen für die Nutzung von Office-Anwendungen	MPZ Löbau, z.T. mit Multiplikator	SCHILF (Schulpersonal je nach Kompetenzen und Anforderungen)
<u>5. Schützen und sicher Agieren</u> 5.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 5.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	SJ 2020/2021	Rechtliche Grundlagen zu Datenschutz und Urheberrechten	Schulträger (Datenschutzbeauftragte) MPZ Löbau	SCHILF v.a. Lehrpersonal
<u>3. Kommunizieren und Kooperieren</u> 3.1 Kommunizieren und Teilen 3.2 Umgangsregeln kennen und einhalten 3.3 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	SJ 2020/2021	Effektive Nutzung der Kommunikationsplattform Lernsax	MPZ Löbau, Multiplikator	SCHILF (gesamtes Schulpersonal)

7. Zusammenfassung

Ziel dieses Medienkonzeptes ist es,

- eine gut anwendbare Arbeitsgrundlage im Schulalltag beim Umgang mit digitalen Medien zu schaffen
- Transparenz über unseren Umgang mit digitalen Medien zu gewährleisten
- Die Teilhabe am sozialen Leben unserer Schülerinnen und Schüler zu fördern und deren Weg in ein selbstbestimmtes Leben zu unterstützen.

Dieses Medienpädagogische Konzept wird alle zwei Jahre von der Arbeitsgruppe Medienbildungskonzept evaluiert und aktualisiert.

Aktualisierung:

Peter Klein und Kristin Kühne im März 2022