

Basiscurriculum Medienbildung

Unter Medien im Sinne dieses Basiscurriculums werden sowohl analoge als auch digitale Medien verstanden.

Der Einsatz von Schulbüchern, Arbeitsheften, Unterrichtsfilmen in Form einer DVD und dem Internet ist für jeden Lehrer als auch Schüler selbstverständlich. Die Verwendung von Tablet, Notebook oder Smartphone im Unterricht wird jedoch durchaus kontrovers diskutiert.

Im Basiscurriculum Medienbildung wollen wir die Grundsätze und Ziele der Medienbildung an unserer Schule festlegen.

Dabei geht es insbesondere um den Beitrag der einzelnen Fächer zur Entwicklung der Medienkompetenz. Der Begriff der Medienkompetenz wird u.a. durch das folgende Kompetenzmodell erläutert:

Kompetenzbereiche „Lernen mit Medien“

- Informieren
- Kommunizieren
- Präsentieren

Kompetenzbereiche „Lernen über Medien“

- Produzieren
- Analysieren
- Reflektieren

Quelle: Bildungsserver Berlin/Brandenburg, RLP Online

Eine deutlich ausführlichere Darstellung ist in den Beschlüssen der Kultusministerkonferenz zu finden (Auszug als Anlage 1).

Die Auseinandersetzung mit Medien ist immanenter Bestandteil des Unterrichts. Im Teil 1 sind die bewährten Vereinbarungen und Projekte erfasst. Die im Zusammenhang mit der Rahmenplanentwicklung erarbeiteten Vorstellungen der einzelnen Fächer zur Medienbildung finden sich im Teil 2 wieder.

Teil 1

1.1 Medienentwicklungsplan

Auf Initiative der Europäischen Union wurde im Zeitraum von 2007 bis 2013 durch den Fond für regionale Entwicklung die IT-Ausstattung von Schulen mit gymnasialer Oberstufe gefördert. Voraussetzung für die Förderung war ein genehmigter Medienentwicklungsplan. Dieser wurde 2010 aufgestellt und durch die Schulkonferenz beschlossen. Daran anschließend konnten im Haus 1 acht Räume und im Haus 2 drei Räume mit moderner Medientechnik ausgestattet werden.

Für die Fortschreibung und Evaluation des Konzeptes ist die Steuergruppe „Medienentwicklungsplanung“ verantwortlich. Grundlage für die Weiterentwicklung der Ausstattung sind die pädagogischen Anforderungen der Fächer/Fachbereiche. Im neuen Rahmenplan, der zum Schuljahr 2017/2018 für die Klassen 7-9 in Kraft tritt, sind diese Anforderungen sowie der Beitrag des Faches zur Medienbildung explizit auszuweisen. Der Medienentwicklungsplan basiert dann auf dem neuen Rahmenplan.

1.2 Stundentafel/Schwerpunktstunden

Auf Beschluss der Lehrerkonferenz wird an unserer Schule das Fach Informatik verbindlich mit einer Wochenstunde in der Jahrgangsstufe 7 unterrichtet.

In den Jahrgangsstufen 9+10 können die Schüler Informatik als Wahlpflichtfach mit 2 Wochenstunden belegen.

1.3 Projekte

Klasse 7

In der 2. Unterrichtswoche finden die Projektstage „Lernen lernen“ statt. Schwerpunkte dieser Projektstage sind folgende Themen:

- Informationsbeschaffung
- Einführung in die Stadtbibliothek
- Arbeit mit Nachschlagewerken
- Präsentieren – Vorträge richtig gestalten
- Methodentraining (Mind Map, Brainstorming, nutzbringend lesen)

Der verantwortungsvolle Umgang mit Medien und insbesondere die sozialen Netzwerke sind Gegenstand eines Projekttages zum Thema „Cybermobbing“.

Klasse 9

Die Erarbeitung einer Facharbeit stellt die Schüler vor besondere Herausforderungen. Fragen des Urheberrechts, der Informationsgewinnung sowie der Gestaltung stehen im Mittelpunkt eines Projekttages zum Thema „Facharbeit“.

Im Rahmen des WAT-Unterrichtes werten die Schüler ihr Betriebspraktikum in digitaler Form aus und präsentieren die Ergebnisse vor der Klasse.

Klasse 10

Mit Beginn des Schuljahres 2012/2013 wurde der Mathematikunterricht der Oberstufe auf den Einsatz von CAS-Taschenrechnern umgestellt. Der Rechner wird im 2. Halbjahr für die Klasse 10 eingeführt.

1.4 Sonstiges

Die Schüler erhalten finanziert durch den Förderverein der Schule einen USB-Stick. Dieser enthält Software u.a. für Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Präsentationen.

Schulversuch zu BYOD

Im Schuljahr 2016/2017 wurde im Fach Deutsch der Klasse 10c ein Schulversuch zur Arbeit mit Handys bzw. Tablets im Unterricht durchgeführt. Für die von der Klasse genutzten

Unterrichtsräume 211 und 232 stand ab dem ersten Schultag ein stabiles WLAN zur Verfügung.

Die Lehrerkonferenz befasste sich mit der Problematik Handynutzung im Unterricht. Im Ergebnis der Diskussion wurde die Hausordnung ergänzt. Die Schüler können das eigene Handy (Tablet) im Unterricht verwenden, sofern der unterrichtende Lehrer einen entsprechenden Auftrag erteilt hat.

GSGYM Cloud

...

eLearning-Lernplattform

...

Teil 2

Anlage 1

Die „Kompetenzen in der digitalen Welt“ umfassen die nachfolgend aufgeführten sechs Kompetenzbereiche:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1. Suchen und Filtern

1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen

1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln

1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen

1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Auswerten und Bewerten

1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen

1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.1. Interagieren

2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren

2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen

2.2. Teilen

2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen

2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

2.3. Zusammenarbeiten

2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen

2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden

2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen

2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen

- 2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen
- 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben
 - 2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen
 - 2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
 - 2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren

- 3.1. Entwickeln und Produzieren
 - 3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
 - 3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen
- 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren
 - 3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
 - 3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren
- 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten
 - 3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
 - 3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
 - 3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen und sicher Agieren

- 4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren
 - 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
 - 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden
- 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
 - 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
 - 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
 - 4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
 - 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen
- 4.3. Gesundheit schützen
 - 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
 - 4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
 - 4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen
- 4.4. Natur und Umwelt schützen
 - 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

5. Problemlösen und Handeln

- 5.1. Technische Probleme lösen
 - 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
 - 5.1.2. Technische Probleme identifizieren
 - 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln
- 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
 - 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
 - 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
 - 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
 - 5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen
- 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

- 5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
- 5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen
- 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
 - 5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
 - 5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können
- 5.5. Algorithmen erkennen und formulieren
 - 5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.
 - 5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
 - 5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

6. Analysieren und Reflektieren

- 6.1. Medien analysieren und bewerten
 - 6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
 - 6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
 - 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen
- 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
 - 6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
 - 6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
 - 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
 - 6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen
 - 6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
 - 6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Quelle: Bildung in der digitalen Welt, Strategie der Kultusministerkonferenz, Herausgeber: Sekretariat der Kultusministerkonferenz, 2016