

Medienkonzept

**Mons- Tabor- Gymnasium
Montabaur**

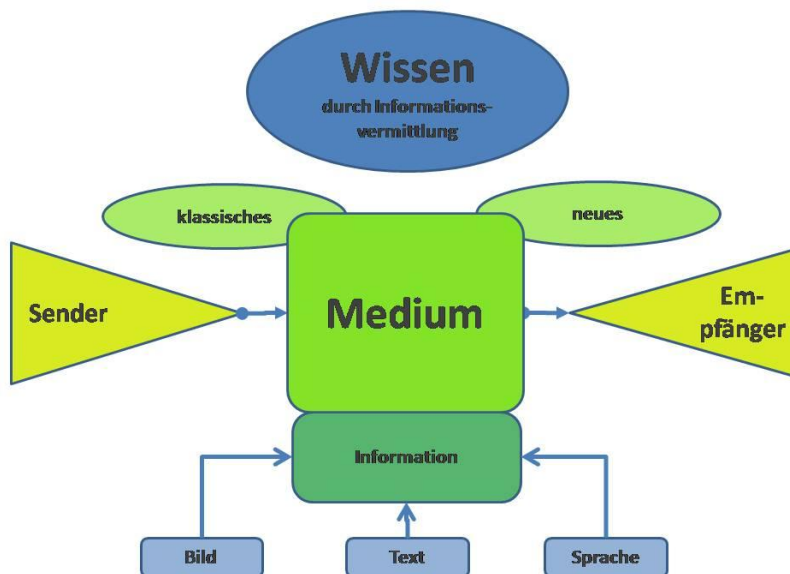
**Projektschule 2009
im Landesprogramm
„Medienkompetenz macht Schule“**

1. Einleitung/Grundgedanke

1.1. Definition der Begriffe Medien und Medienkompetenz

Ein Medium wird in Bezug auf den Informationsaustausch als ein Mittel verstanden, das die Mitte des Prozesses bildet. Es dient der Verbreitung der Information und führt beim Empfänger im Falle der korrekten Übermittlung zu einem Wissenszuwachs. Wissen seinerseits wird nach Platon „als wahre, gerechtfertigte Meinung“ oder als „auf Begründungen bezogene und überprüfbare Kenntnis“ definiert.

In unserer Zeit stehen sich seit der Massennutzung des Personal Computers klassische und neue Medien gegenüber. Gemeinsam ist ihnen die Informationsverbreitung, jedoch unterscheiden sich neue Medien von ihren Verwandten mitunter durch die gleichzeitige Nutzung der Medienformen und vor allem in der Art der Kommunikationsrichtung. Hier wird die Kommunikation zweier Partner (1:1) zusehends in eine multilaterale Kommunikation (viele: viele) verwandelt. Zeitnah wird also in hoher Geschwindigkeit eine Information über ein Medium bearbeitet. Der Vorteil der Effizienz dieser Kommunikationsvariante bedingt aber eine hohe Kommunikationsfähigkeit und die Fähigkeit Art und Inhalt kritisch zu reflektieren. Zu dieser veränderten Situation kommt erschwerend hinzu, dass die erzeugte Informationsdichte hinsichtlich ihres Ziels (Kommerz contra Wissen) und Inhalts (Qualität, Authentizität) sehr schwer zu durchschauen ist. Die neuen Medien erfordern einen aufgeklärten Benutzer auch um Schaden zu vermeiden.



Unter dem Begriff Medienkompetenz versteht man den verantwortungsvollen Umgang mit Medien. Er zeigt sich dann, wenn das Subjekt sich über Form, Inhalt und Ziel des Medieneinsatzes im Klaren ist, sein Medium also zielgerichtet und angemessen einsetzt. Diese Anforderungen beziehen sich sowohl auf die vermittelte Information als auch auf den oder die Adressaten. Dies erfordert die Kenntnis über die Art, Nutzung und Einsatzzweck eines jeden Mediums, hierbei ist es unerheblich, um welche Form des Mediums es geht.

1.2. Stellenwert der Medienkompetenz

Unterschiedliche Untersuchungen zu Grunde legend kann man davon ausgehen, dass zu einer Verdoppelung des Wissens in einem Zeitraum zwischen 15 und 100 Jahren seit dem 17. Jahrhundert kommt. In der jüngsten Vergangenheit stagniert dieser Prozess aufgrund des Ressourcenmangels. Die Schülerinnen und Schüler der kommenden Generation stehen nichtsdestotrotz einem Berg von Information und Wissen gegenüber, den es zu beherrschen gilt.

In diese Betrachtungen ist die kommerzielle Informationsflut nicht einbezogen. Diese muss zusätzlich gefiltert werden.

Für alle Schulen ergibt sich aus dem Schulgesetz der Bildungsauftrag für die Schülerinnen und Schüler. In diesem Zusammenhang und besonders im Hinblick auf die Charakteristika der „Neuen Medien“ muss Medienkompetenz vermittelt werden, um akzeptierte ethische Normen im Umgang mit diesen Kommuni-

kationsmitteln zu finden, um die freie persönliche Entfaltung im Berufs- und Privatleben zu ermöglichen und nicht zuletzt um materielle, ethnische und religiöse Nachteile zu Gunsten der Integration in die Gesellschaft zu leisten. (SchulG; §1 Abs. 1)

Vor allem spielen die Wissensbeschaffung, deren Filterung und kritische Beurteilung für den Prozess und der kreative Umgang mit den neuen Medien in der Bildung eine zentrale Rolle. Aus diesem Grund muss die Ausbildung der Schülerinnen und Schüler im Sinne der Zukunftsfähigkeit im weiteren Bildungsweg dem Rechnung tragen und wichtige Kompetenzen vermitteln.

Des Weiteren bedeutet eine kompetente Mediennutzung auch, dass die Entnahme von Informationen jeglicher Art aus Medien kenntlich gemacht werden und dass der Urheberrechtsschutz gewahrt bleibt.

Nicht zu vergessen ist jedoch auch, dass Mediennutzung immer auch Medienmanipulation bedeutet, da die Ursprungsinformation über die Wahrnehmung und anschließende Weitergabe - welcher Art auch immer - verfälscht wird. Dies erfordert von jedem Individuum die kritische Beurteilung des Informationsgehalts. Hierzu müssen wichtige Hinweise gegeben werden und Konzepte zur Analyse gelernt werden.

Schließlich muss den Schülerinnen und Schüler klar sein, dass durch unreflektierte Mediennutzung, besonders der Neuen Medien Schaden entstehen kann. Dieser kann sich auf sich selbst, als auch auf andere beziehen. Hier sind ethische und strafrechtliche Konsequenzen, sowie Handlungsstrategien aufzuzeigen.

1.3. Aspekte der Medienkompetenz, die schwerpunktmäßig gefördert werden sollen

- @ Zielgerichteter, bewusster Einsatz und Reflexion von Medien
- @ Nutzungskompetenz grundlegender Software und Hardware
- @ Sozialkompetenz bei der Nutzung von neuen Medien

1.4. Medienumfang

Die klassischen Medien (Printmedien, Bilder, Filme) werden durch sogenannte neue Medien ergänzt. Diese sind im Besonderen alle internetbasierten Inhalte. Über die reine Wandlung des Transportmittels (analog → digital) des jeweiligen klassischen Mediums hinaus, soll die veränderte Wahrnehmung, Nutzung und Wirkung der Medien eine deutliche Akzentuierung erfahren.

Um diese Problematik zu erkennen, müssen die Schülerinnen und Schüler zuerst grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Geräten und Software erlernen. Dann können in den jeweiligen Fachbereichen an geeigneten Themen die o. g. Ziele schwerpunktartig thematisiert werden.

Die medialen Möglichkeiten des MTG gestalten sich wie folgt:

Geräte

PC bzw. Notebook
Beamer
Camcorder
Handy
Interakt. Whiteboard
Cassy-Messinstrumente

Software

Intranetnutzung
Internetnutzung
Lernplattform lo-net²
Videoschnittsoftware
Audiosoftware
Büro- und Präsentationssoftware
Mathematische und naturwissenschaftliche Software
Digitales Zeichnen/ Gestalten

1.5. Beschreibung unserer Ziele

Fähigkeiten und Kompetenzen, die unsere Schülerinnen und Schüler besitzen, wenn sie unsere Schule verlassen:

Die Schülerinnen und Schüler sollen bis Abschluss ihrer Schulzeit Sicherheit mit Umgang mit neuen Medien erlernt haben. Im Einzelnen sind folgende Aspekte zu nennen: Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage die Struktur eines Intranets bzw. der Onlineplattform des MTG (lo-net²) zu überblicken und dieses adäquat zu nutzen. Sie verwenden Textverarbeitungssoftware zum Erstellen von normgerechten Texten (formale Briefe, Lebenslauf, Referate, ...). Sie sind in der Lage einen Adressaten gerechten Vortrag mit Hilfe von Präsentationssoftware zu erstellen und werten einfache Versuchsreihen mit Hilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms aus. Bilder und Filme können auf ihre Wirkung beim möglichen Empfänger analysiert werden. Dabei achten sie auf die Qualität ihrer Quellen, beurteilen diese kritisch und wahren die Rechte des Urhebers.

Daran anknüpfend setzen sie Medien zielgerichtet zur Kommunikation und zur Optimierung von Lernprozessen ein. Dies können neben Lernprogrammen Aktivitäten wie Vortragsgestaltung, internetbasierter Kommunikation in allgemeinverständlicher Sprache (Mail, Chat, Forum) und Gestaltung audiovisueller Produkte (Wiki, Filme, Podcast, Blog, ...) sein.

Insbesondere sollen Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer Schulzeit sich über Auswirkungen vor allem internetbasierter Medien bewusst sein. Sie sind in der Lage auf Passwortsicherheit zu achten, sich im Klaren darüber, dass (im Internet) preisgegebene Daten unter Umständen missbräuchlich bzw. gegen sie verwendet werden könnten und sensibilisiert, dass die Verbreitung von Bloßstellungen, Belästigungen und falscher Behauptungen innerhalb von Internet Communities (Cyber-Mobbing) weitreichende Konsequenzen (schulisch und privat) haben können. Sie wissen, dass durch exzessiven Gebrauch neuer Medien, z.B. in bestimmten Netzwerken etc., die Gefahren von Sucht und „Realitätsverlust“ bestehen.

Damit sollten unsere Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer Schullaufbahn in der Lage sein, sich in Studium und Beruf gut zu Recht zu finden.

2. Umsetzung der Kompetenzbereiche im Unterricht

Nachfolgend sind tabellarisch fachspezifische Kompetenzbeschreibungen aufgeführt, die als Ergänzung zu den in Punkt 1.5. genannten Zielsetzungen zu verstehen sind. Die im Fach ITG grundlegend vermittelten Fähigkeiten (z. B. Präsentationen erstellen, Internetrecherche, ...) werden nachfolgend bei den weiteren Fächern nicht explizit erwähnt, auch wenn sie dort ihre eigentliche Festigung erfahren.

	Kompetenzen		
Fach	<i>Zielgerichteter, bewusster Einsatz und Reflexion von Medien</i>	<i>Nutzungskompetenz grundlegender Software und Hardware</i>	<i>Sozialkompetenz bei der Nutzung von neuen Medien</i>
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> den Einsatz von Zeichnungen, Bildern und Skizzen als zusätzliche Informationen erarbeiten und bei medial vermittelten Texten die akustische und visuelle Darbietung beobachten und Inhalt und Angebot bewerten Medienerzeugnissen nach ihren inhaltlichen, medien-spezifischen, sprachlichen und kommunikativen Besonderheiten einordnen 	<ul style="list-style-type: none"> sich anhand von Beispielen und in eigenen Produktionsversuchen mit den Gestaltungsmitteln, der Wirkung und den Funktionen ausgewählter Druckmedien sowie auditiver und audiovisueller Medien vertraut machen selbst produktionsorientiert arbeiten: Reportagen, Dokumentationen, Verfilmen von Szenen aus einem Kinder- und Jugendbuch, Dramen, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung eines Bewusstseins dafür, wie Wirklichkeit vermittelt, geschaffen und die eigene Wahrnehmung, das Denken und das Erleben durch implizite und latente Aussagen geformt werden
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> Interpretation grafischer Darstellungen Zuverlässigkeit und Grenzen von Modellen (Interpolation, Regression, Simulation, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> Dynamische Geometriesoftware, Computeralgebrasysteme, Tabellenkalkulation lo-net2 grafikfähige Taschenrechner Activeboard Messwerterfassungssysteme 	<ul style="list-style-type: none"> gegenseitige Schülerhilfe durch Nutzung des lo-net-Forums die Computernutzung findet in der Regel im Team statt
Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> im Internet verfügbare Übersetzungen von Texten kritisch prüfen den Einsatz und die Funktion filmischer Mittel in Spiel- und Dokumentarfilmen sowie in Werbespots benennen, analysieren und bewerten filmische Mittel zielgerichtet einsetzen, um in einem Storyboard oder gegebenenfalls mit der Kamera Textpassagen szenisch umzusetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Programme zum Vokabeltraining am PC selbständig nutzen 	
Biologie Chemie Physik		<ul style="list-style-type: none"> sich mittels geeigneter Computerprogramme biologische Fachinhalte aneignen, wiederholen und vertiefen Ergebnisse ggf. in lo-net-Ordner abspeichern und über Laptop und Beamer präsentieren unter Anleitung oder selbstständig Lernprogramme nutzen Experimente unter Benutzung von Hard- und Software (Cassy) auswerten 	
Erdkunde Geschichte Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> einzelne Bildelemente zur Verdeutlichung einer evtl. vorhandenen Symbolik hervorheben einzelne Elemente der Bildkomposition hervorheben Kritikfähigkeit gegenüber Film und visualisiertes Interview Bewusstseins-schaffung für die jeweils perspektivengebundene oder sogar ideologisierte Sichtweise der auf- 	<ul style="list-style-type: none"> ihre eigenen Interessen nachvollziehbar argumentieren und geeignete Medien zu ihrer Kommunikation wählen einfache Studien (Umfragen) planen, durchführen und mit Hilfe einfacher Programme (z.B. Excel, GrafStat) auswerten und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> Kenntnis erlangen, dass die Darstellung eines Sachverhalts oder von Daten abhängig ist von der zugrunde liegenden Art der Fragestellung, der Datenerhebungsmethode, der Datenauswahl und möglicher Vereinfachung abhängig ist und daraus die Gefahr einer Manipulation erwachsen kann Feedback zu erstellten Präsentationsmedien annehmen und ggf. Veränderungen vornehmen

	<p>bereiteten Informationen</p> <ul style="list-style-type: none"> Sachaussagen festhalten, die aus der Analyse von Daten (Schaubildern, Texten, Filmmaterial, Statistiken etc.) abzuleiten sind über Kriterien zur Bewertung der Qualität von Informationen verfügen und diese anwenden 		
Bildende Kunst Musik		<ul style="list-style-type: none"> bearbeitete Bildvorlagen (z. B. zerschnittene Bilder, heraus gelöste Elemente) mittels Computer zu sortieren vervollständigen etc. 	
Religion Ethik	<ul style="list-style-type: none"> Kenntnis darüber, dass nicht jede Information im Internet einer kritischen Überprüfung standhält. Angabe und kritische Betrachtung von Quellen, bei der Dokumentation von recherchiertem Material 	<ul style="list-style-type: none"> Informationen über die Vielfalt der islamischen Glaubensgemeinschaften sammeln (Lexika + Internet) Im Unterricht gewonnene Kenntnisse (z.B. Lehrwerk „Zeit der Freude 5/6“) mit audiovisuellen Inhalten zu vergleichen 	
ITG	<ul style="list-style-type: none"> Feedback zu selbst erstellten Dokumenten, Tabellen und Präsentationen geben 	<ul style="list-style-type: none"> Computergestützte Vorträge erarbeiten Texte im Zeitungslayout erstellen Datenverwaltung in Intranet und lonet üben 	<ul style="list-style-type: none"> sich in sozialen Netzwerken im Sinne von Eigenschutz und Datensicherheit bewegen Wahrung der Persönlichkeitsrechte beim Miteinander in sozialen Netzwerken Problematisierung von Cyber- Mobbing

3. Fortbildungskonzept

Zur erfolgreichen Umsetzung unseres Medienkonzepts und insbesondere der in 1.5. und 2. genannten Inhalte erachten wir folgende Fortbildungen für besonders hilfreich:

- @ Basisschulung Interaktive Whiteboards
- @ Weiterführende Fortbildung Interaktive Whiteboards
- @ Fortbildungen im Thema „Jugendmedienschutz“
- @ Schulinterne Fortbildungen lo-net²
- @ Möglichkeiten der Internetnutzung im sog. „Web 2.0“
- @ Möglichkeiten der Gestaltung audiovisueller Medien durch Videoschnitt bzw. Audioschnitt
- @ Gezielter Einsatz der Medienräume zur Variation des Unterrichts

4. Einbindung von Eltern und externen Partnern

Als wichtiger externer Partner steht dem MTG seit dem Schuljahr 2008/09 das Medienkompetenznetzwerk Koblenz zur Seite (<http://www.mkn-online.de>). Angesichts der zunehmenden Nutzung von internetbasierten Anwendungen des sogenannten „Web2.0“ gewinnen Datenverantwortung und Datenschutz für die Schülerinnen und Schüler zunehmend an Bedeutung. In einem auf mind. 4 Stunden angelegten Unterrichtsgang werden ab dem Schuljahr 2010/11 alle sechsten Klassen zu den Themen (Selbst-) Datenschutz, Privatsphäre und Online-Ethik, sowie aktuelle datenschutzpolitische Themen informiert und geschult. In diesem Rahmen findet zudem einmal im Schuljahr ein Elternabend für die Eltern der Schülerinnen und Schüler in der Orientierungsstufe statt (<http://eltern.medienkompetenz.rlp.de>).

Das MTG nutzt seit September 2007 die für den Bildungsbereich konzipierte Lern- und Kommunikationsplattform lo-net² der Schulen ans Netz e.V. Die Plattform lo-net² fördert das internetgestützte kooperative, vernetzte Arbeiten, unterstützt dabei kreative und Schüler zentrierte Lehr- und Lernformen und optimiert den Informations- und Materialaustausch unserer Schule. lo-net² wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Näheres zu den vielfältigen Funktionen und den Nutzungsbedingungen von lo-net² finden man auf <http://www.lo-net2.de/>.

Diese Plattform dient im Rahmen des Projekts "Medienkompetenz macht Schule" dem Informationsaustausch innerhalb der Elternschaft sowie der Kontaktaufnahme mit Vertretern der Eltern und der Schule. Hier befinden sich unter anderem ein Diskussionsforum für akute Probleme, eine Linksammlung mit Informationsquellen in dieser Sache und eine Dateiablage zum Datenaustausch. Eltern haben einen Schnupperzugang zu lo-net² und können bei Interesse einen erweiterten Account erhalten, um selbstständig Diskussionen zu starten, zu moderieren, Dokumente hochzuladen, etc. Dies dient vor allem dem Abbau von Vorbehalten im Umgang mit internetbasierten Medien.

Schließlich steht dem MTG als technischer Support für netzwerktechnische Fragen die Fa. Klaus Wolff Business Solutions zur Seite (<http://www.wolff-net.com>).

5. Umsetzung: Verantwortliche und Organisationsstrukturen

Das Projektteam	<i>Name</i>	<i>Rollen/Funktionen im Projekt</i>
Projektleitung:	Hr. Ortseifer Hr. Höhn	Inhaltliche Umsetzung, Organisation, Initiierung von Mitarbeit, technische Umsetzung, Administration lo-net ² , Blended-Learning
Projektmitglieder:	Fr. Habscheid (M/Ph) Fr. Friemel (D/G) Fr. Bersch (M/Ph) Fr. Joras (Sk/E) Fr. Pauls (Bio/G) Fr. Raffelsiefer (Bio/Ek) Hr. Breuer (G/Sk/Ek)	JMSB Elternarbeit JMSB Studientag, Fortbildung Blended-Learning JMSB, Interaktives Whiteboard Blended- Learning
<i>Externe MmS-AnsprechpartnerInnen (reg. Koordin. sowie PL):</i>	Hr. Karger	Beratung
Welche Personen unterstützen das Projekt?		
<i>Name/Benennung</i>	<i>Art der Beteiligung</i>	
Hr. F. Mohr (Schulleiter)	Genehmigung	
Fr. Böker (Schulelternbeiratsvorsitzende)	Mitarbeit in Sachen Elternarbeit und Elterninformation und Weiterbildung von Eltern in Sachen Jugendmedienschutz und Medienkompetenz	
Fr. Hallermann	Fortschreibung Qualitätsprogramm	
Hr. Siemsen	Webmaster (Schulhomepage), JMSB	