

Gesamtschule Lindenthal



Medienkonzept

Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung	2
1. Das Medienkonzept	2
1.1 Zum Begriff	2
2. Leben mit Medien	3
2.1 Mediennutzung / Suchtverhalten	3
2.2 Homepage	3
2.3 Medienscouts	4
3. Ausstattungsbedarf	4
3.1 Ist- Zustand	4
3.2 Einsatz von Lernplattformen	5
3.3 Anschaffungsbedarf	5
3.3.1 Bedarfsanalyse	5
3.3.2 Kurzfristig	5
3.3.3 Mittelfristig	5
3.3.4 Langfristig	6
4. Lernen mit Medien	6
4.1 Kompetenzbereiche / Inhalte	8
5. Fortbildungen für Lehrkräfte	23
6. Private Mediennutzung	23
6.1 Material zur Aufklärung und Prävention	24

Einleitung

Der digitale Wandel ist immer fortschreitend und hat längst Einzug in unseren Alltag und in den Unterricht erhalten. Smartphones, Computer, Beamer, etc. sind nicht mehr wegzudenken und spielen in unserer Schule eine große Rolle. Wir sind im Schuljahr 2019/2020 mit vier Klassen im 5. Jahrgang gestartet und sind eine neue Gesamtschule im Aufbau. Viele Schüler*innen sind sich der Risiken nicht bewusst, die durch den Konsum digitaler Medien entstehen. Entsprechend sind wir dazu verpflichtet, unsere Schüler*innen gezielt auf diese Anforderungen vorzubereiten und sie zu einem kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen. Um dieses Ziel zu erreichen, bedarf es sowohl personeller als auch technischer Voraussetzungen, aber auch eines konkreten didaktischen Umsetzungsplans gemäß den curricularen Vorgaben.

Dieses Medienkonzept soll als Leitfaden für die Kompetenzförderung im Bereich der Medien dienen und einen Überblick verschaffen, um Verfahren und Vorgehensweisen zu etablieren, die auf Prozesse und Entwicklungen außerhalb der Schule reagieren. Unterstützend werden wir den „Medienpass NRW“ einführen, der die zu erreichenden Kompetenzen für die jeweilige Altersstufe konkretisiert.

1. Das Medienkonzept

1.1 Zum Begriff

Das Medienkonzept ist Teil des Schulprogramms. In den schulinternen Lehrplänen der Fächer finden sich zahlreiche inhaltliche und methodische Konkretisierungen zum Umgang mit und zur Verwendung von Medien.

Unter Medien verstehen wir im Rahmen des Medienkonzepts

- sämtliche elektronische „Hardware“ zur Verarbeitung, Visualisierung und Verwendung von elektronischen Daten (Touchpanels, Tablet, Smartphones, PC...)

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

- die durch die Verarbeitung, Visualisierung und Verwendung von elektronischen Daten generierten Produkte (Präsentationen, Webseiten, soziale Plattformen, Musik, Filme...)

Unser Medienkonzept gibt Anhaltspunkte dafür, wie sich der Zugang und Umgang mit Medien in der Schule gestaltet und kann folgende Aufgaben bezeichnen:

- die Verwendung von Medien im Fachunterricht
- die Vorbereitung auf eine berufliche Tätigkeit
- die Vermittlung von Kenntnissen im Hinblick auf die Möglichkeiten und Gefahren bei der privaten Nutzung
- die Fortbildung von Lehrer*innen, um die in der Schule vorhandenen Möglichkeiten zu nutzen
- Information über die aktuell vorhandenen Installationen und Medien

Wir verstehen das Medienkonzept als ein Konzept, welches sich in einem fortschreibenden Prozess befindet, da unsere Schule im Aufbau ist und jedes Schuljahr um eine weitere Jahrgangsstufe mit jeweils fünf Klassen wächst.

2. Leben mit Medien

2.1 Mediennutzung / Suchtverhalten

Medienkompetenz umfasst auch den kritisch-reflektierten Umgang mit unterschiedlichen Medien. Smartphones mit Internetzugang, die Mitgliedschaft in sozialen Netzwerken und vieles mehr sind längst Alltagsrealität.

Wir planen im sechsten Jahrgang einen Workshop zum Thema „Cybermobbing“.

2.2 Homepage

Ein Mitglied des Kollegiums und die stellvertretende Schulleiterin sind für die Erstellung und redaktionelle Betreuung der Homepage der Schule zuständig. Als Hosting-Provider fungiert der NetCologne-Schulsupport. WordPress dient als Content-Management System.

2.3 Medienscouts

Da wir zunächst nur vier fünfte Klassen haben, spielt die Ausbildung von Medienscouts zurzeit keine Rolle. Für die höheren Jahrgänge planen wir Schüler*innen zu Medienscouts auszubilden, die in jüngeren Jahrgängen Workshops halten oder für Probleme und / oder Fragen anderer Schüler*innen zur Verfügung stehen.

3. Ausstattungsbedarf

3.1 Ist –Zustand

Medien	Anzahl	Ort	Kommentar
mobiles Set im abschließbaren Rollwagen: Notebook, Dokumentenkamera, Beamer, JBL Box	2	In 2 Klassenräumen	der jeweilige Rollwagen ist immer für zwei Klassen
Lautsprecher (Monacor)	1	Im Sekretariat, im Schrank eingeschlossen	ausleihbar
Digitale Fotoapparate mit Videofunktion	4	Im Schrank der Schulleitung eingeschlossen	in erster Linie für die Video-AG, ausleihbar
Desktop, fest installiert	3	Lehrerzimmer	nur für Lehrer*innen nutzbar (noch nicht angekommen)
Desktop und Drucker	4	Klassenräume	für Schüler*innen nutzbar (noch nicht angekommen)
fest installierte Beamer	5	Fachräume (Aula, Bio, Kunst, Chemie, Physik)	nur nutzbar mit privaten Notebooks,
Desktops	ca. 25	Computerraum	nicht nutzbar für die Gesamtschule Lindenthal, keine Zugänge möglich

3.2 Einsatz von Lernplattformen

Zurzeit steht dem Kollegium noch keine Plattform zur Verfügung. Wir werden uns mit „Kiks“ und „Logineo NRW“ auseinandersetzen und gegebenenfalls diese App oder eine Cloudlösung nutzen.

3.3 Anschaffungsbedarf

3.3.1 Bedarfsanalyse

Im Hinblick auf die vorhandene Verfügbarkeit der Medien für Belange des Unterrichts oder den Ganztags sind wir bemüht, eine qualitativ hochwertige und zeitgemäße Infrastruktur zu entwickeln, in der man

- vorhandene Ressourcen bestmöglich nutzen kann
- moderne Konzepte im Unterricht umgesetzt werden können
- künftige Anforderungen und Bedarfe anschließen kann

3.3.2 Kurzfristig

Die Nutzung eines Computerraumes sollte für jede Klasse / jeden Kurs möglich sein, wenn Bedarf besteht. Zurzeit gibt es im Gebäude einen Computerraum, der nicht genutzt werden kann, da unsere Gesamtschule keine Zugangsdaten erhält. Die Firma NetCologne befasst sich gerade mit unserem Problem.

Da wir zum Schuljahr 2020/2021 keine Container auf den Schulhof gestellt bekommen werden und ein neuer fünfter Jahrgang mit vier Klassen Einzug in unser Gebäude erhält, müssen wir einen Fachraum auflösen und zu einem Klassenraum umfunktionieren. Durch mindestens zwei Klassensätze iPads, kann unser Problem relativ kurzfristig gelöst werden.

3.3.3 Mittelfristig

Die Verfügbarkeit von Internet und Präsentationsmedien in allen Fächern gewinnt täglich an Bedeutung. Daher müssen alle Unterrichtsräume mit digitalen Medien ausgestattet werden. Für die Präsentation von Lehrmaterial und Schülerarbeiten wird in jedem Raum die entsprechende Hardware benötigt, die ohne großen Vorlauf jederzeit genutzt werden kann. Wir streben an, jeden Raum mit einem festinstallierten Beamer mit Apple TV und iPad einzurichten.

Im Rahmen eines „bring your own device“ – Konzeptes ist flächendeckendes WLAN im Schulgebäude mit Zugangsmöglichkeiten für Fremdgeräte nötig. Dies würde den Computerraum erheblich entlasten.

Die Nutzung von iPads oder Tablets empfehlen wir, damit möglichst viele Schüler*innen mit digitalen Büchern arbeiten können und ihr analoges Buch nicht mehr tragen müssen.

3.3.4 Langfristig

Wir sind eine Zwei-Standort-Schule mit den Jahrgängen 5-7 an einem Standort (Berrenrather Str. 488, 50937 Köln) und den Jahrgängen 8-13 an einem anderen Standort (Alter Militärring 96, 50933 Köln).

Für den ersten Standort hat sich die Schule entschieden mit festinstallierten Beamern, Apple TV und iPads zu arbeiten.

Für den zweiten Standort hat sich die Schule entschieden Touch Panels in allen Klassenräumen zu implementieren. Wir haben bewusst diese Entscheidung getroffen, da wir mit den älteren Jahrgängen die Funktionen der Touch Panels besser und ausgiebiger nutzen können.

Die Nutzung eines Computerraumes soll für jede Klasse /jeden Kurs möglich sein. Dafür muss mindestens ein weiterer Computerraum in Klassengröße vorhanden sein.

Zusätzlich ist die Einrichtung eines Computerlabors erforderlich, um die Durchführung von Versuchen im Bereich Elektrotechnik / Physik und technische Informatik (Sensortechnik, Robotik, usw.) gewährleisten zu können.

4. Lernen mit Medien

Die fächerübergreifenden Kompetenzbereiche entsprechen dem im „Medienpass NRW“ bezeichneten Kompetenzrahmen.

„Mit der Neufassung des Medienkompetenzrahmens NRW hat Nordrhein -Westfalen sein bewährtes Instrument der systematischen Vermittlung von Medienkompetenz nun konsequent auf nationale und internationale Entwicklungen abgestimmt. Die sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 24 Teilkompetenzen zielen dabei in ihrer Gesamtheit nicht nur auf eine systematische Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette. Sie beziehen schulische wie außerschulische Lernorte ein und bilden die Leitlinie für die anstehende schrittweise Überarbeitung aller Kernlehrpläne für die Unterrichtsfächer.“

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

... verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

*(Quelle: Medienpass NRW. Der
Kompetenrahmen. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>
12.12.2019)*

4.1 Kompetenzbereiche und Inhalte

	Teil-kompetenz: Die SuS	Deutsch	Englisch	Mathematik	Gesellschaftslehre	Naturwissenschaften	Arbeitslehre / Technik	Musik	Kunst	Sport
1. Bedienen und Anwenden	wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an	Erste Eindrücke- Einen Brief formulieren (Einführung in PC-Arbeit)	Programme öffnen, Dateien speichern, Dokumente drucken	Zur Benutzung einer interaktiven Lernapp	Zur Nutzung des Internets	Öffnen und Anwenden von Powerpoint, Word und Internetbrowser	Anwendung CAD Programm / Programmieren mit Mini-computer	Die SuS nutzen grundlegende Funktionen digitaler Medien (wie eingebaute Mikrofone), um gestalterische Ergebnisse aufzuzeichnen		
	wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Erste Eindrücke- Einen Brief formulieren Gedichte mit Pfiff – Ein Gedicht untersuchen (Nutzung von Microsoft Office, E-Mailserver)	Erstellen von Texten und Präsentationen (z.B. Urlaubsaktivitäten in Cornwell)	Zur Darstellung von geometrischen Formen und Figuren	Zur Erstellung von Kurzreferaten	Anwenden von Powerpoint, Word, zum Erstellen eines Steckbriefs oder einer Präsentation, z.B. zum Thema Haustiere	Anwendung CAD Programm	Die SuS nutzen Textverarbeitungsprogramme, um einen schriftlichen Kommentar zu einem musikalischen Phänomen zu verfassen. Außerdem skizzieren sie damit erste	Der Körper spricht – Pantomime und Masken Logo – <u>meine Marke mein Stil</u> (Bildbearbeitungs- / Präsentationsprogramme kennenlernen und nutzen)	Erstellen von Präsentationen z.B. PowerPoint

								Gestaltungs- ideen. Sie nutzen Präsentations programme, um Arbeitser- gebnisse zu präsentieren. Zugleich können diese Präsentation- en ein Abschlusspro- dukt sein.		
1. Bedienen und Anwenden	wenden Standard- funktionen von Video und Audio- programmen an	Gedichte mit Pfiff – Ein Gedicht untersuchen Gruselge- schichten – Eine Gespensterge- schichte schreiben (Audiobei- spiele, Tonaufnah- men von eigenen Gedichtvor- trägen, Hören von Audiodateien	Film- ausschnitte und Audiodateien (Lehrer- DVD/CD, Youtube) abspielen		Zur Abspielung kurzer Audio und Video- sequenzen	Abspielen von Videoprogra- mmen, z. B. für Lernvideos		Die SuS erstellen Klangkollagen zu einer Gestaltungs- idee, nehmen hierfür Audio auf, schneiden und editieren Audio- material. (z.B. mit Garageband, Audacity) Zugleich nutzen sie u.a. spezielle Apps als Instrumente	Der Körper spricht – Pantomime und Masken (Nutzung von Audio- / Video- programmen)	Abspielen von Musik- sequenzen und Video- aufnahmen zur Fehleranalyse

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

								(bspw. Garageband) Hierfür kommen gerade Apps mit neuartigen Interfaces den SuS ohne musikalische Vorerfahrung zugute. (z.B. PlayGround)		
1. Bedienen und Anwenden	beschreiben technische Grundlagen des Internets	Unterwegs mit der Bahn – einen Sachtext erschließen und den Inhalt zusammenfassen (Einführung Internetnutzung)								

	Teilkompetenz: Die SuS	Deutsch	Englisch	Mathematik	Gesellschaftslehre	Naturwissenschaften	Arbeitslehre / Technik	Musik	Kunst	Sport
2. Informieren und Recherchieren	recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	Ein Besuch im Zoo – Tierbeschreibung Gruselgeschichten – Eine Gespenstergeschichte schreiben Wir lesen ein Buch (Suchmaschinen nutzen, Online-Duden nutzen)	In PA eine Internetrecherche zu unterschiedlichen kulturellen Themen (z.B. food and drinks, Cornwell, stars...) durchführen Online Wörterbücher, Nachschlagewerke und digitale Übungsmöglichkeiten kennenlernen und nutzen		Nutzung von Suchmaschinen und Standard-Lexika als Recherchemöglichkeit	Recherche im Internet, zum Erstellen von Steckbriefen/Präsentationen z.B. zum Thema Haustiere, Wetterbericht, Tiere in extremen Lebensräumen	Internetrecherche z.B. zum Werkstoff Holz	Die SuS recherchieren im Internet zu biografischen und musikbezogenen Sachverhalten	Ich baue mir meine Welt – Modell, Objekt, Plastik Meine Welt im Museum (Recherche, Suchmaschinen nutzen)	Recherche zu Sportarten und -Regeln
	vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unter-	Unterwegs mit der Bahn – einen Sachtext erschließen und den Inhalt			Unterscheidung von Quellen und Sekundärliteratur	verschiedene Internetseiten hinsichtlich ihrer	Internetrecherche z.B. zum Werkstoff Holz			

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

	schiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts	zusammenfassen (Vergleich von Informationsquellen)			Vergleich von Informationsquellen und Textverarbeitung	Sachlichkeit bewerten www.biologie-schule.de , www.tierchenwelt.de , www.wikipedia.de				
2. Informieren und Recherchieren	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen									
	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen		Den Einfluss von Filmmusik auf die Stimmung erkennen				Die SuS beschreiben den Einsatz und die Wirkung von Musik in medialen Produktionen			

	Teilkompetenz: Die SuS	Deutsch	Englisch	Mathematik	Gesellschaftslehre	Naturwissenschaften	Arbeitslehre / Technik	Musik	Kunst	Sport
3. Kommunizieren und Kooperieren	verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen	Erste Eindrücke – Einen Brief formulieren (Vergleich moderne und alte Kommunikationsmittel)	Eine E-Mail über sich selbst verfassen Eine Nachricht in einem Gruppenchat verfassen und über diese Kommunikationsform reflektieren		Vergleich von klassischen Medien und digitalen Medien			Die SuS tauschen sich mithilfe von E-Mails über musikbezogene Projekte aus.		
	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um	Ein Besuch im Zoo – Tierbeschreibung Gruselgeschichten – Eine Gespenster-			Sensibilisierung für Datenschutz und Privatsphäre, sowie Unterscheidung freie Meinungsäußerung			Gerade das aktive Musizieren (z.B. Singen) ist ein hochsensibler und sehr persönlicher Unterrichtsbeitrag.		

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

		<p>geschichte schreiben</p> <p>Wir lesen ein Buch</p> <p>(Recherche – Datenschutz, Authentizität von Quellen)</p>			<p>Beleidigungen</p>			<p>Sollten solche Beiträge in musikbezogenen Projekten Verwendung finden und deshalb digital aufgezeichnet werden, gehen die SuS verantwortungsvoll damit um.</p>		
<p>3. Kommunizieren und Kooperieren</p>	<p>beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten</p>				<p>Handlungsschritte für respektvolles Miteinander und ein demokratisches Zusammenleben</p>					

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

	nutzen altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten	Ganzschrift mit Teilnahme am Vorlesewettbewerb (Internetnutzung, Audio- und Videodarstellung, Präsentationsprogramme z. B. PP)			Projektwoche	Schülerforen und Internetseiten zu Informationszwecken und zum Austausch nutzen, z.B. ein Schüler-Wiki erstellen.		Die SuS teilen musikbezogene Daten (z.B. Audiomaterial, Textbeiträge), welche für die Realisierung eines musikbezogenen Projekts (Kollage/Radio-/Videospot) relevant sind.	Der Körper spricht – Pantomime und Masken (Nutzung von unterschiedlichen Medien, z.B. Handy, Beamer, Videokamera, Fotoapparat etc.)	Videoaufnahme zur Fehleranalyse
--	---	---	--	--	--------------	---	--	--	--	---------------------------------

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

	Teilkompetenz: Die SuS	Deutsch	Englisch	Mathematik	Gesellschaftslehre	Naturwissenschaften	Arbeitslehre / Technik	Musik	Kunst	Sport
4. Produzieren und Präsentieren	entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	Zeit für Gedichte (Darstellung durch Medien, z.B. Video, Audio)	Projektplan zur Erstellung eines Audioguides zu Sehenswürdigkeiten im eigenen Ort		Visualisierung mit diversen Präsentationssoftware (z.B. PowerPoint)			Die SuS nutzen grundlegende MindMap-Techniken zur Erstellung eines Projektplanes	Der Körper spricht – Pantomime und Masken (Nutzung von unterschiedlichen Medien, z.B. Handy, Videokamera, Fotoapparat etc.)	

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente	Zeit für Gedichte (Darstellung durch Medien, z.B. Video, Audio)			Im Feedback zu Präsentationen und in der Bewertung unterschiedlicher Medien (Audio, Video)			SuS nutzen Audio- und Videoschnittprogramme, um die Tonspur eines Medienprojekts zu verändern. Dies liefert grundlegenden Anlass, um über die jeweils unterschiedliche Wirkung von Musik in Medienerzeugnissen zu diskutieren.	Bilddbetrachtung, Bildanalyse, Reflexion der eigenen Arbeiten mit Beamer Der Körper spricht – Pantomime und Masken (Bildbetrachtung, Reflektieren unterschiedlicher Darstellungsformen)	Darstellung und Wirkung gestalterischer Elemente anhand der Videoanalyse (Choreographie)
--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

4. Produzieren und Präsentieren	<p>erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</p>	<p>Zeit für Gedichte (Darstellung durch Medien, z.B. Video, Audio)</p>	<p>Erstellung eines Audioguides zu Sehenswürdigkeiten im eigenen Ort in Gruppenarbeit</p> <p>Erstellung einer PPP zu unterschiedlichen kulturellen Themen (food and drinks, sights, stars, cities...)</p> <p>Erstellung von Videoclips (Rollenspiel, Dialog, Standbilder)</p>		<p>Erstellung einer digitalen Präsentation mit Hilfestellungen</p>	<p>Die Erstellung eines Lernvideos zu den besonderen Eigenschaften von Wasser planen und durchführen.</p>	<p>Basics Technisches Zeichnen mit CAD Programm (z.B. Inventor) - Basics Programmieren am Mini-computer, z.B. Arduino</p>	<p>Die SuS nutzen Apps wie Garageband, um einen Audiopodcast zu erstellen.</p> <p>Sie nutzen Apps wie iMovie, um einen Videopodcast zu erstellen.</p> <p>Sie nutzen Programme wie Ableton Live oder Audacity, um Klangkollagen zu erstellen</p> <p>Sie erstellen mit o.g. Apps wie Clips Erklärvideos</p>	<p>Der Körper spricht – Pantomime und Masken (Nutzung von unterschiedlichen Medien, z.B. Handy, Videokamera, Fotoapparat etc.)</p>	<p>z.B. Tanz- oder Akrobatik-aufführung</p>
---------------------------------	--	--	---	--	--	---	---	---	---	---

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

4.Produzieren und Präsentieren	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern	Ganzschrift mit Teilnahme am Vorlesewettbewerb (Internetnutzung, Audio- und Videodarstellung, Präsentationsprogramme z. B. PP, Dokumentenkamera, Beamer, Ipad)	Präsentation eines Audioguides zu Sehenswürdigkeiten im eigenen Ort in Gruppenarbeit Vorstellung einer PPP zu unterschiedlichen kulturellen Themen (food and drinks, sights, stars, cities...)	Zur Vorstellung eines Arbeitsergebnisses oder Referat	Ja	Powerpoint oder Lernvideo präsentieren	Kurzpräsentation d. gezeichneten oder programmierten Werkstücke	Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse, die in digitaler Form vorliegen, mit digitalen Endgeräten. Dies kann eine final erstellte Datei oder auch ein Live-Arrangement mit Apps sein, die als Instrument oder als Zuspielder von vorgefertigtem Audiomaterial eingesetzt werden.	Der Körper spricht – Pantomime und Masken (Präsentation mit Beamer, PC, Lichtprojektionen, Audioanlage)	Präsentationen durch Beamer oder Touch Panel
--------------------------------	--	---	---	---	----	--	---	--	--	--

	Teilkompetenz: Die SuS	Deutsch	Englisch	Mathematik	Gesellschaftslehre	Naturwissenschaften	Arbeitslehre / Technik	Musik	Kunst	Sport
5. Analysieren und Reflektieren	beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit				Diskussion um die Themen Handy-nutzung, Laptop-nutzung			Die SuS diskutieren die Einsatzmöglichkeiten von Apps, die als Instrument eingesetzt werden. Außerdem diskutieren sie digitale Medien als Mittel, um musik-bezogene Medien-erzeugnisse zu generieren.	Logo – <u>meine Marke mein Stil</u> (Diskutieren über Status-symbole, Indentifikationsmittel)	

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten				Merkmale für altersgerechte Medien und von medialen Suchtfaktoren					
5. Analysieren und Reflektieren	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von(Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen	Wir lesen ein Buch (Recherche – Datenschutz, Authentizität von Quellen)			Perspektivwechsel (Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft)					

Medienkonzept der Gesamtschule Lindenthal

	kennen Grundregeln des Urheberrechts	Wir lesen ein Buch (Recherche – Datenschutz, Authentizität von Quellen)			Medien und ihre Copyright-Lizenzen (Idee, Eigentum, Schutz, Gesetz)	Beim Erstellen von Präsentationen für die Verwendung verschiedener Informations- und Bildquellen die Grundlagen des Urheberrechts einführen.		Die SuS kennen Grundregeln des Urheberrechts – auch im Hinblick auf selbst generierte musik-bezogene Produkte.		
--	--------------------------------------	--	--	--	---	--	--	--	--	--

5 Fortbildungen der Lehrkräfte

Da wir in diesem Schuljahr bis jetzt noch so gut wie keine Medienausstattung haben, werden die Fortbildungen auf nächstes Schuljahr verlegen.

Dabei werden wir uns auf die konkrete Umsetzung von Unterrichtsvorhaben konzentrieren. Parallel zu den Kompetenzanforderungen an die Schüler*innen werden unsere Schwerpunkte Textverarbeitung, Präsentation, Tabellenkalkulation und Bildbearbeitung sein.

Darüber hinaus ermöglichen wir jeder /m Kolleg*in eine fachspezifische Fortbildung.

Der Einsatz z.B. von Tablets und neuen Präsentationsmedien, oder die Notwendigkeit zu einem geregelten und geschützten Datenaustausch führen zu einem erhöhten Fortbildungsbedarf. Dazu werden wir die Angebote der Kompetenzteams in verstärktem Maße nutzen.

6 Private Mediennutzung

Unser Anliegen ist es, dass die Schüler*innen lernen, selbstbestimmt und verantwortungsvoll mit Medien umzugehen. Dazu ist es wichtig, dass Eltern und Schule zur Verwirklichung dieses Anliegens miteinander zusammenarbeiten.

Die Gesamtschule Lindenthal bemüht sich auf verschiedene Art und Weise, ein sinnvolles Angebot zu machen. Es wird Elternabende, Beratungsgespräche mit Eltern und Schüler*innen, Elternbriefe, aber auch themengebundene Projekte zu verschiedenen Aspekten der Mediennutzung geben. Die Themen sind hier insbesondere „soziale Netzwerke“, „Spiele“, „Surfen m Internet“.

Wir planen für den 6. Jahrgang einen Workshop zum Thema „Cybermobbing“ und für den 7. Jahrgang einen Workshop zum Thema „Mediensucht“.

Wir werden versuchen an die Lebenswelt der Schüler*innen anzuknüpfen und respektvolle und sozial verträgliche Verhaltensgewohnheiten zu etablieren.

6.1 Material zur Aufklärung und Prävention

MEDIENBRIEF FÜR ELTERN Wie Kinder gut mit Medien aufwachsen

Liebe Eltern, Ihr Kind wird immer experimentierfreudiger. Das macht ein Smartphone interessanter: zum Austauschen von Nachrichten, Bildern und Videos.

Kinder müssen diesen Umgang lernen und benötigen dazu Unterstützung und Kontrolle. Schule und Elternhaus können dies nur gemeinsam leisten.

Wir als Schule bieten Computerarbeitsplätze in den Klassenräumen und in Zukunft iPads in Klassenstärke an, sodass die Kinder in den verschiedenen Fächern an das Medium Computer herangeführt werden können.

Unser Gebäude ist „handyfrei“. Wir möchten, dass sich die Schüler*innen von Angesicht zu Angesicht miteinander unterhalten, spielen und arbeiten.

Sie als Eltern bestimmen den Umfang und die Art des Medienkonsums.

Nachfolgend haben wir ein paar Tipps für Sie zusammengestellt.

SCHAU HIN! bietet online im Downloadbereich eine Checkliste, mit der Sie prüfen können, ob Ihr Kind reif für ein eigenes Smartphone ist. Doch auch andere Medien stehen weiter hoch im Kurs. Für den Überblick und sinnvolle Regeln zur Nutzung hilft ein Mediennutzungsvertrag:

www.mediennutzungsvertrag.de

Mobile Geräte



Das optimale Einstiegsalter für Smartphones gibt es nicht. Wichtig ist: Ihr Kind besitzt bereits die Reife, mit den vielen Funktionen umzugehen. Als Eltern helfen Sie, indem Sie zusammen die Geräte einrichten: www.schau-hin.info/sicherheit. Sprechen Sie über Risiken wie ungeeignete Inhalte, nervige Kontakte, Chatstress sowie Daten und Kostenfallen. Vereinbaren Sie am besten gemeinsam Nutzungsregeln: 1. Privatsphäre sichern: Erklären Sie Ihrem Kind, wie wichtig es ist, persönliche Daten wie Handynummer, Standort sowie Bilder und Videos zu schützen. 2. Inhalte prüfen: Anmeldungen und Downloads sind anfangs Elternsache und zu besprechen. Dabei ist es wichtig, sich über die App zu informieren und auf Altersfreigaben, Datenzugriffe sowie In-App-Käufe zu achten. 3. Pausen vereinbaren: Handyzeiten sind schwer zu kontrollieren. Vereinbaren Sie Pausen beim Essen, bei den Hausaufgaben und vor dem Schlafengehen. Fällt dies schwer, kann ihr Kind das Smartphone auch abends bei Ihnen abgeben. Kleiner Hinweis: Gehen Sie mit gutem Beispiel voran.

Internet



Beim Surfen braucht Ihr Kind nun mehr Spielraum, auch ein eigener Computer oder Laptop ist okay, wenn darauf die Sicherheitseinstellungen überprüft und ein Jugendschutzfilter installiert ist:

www.schau-hin.info/sicherheit. Gemeinsame Surfregeln minimieren Risiken: www.surfen-ohne-risiko.net/netzregeln.



Soziale Netzwerke

Instagram, Snapchat und Co. sind für viele verlockend, aber erst ab 13 Jahren zugelassen und aufgrund der Risiken für Daten- und Jugendschutz nicht zu empfehlen. Entscheiden Sie sich dennoch dafür, dann begleiten Sie Ihr Kind in jedem Fall bei der Anmeldung, achten Sie auf das richtige Alter, da für Minderjährige andere Einstellungen bei Privatsphäre und Datenschutz gelten und überprüfen Sie diese regelmäßig. Raten Sie Ihrem Nachwuchs, kritisch mit Kontaktanfragen und sparsam bei eigenen Angaben zu sein. Bleiben Sie im Gespräch über Kontakte und Erfahrungen, wie im realen Leben auch. So kann sich Ihr Kind Ihnen leichter anvertrauen.



Games

Sind Online-Spiele angesagt, prüfen Sie die Angebote. Machen Sie auf Daten- und Kostenfallen aufmerksam und bestärken Sie Ihr Kind, sich von der Community nicht unter Druck setzen zu lassen, länger zu spielen. Feste Spielzeiten von etwa neun Stunden pro Woche und Spielpausen helfen dabei. Für die richtige Auswahl auf Altersfreigaben und pädagogische Empfehlungen achten. Es kann auch ein Spiel ab 12 sein, wenn Sie es gemeinsam vorher testen und geeignet für Ihr Kind halten.



TV & Film

Viele Kinder möchten nun auch einen eigenen Fernseher. Oft handelt es sich dabei um Smart-TVs, mit denen man auch ins Internet gehen und Apps nutzen kann. Achten Sie daher darauf das Gerät sicher einzurichten. Auch Streaming-Angebote verfügen meist über Jugendschutzfunktionen. Empfehlungen und die Sendezeiten weisen drauf hin, was altersgerecht ist: Ab 20 Uhr werden oft auch Sendungen ab 12, nach 22 Uhr solche ab 16 Jahren ausgestrahlt. Deshalb sollte Ihr Kind zu diesen Zeiten besser nicht fernsehen.

Gemeinsam orientieren wir uns an den Grundsätzen:

Auch im Internet ist respektvoller Umgang miteinander immer wichtig. Ich verhalte mich selber so, wie ich behandelt werden möchte!

Wir hoffen, dass Sie diesen Brief als Hilfestellung wahrnehmen – zum Wohl unserer Schüler*innen.

Mit freundlichen Grüßen

Klaudius Zdriliuk (Schulleiter)

Beatriz Wurl (Stellv. Schulleiterin)