



Medienkonzept der Gesamtschule Holweide Köln

1. Ziele

Medienkompetentes Handeln setzt fundierte Kenntnisse über die verschiedenen Medien voraus: Kenntnisse über technische Grundlagen und ästhetische Formen, über die Bedingungen und Formen medialer Produktion und Verbreitung in der Gesellschaft. Medienkompetenz zielt auf die Fähigkeit zu sinnvoller, reflektierter, zielgerichteter und verantwortungsbewusster Nutzung und kritischem Umgang mit Medien¹. Hierzu gehören u.a. die Fähigkeit zu überlegter Auswahl, zum Verstehen und Interpretieren medialer Informationen sowie zu einer reflektierten Verwendung von Medien in Freizeit, Schule und Beruf. Damit ist die Vermittlung von Medienkompetenz darauf ausgerichtet, die Souveränität von Schülerinnen und Schülern im Umgang mit Medien im Allgemeinen, vor allem aber auch mit den neuen elektronischen und digitalen Medien im Besonderen zu fördern, da diese in der Gesellschaft zunehmend an Bedeutung gewinnen. Souveränität in diesem Sinne setzt ebenso die Fähigkeit voraus, diese Medien selbst gezielt nutzen und einsetzen, wie die Fähigkeit, mit ihnen verbundene Grenzen und Gefahren erkennen zu können.

Das aktive und kreative Gestalten mit Medien für Selbstaussdruck, für die Artikulation eigener Themen, für Kontakt und Kommunikation ist ein weiterer, zentraler Bereich von Medienkompetenz.

Zudem fördert Medienpädagogik die Medienkritik, die sich sowohl auf die gesellschaftliche Medienentwicklung als auch die (selbstreflexive) Mediennutzung und die eigene Gestaltung mit Medien bezieht, und schließlich gehört zur Medienkompetenz die Kenntnis datenrechtlicher Zusammenhänge, wozu auch die Sensibilisierung für damit verbundene Gefahren, u.a. das Problem der Verletzung von Persönlichkeitsrechten, zu zählen ist. Hier ergeben sich Anknüpfungspunkte an den Bereich der Gewaltprävention; aber natürlich muss darüber hinaus auch die Suchtprävention im Zusammenhang mit Medien berücksichtigt werden.

Das Zusammenwirken aller Medien führt gegenwärtig zu einschneidenden Veränderungen in allen Lebensbereichen, so z.B. in den sozialen Beziehungen, der Wahrnehmung und im Bewusstsein, im Umgang mit Information und Wissen, es führt zu Veränderungen in der beruflichen Qualifikation, in den Lern- und Bildungsprozessen usw. Die zu vermittelnde Medienkompetenz erhält daher auch unmittelbar einen berufsorientierenden bzw. vorbereitenden Stellenwert.

So steht die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit möglichst allen zur Verfügung stehenden Mitteln der traditionellen und modernen digitalen Medien in einem unmittelbaren inneren Zusammenhang mit der zentralen pädagogischen Ausrichtung der Bildungsziele der Gesamtschule Holweide und ist eingebunden in die methodisch-didaktische Zielsetzung von Unterricht, wie sie curricular festgelegt ist. Deshalb ist zur Erlangung von Medienkompetenz qualifizierter Fachunterricht notwendig, da er sowohl die Voraussetzungen zum kritischen Umgang schafft als auch im fachbezogenen Handeln die Fähigkeiten vermittelt, deren Anwendung im Umgang mit den Medien gebraucht werden. Gleichzeitig muss der Fachunterricht sich, wenn er sinnvoll sein will, der Medien bedienen, um seine Aufgaben angemessen erfüllen zu können. Zudem gilt es auch, Medienprodukte als Modelle von Wirklichkeit zu verstehen und sich so im Denken in Alternativen zu üben. Es kommt darauf an, die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, sich zu orientieren, sich kritisch auseinanderzusetzen, Verwendbares von Belanglosem oder Unbrauchbarem oder gar Manipulativem zu unterscheiden, zu kommunizieren sowie selbst handelnd und kreativ tätig zu sein.

1. Unter dem Begriff Medien werden sowohl die traditionellen Medien als auch die neuen elektronischen Medien verstanden.

2. Im Teilbereich der digitalen Medien werden die o.g. Fähigkeiten unter der Bezeichnung „mündiger Internetuser“ zusammengefasst.

Individuelles Lernen, Selbstständigkeit und Selbstverantwortung sind die zentralen Aspekte und Ziele zur Verbesserung der Lernkultur. Medienkompetenz gewinnt bei der Schaffung neuer Lernwege immer mehr an Bedeutung und ist Bestandteil der schulischen Lernkultur an der Gesamtschule Holweide. In diesem Sinne ist Medienkonzeptarbeit als wichtiger Teil der Schule und Unterrichtsentwicklung zu sehen. Das Auswählen und Nutzen von Medienbeiträgen, das Gestalten und Verbreiten von eigenen Medienbeiträgen, das Verstehen und Bewerten von Mediengestaltung, das Erkennen und kritische Aufarbeiten von Medieneinflüssen, das Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung sind entsprechend Bestandteil des Unterrichts.

2. Ausstattung

Für die innerschulische Umsetzung dieser pädagogischen Zielsetzungen gilt: Zur Vermittlung von Medienkompetenz ist es notwendig, dass die technischen Voraussetzungen bereitstehen, Medien im Unterricht einzusetzen und moderne Techniken anzuwenden. Deshalb wird angestrebt, dass die technische Ausstattung ebenso in Bezug auf die traditionellen wie auf die neuen Medien (PC, Digitaltechnik) weiterhin ausgebaut wird. Dazu werden sowohl die städtischen Mittel, soweit sie bereit gestellt werden, eingefordert als auch privates Sponsoring (Mittel des Fördervereins, private Spenden, Zuwendungen aus Unternehmen etc.) durch Öffnung der Schule erweitert.

Die Gesamtschule Holweide verfügt über vier Informatikräume. Zwei Computerräume sind im Rahmen des CAS-Projektes mit 18 Computerarbeitsplätzen, einer mit 16 und einer mit 30 Computerarbeitsplätzen ausgestattet. Weiterhin gibt es zwei Laptopwagen mit je 16 Geräten. Das gesamte pädagogische Netz wird zentral durch einen logodidact-Server

gesteuert. Die Vernetzung und Wartung regelt dieser Räume geschieht im Rahmen des Schulsupports von Netcologne. Durch einen Aufzug im Haus sind sämtliche Räume barrierefrei erreichbar.

Softwareausstattung:

Standardprogramme

1. Office – Programme
2. Bildbearbeitung
3. Videobearbeitung
4. Audioverarbeitung

Spezifische Software für die Fächer

1. Mathematik
2. Deutsch
3. Arbeitslehre, CAD
4. Musik
5. Gemeinsamer Unterricht

Ergänzend dazu verfügt die Schule über je zwei Kleingruppenräume in jedem Jahrgang (als Alternative zu den Medienecken) mit der oben beschriebenen Software.

Für die Schüler der Sekundarstufe I und II stehen in jeder Freistunde bzw. Pause neun Computerarbeitsplätze in der Bibliothek zur Verfügung.

Darüber hinausgehend gibt es Medienstationen (5 Beamer/Laptop-Einheiten und 5 „Filmwagen“ mit PC/Lautsprecher/Beamer), die für unterschiedliche Unterrichtsprojekte und einzelne Unterrichtsphasen einen schnellen und möglichst unkomplizierten Zugriff auf die Techniken auch für kleinere Arbeits-, Projekt- und Lerngruppen ermöglichen. Moodle wird neben der Unterrichtsgestaltung zur internen Kommunikation genutzt.

Für den gemeinsamen Unterricht stehen Hilfsmittel in Form von zwei Laptops mit Lesegeräten, zwei Mikro-Funk-Anlagen sowie nach Bedarf ca. acht einzelne Laptops für die Arbeit mit Förderschülern zur Verfügung.

3. Umsetzung des Medienkonzepts im Unterricht und Fortbildung

Der Umgang mit den neuen Medien setzt die Weiterentwicklung der schulinternen Curricula voraus. Dies geschieht seit einem Jahr unter anderem mit dem Lehrplan für Fachintegrierte Informatik, der Themen aus den Fächern Gesellschaftslehre und Praktische Philosophie mit den Kompetenzen aus dem Medienpass NRW verknüpft. Die Umsetzung dieser Themen wird durch die Fachschaften GL und PPL sowie die DL gewährleistet.

Der Bestand an geeigneter Lernsoftware wird erweitert; die Fachschaften prüfen die

fachbezogene Lernsoftware hinsichtlich ihrer Eignung für den unterrichtlichen Einsatz und beantragen aus eigener Initiative deren Anschaffung.

Eine regelmäßige und auf die Bedürfnisse abgestimmte Fortbildung ist unabdingbar; diese wird im Rahmen der schulinternen Fortbildungsplanung, die die außerschulischen Fortbildungsangebote einbezieht, bereitgestellt. (Mögliche Themenbereiche sind: Medien [Copyright], Mediennutzung, technische und unterrichtliche Umsetzungsmöglichkeiten.)

Im Rahmen von Fachunterricht werden die Schüler mit den notwendigen Techniken für den Umgang mit Medien und den Möglichkeiten und Grenzen der Medien vertraut gemacht. Die Schülerinnen und Schüler erhalten eine informationstechnische Grundbildung (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentationstechniken, Podcast, Videoclips).

Die Nutzung des Internets kann im Rahmen wissenschaftspropädeutischen Arbeitens (Recherche, Referate, Facharbeit und Präsentationen) und nach Möglichkeit auch durch (internationalen/fremdsprachlichen) Projektarbeiten mit außerschulischen Partnern geübt werden. Dazu können die Dienste des Web2.0 wie moodle als Arbeitsplattformen genutzt werden, da sie problemlos für alle zugänglich sind.

Durch die Implementierung von modernen Geräten wie Tablets ist vorgesehen, die effektive und niederschwellige Gestaltung des Unterrichts zu verbessern.

So soll dies in bestimmten Fächern wie folgt geschehen:

D&G (Darstellen und Gestalten, Hauptfach)

Erstellen und Präsentieren von Fotocollagen, Filmen, Stop-Motion-Clips, Interviews, Präsentationen

Musik

Erstellen von Ton- und Videoaufnahmen, Videoclips, Künstlerpräsentationen

Mathematik

Nutzung von spezieller Grafiktaschenrechnersoftware in der Oberstufe und Geometriesoftware geogebra in der Sekundarstufe 1

Fremdsprachen

Nutzung von Sprachprogrammen zum akustischen Sprachtraining (auch online)

Naturwissenschaften (NW)

Dokumentation von Experimenten, Präsentation von Versuchsabläufen

Sport

Demonstration, Analyse und Darstellung von Bewegungsabläufen

Gesellschaftslehre

Studium von historischen Film- und Tondokumenten

Sinnvoll wäre die Einrichtung eines Klassenblogs/Klassenwikis zu Beginn eines Schuljahres, so dass den in den Klassen unterrichtenden Lehrern die Möglichkeit zur Veröffentlichung von

Arbeiten und Projekten möglichst einfach gemacht wird. Hier ist beabsichtigt in Zukunft auch das Schulwiki Köln zu nutzen.

Zusätzlich könnte ein Teil der Kommunikation (z.B. Ankündigungen, Termine) zwischen Lehrern, Eltern und evtl. auch Schülern durch einen Klassenblog erfolgen.

Des Weiteren wird der Umgang mit audiovisuellen Medien im Fachunterricht geübt und vertieft. Ihre Bedeutung wird hier sachbezogen erprobt und kritisch geprüft.

Neben dem Unterricht haben die SchülerInnen die Möglichkeit, bei der Online-Schülerzeitung mitzuwirken.

Das Erlangen der o.g. Grundfertigkeiten im Rahmen der Fachintegrierten Informatik wird auf dem Zeugnis dokumentiert.

Köln, den 28.10.2020

Verfasst von Gerd Peitzmeier, Medienbeauftragter

Fachintegrierte Informatik

Konzept von
Gerd Peitzmeier, Olaf Kirsten, Veronique Hüntler

Problemfelder

- ▶ Medienbildung wurde in der QA und wird von Eltern bemängelt.
- ▶ Es gibt kein einheitliches Medienkonzept
- ▶ Es gibt keine konzeptionelle Verankerung von Medienthemen

Idee

- ▶ Fachintegrierte Informatik: Einbindung von Medienthemen in den Fächerkanon der Schule in den Jahrgängen 5, 6 und 9 beginnend mit GL und PPL im kommenden 5. (und 6.) Jahrgang
- ▶ Festlegung eines internen Curriculums durch eine zu gründende FK Medien unter Berücksichtigung des Medienpasses NRW

Didaktische Säulen



Die Schülerinnen und Schüler ...	
Bedienen/Anwenden	wenden Standardfunktionen des Betriebssystems an (z.B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur). Sich orientieren – Arbeiten mit Karten und dem Atlas, Speichern von Karten im Dateisystem (Die Atlas kaufen?)
Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.	wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an. Sich orientieren – Arbeiten mit Karten und dem Atlas, Erstellen und Beschriften einer Karte in Word
Informieren/Recherchieren	vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts. Auf den Spuren der ersten Menschen: Suchen und Bewerten von Quellen zum Meandertal, o.ä.
Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).
Kommunizieren/Kooperieren	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).
Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).
Produzieren/Präsentieren	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.
Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.
Analysieren/Reflektieren	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.). Aktuelle politische Themen: Z.B. vergl. BILD/FAZ, Verfälschung von Aussagen
Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen. Die Frage nach Natur, Kultur und Technik – Leben von und mit der Natur: Umsetzen von Computerspielen in der realen Welt - Videodokumentation

beschreiben technische Grundlagen des Internets (z.B. URL, IP-Adresse, Provider, Server). Sich orientieren – Arbeiten mit Karten und dem Atlas: Standorte von Rechenzentren (Google, Microsoft) und deren Vernetzung	wenden Standardfunktionen (z.B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an. Die Frage nach dem guten Handeln – Wahrhaftigkeit und Lüge: Erstellen von Beispielclip-Videos	beschreiben technische Grundlagen des Internets (z.B. URL, IP-Adresse, Provider, Server). Sich orientieren – Arbeiten mit Karten und dem Atlas: Standorte von Rechenzentren (Google, Microsoft) und deren Vernetzung
erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).
Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien – „Schön und häßlich“: Siehe klicksafe.de	Aktuelle politische Themen: Nachrichten vergleichen in Print u. Online-Medien, Bildverfälschung	Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien – „Schön und häßlich“: Siehe klicksafe.de
nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten...	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten...
Die Frage nach Ursprung, Zukunft und Sinn – Leben und Feste in unterschiedlichen Religionen: Podcasts und Interviews	Die Frage nach dem Anderen - Umgang mit Konflikten: siehe klicksafe.de	Die Frage nach Ursprung, Zukunft und Sinn – Leben und Feste in unterschiedlichen Religionen: Podcasts und Interviews
präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.
Auf den Spuren der ersten Menschen: Siehe links	Auf den Spuren der ersten Menschen: Filme aus Edmond über d. Urmenschen. TG-Acb. Präsentation mit Screenshots	Auf den Spuren der ersten Menschen: Siehe links
kennen Grundregeln des Urheberrechts.	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.	kennen Grundregeln des Urheberrechts.
Sich orientieren – Arbeiten mit Karten und dem Atlas: Was darf gespeichert werden, was übernommen werden.	Die Frage nach Natur, Kultur und Technik – Leben von und mit der Natur: Umsetzen von Computerspielen in der realen Welt - Videodokumentation	Sich orientieren – Arbeiten mit Karten und dem Atlas: Was darf gespeichert werden, was übernommen werden.