Sothenbergschule

**Förderzentrum**
**mit Förderschule, Schwerpunkt Lernen**

# Medienkonzept der Sothenbergschule

**2. Fassung**

**(November 2020)**

Gliederung:

1. Ziele und Aspekte medienpädagogischer Arbeit in Schule und Unterricht
2. Medienbildungsziele der Sothenbergschule und deren Umsetzung
3. Digitale Ausstattung der Sothenbergschule
4. Analoge Materialien zur Medienbildung
5. Personalentwicklung und Verantwortlichkeiten
6. Bedarfsanalyse und Ausblick

## 1. Ziele und Aspekte medienpädagogischer Arbeit in Schule und Unterricht

Unsere Schule macht es sich zur Aufgabe, alle Schülerinnen und Schüler im lebenspraktischen sowie gesellschaftlich-politischen Bereich auf die Anforderungen der Gesellschaft vorzubereiten. In der modernen Kommunikationsgesellschaft ist der Umgang mit den neuen Medien sowohl hinsichtlich Nutzung und Gestaltung als auch die Reflexion und Bewertung von Beiträgen unverzichtbarer Bestandteil der Grundbildung. Unsere Schüler und Schülerinnen sind in ihrem privaten Umfeld permanent von modernen Medien umgeben, sei es durch das eigene Smartphone, Tablet, Smart-TV, Computer oder Videospiele. Sie nutzen Medien unter anderem zur Kommunikation, Selbstverwirklichung, Meinungsbildung, Unterhaltung und Wissensbeschaffung. Im privaten Lebensbereich wird der Umgang mit Medien oft unkritisch hinterfragt und von Erwachsenen unzureichend begleitet.

Hier zeigt sich die Rolle der Schule im Bereich der Medienbildung, welche vom Niedersächsischen Kultusministerium wie folgt beschrieben wird[1]:

Wir nehmen unsere Welt über Medien wahr. Die Medien liefern Material zur Konstruktion von Weltbildern und Lebensentwürfen, sie beeinflussen unsere Vorstellung von Werten und Normen. Dabei liefern uns Medien immer nur Ausschnitte, es bedarf eines Medialitätsbewusstseins bei Schülerinnen und Schülern. Medien gehören zum Alltag, die beeinflussen die Persönlichkeitsentwicklung und bieten die Möglichkeit, sich künstlerisch-ästhetisch auszudrücken. Sie sind eine wichtige Sozialisationsinstanz, gerade deshalb ist es wichtig, einen kompetenten und reflektierten Umgang mit ihnen zu erlernen. Durch Medien ist immer und überall eine große Menge an Wissen verfügbar. Sie beeinflussen gesellschaftliche Beziehungen und Willensbildungsprozesse, diese erweitern die Handlungsmöglichkeiten zur politischen Partizipation. Durch die digitale Vernetzung sind Kommunikation und Zusammenarbeiten unabhängig von Ort und Zeit möglich. Durch die Vermischung von Produzent und Konsument von Informationen entstehen zahllose Informationen, deren Qualität nicht ohne weiteres überprüfbar ist. Hier müssen die Schülerinnen und Schüler einen kritischen Umgang mit Medien erlernen, um, im Zusammenspiel mit einer ethischen Orientierung zur Bewertung von Informationen, eine eigene Medienmündigkeit zu entwickeln. Bildung ermöglicht Orientierung und Handlungsfähigkeit in einer zunehmend von Medien und Technologien geprägten Lebenswelt. Die nächsten Generationen werden auf eine in starkem Maße durch Medien geprägte Gesellschaft und Wirtschaft und die damit einhergehenden Konsequenzen vorbereitet. Medien können Menschen mit Beeinträchtigungen bei der Teilhabe an schulischen und gesellschaftlichen Leben unterstützen. Gerade für den Umgang mit den eigenen Daten, sei es beim Onlineeinkauf oder bei Social-Media-Inhalten, müssen Schülerinnen und Schüler sensibilisiert werden. Sie erlernen Konzepte des Datenschutzes und der Datensicherheit. Ein reflektierter Umgang mit geistigem Eigentum sowie der sicherheitsbewusste Umgang mit den eigenen Daten müssen erlernt werden.

[1] Vgl. Niedersächsisches Kultusministerium (2020): „Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule“, S. 5f., oeding print, Braunschweig

Darüber hinaus können hier Themen wie Bürgerrechte, Schutz der Privatsphäre und die informelle Selbstbestimmung bearbeitet werden.
Medienbildung ist nicht nur als ein Bildungsauftrag zu verstehen, der an Schule aus gesellschaftlicher und politischer Perspektive herangetragen wird[2]. Auch aus fachdidaktischer sowie fachwissenschaftlicher Sicht findet sie in allen Unterrichtsfächern ihre Begründung. Deshalb ist Medienbildung in Niedersachsen als Querschnittsaufgabe zu verstehen. Sie ist im Medienkonzept, den schuleigenen Lehrplänen und Fachcurricula in Schule und Unterricht integriert. Darüber hinaus kann Medienbildung in Projektform, im Ganztag oder als Arbeitsgemeinschaft in den Schulalltag integriert werden. Ebenfalls können fächerübergreifende Aufgaben und Lernbereiche wie Sprach- und Leseförderung, interkulturelle Bildung, politische Bildung und Demokratiebildung, globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung oder musisch-kulturelle Bildung mit Medienbildung verbunden werden.
Inklusion, individuelle Förderung, unterschiedliche sozio-kulturelle Hintergründe und Voraussetzungen stellen Lehrkräfte vor große Herausforderungen, allen Schülerinnen und Schülern gerecht zu werden. Hier stellt sich die Frage, wie Unterricht gestaltet werden muss, um allen Schülerinnen und Schülern gerecht zu werden. Im Hinblick auf die Einbindung neuer Medien geht es nicht um die Preisgabe fachlicher Standards, sondern um eine veränderte Kultur der Aufgabenstellung, bei der Problemorientierung, Differenzierung, vielfältige Lernwege, differenzierte Anforderungen und methodische Anleitung miteinander verknüpft werden. Digitales Lernen ermöglicht vielfältige Möglichkeiten zur Gestaltung von problem- und handlungsorientierten, individualisierten Lernszenarien. Damit einhergehend ändert sich die Rolle der Lehrkraft und die Lernenden übernehmen zunehmend Verantwortung für den eigenen Lernprozess. Die Arbeit auf mobilen Endgeräten erweitert Lernzugänge und deren methodische Erarbeitung. Durch Lernplattformen wird zeit- und ortsunabhängiges Arbeiten ermöglicht, auch kooperatives Arbeiten ist sowohl im Klassenraum als auch virtuell möglich. Die Lehrkräfte können die individuellen Arbeitsergebnisse und Arbeitsschritte der einzelnen Schülerinnen und Schüler nachvollziehen.
Das Kompetenzmodell des Orientierungsrahmens Medienbildung in der Schule gliedert den Kompetenzerwerb entsprechend der genannten Aspekte in sechs Bereiche mit jeweils drei Kompetenzstufen[3]. Die Kompetenzstufe 1 umfasst die Kompetenzen für den Primarbereich, Stufe 2 die Jahrgänge 5 – 8 sowie die Jahrgänge, die die Schule nach dem 9. Schuljahrgang verlassen.
Die sechs Kompetenzbereiche sind:

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren.

[2] Dies und folgendes vgl.: Niedersächsisches Kultusministerium (2020): S. 7
[3] Ebda.: S. 9 – 15

Da die Förderschule Lernen erst ab dem 5. Jahrgang Schüler und Schülerinnen aufnimmt, welche vollkommen unterschiedliche Lernvoraussetzungen (familiär und schulisch) haben, ist es notwendig die Kompetenzen der 1. Stufe zu wiederholen und/oder zu festigen, um diese gesichert zu erreichen. Dies sollte vom 5.bis zum 7. Jahrgang geschehen.
In den Jahrgängen 8 – 10 wird daran gearbeitet, die zweite Kompetenzstufe zu erreichen.

**2. Medienbildungsziele der Sothenbergschule und deren Umsetzung**

Auf der Grundlage des „Orientierungsrahmens Medienbildung in der ~~allgemein bildenden~~allgemeinbildenden Schule“ gilt es nun, die Ziele der Medienbildung an der Sothenbergschule und die damit verbundenen zu erreichenden Kompetenzen für die Schülerinnen und Schüler konkreter zu formulieren und deren Umsetzung im Unterricht zu planen.
In den Jahrgängen 5 - 7 ist es notwendig, in der Stundentafel einen einstündigen „Medienunterricht“ einzuführen, nach Möglichkeit ab dem Schuljahr 2021/22 Die Bezeichnung „Medienunterricht“ ist sinnvoll, da der Unterricht Endgerät unabhängig stattfinden soll. Das meint, dass sowohl an Notebooks, an Tablets oder persönlichen Endgeräten nach dem Prinzip BYOD (Bring-your-own-device) gearbeitet werden soll. Die Verwendung von analogen Medien kann ergänzend ebenfalls sinnvoll sein. Darüber hinaus ist bereits in den Jahrgängen 5-7 die Nutzung digitaler Medien in regulären Unterrichtsfächern sinnvoll. Ausgehend vom Kennenlernen und der Verwendung verschiedener Endgeräte wird der erweiterte Umgang mit dem Schulserver IServ sowie weiterer Software jahrgangsweise eingeführt.
Ab dem 8. Jahrgang erfolgt die Medienbildung fächerübergreifend. Ein Unterrichtsfach „Medienunterricht“ gibt es nicht mehr, da die Schülerinnen und Schüler die grundlegenden Kompetenzen der Stufe 1 erlernt haben. Eine besondere Rolle spielt hier die Berufsorientierung. Bezüglich der Endgeräte wird in den Klassen 9 und 10 besonderen Wert auf die Möglichkeit der Nutzung von schülereigenen Endgeräten gelegt (BYOD).

Im Folgenden werden für die Jahrgänge 5 - 7, 8 - 10 exemplarische Vorschläge zum Erreichen der Kompetenzen, bezogen auf konkrete Unterrichtsfächer oder auch fächerübergreifende Kompetenzen, vorgestellt. Weitere Hinweise finden sich in den schuleigenen Arbeitsplänen der jeweiligen Unterrichtsfächer. Hier sind die Vorschläge zur Nutzung moderner Medien durch Formatierungen hervorgerufen. Konkrete Endgeräte werden in der Regel nicht aufgeführt, da die Kompetenzen davon unabhängig sind. Sollte dies nicht der Fall sein, werden die entsprechenden Endgeräte genannt.

# Jahrgänge 5 - 7

*1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| … informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.<br><br>… beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen. | Kindersuchmaschinen einführen und nutzen, z.B.:<br>fragfinn.de, blinde-kuh.de, kindernetz.de<br><br>generelle Suchaufgaben (z.B. „Wie ist das Wetter in Melbourne?“, „Wie alt ist der älteste Mensch der Welt?“, o.ä.), thematische Aufgaben in den Unterrichtsfächern. | • Medienunterricht<br>• Alle Fächer |
| … entwickeln Suchstrategien. | Effektive Schlagwörter nutzen, Praxisvergleich: „gute“ und „schlechte“ Schlagwörter. | • Medienunterricht<br>• Deutsch |
| … entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen. | Texte aus altersgerechten Suchmaschinen und Webseiten („Hamsterkiste“, klexikon.de, etc.) auswählen, lesen und Stichpunkte notieren. | • Medienunterricht<br>• Alle Fächer |
| … erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen. | Vergleich der Informationen mit analogen Medien, Abgleich mit Fragestellung. | • Alle Fächer |
| … speichern Daten und Informationen. | Ergebnisse auf Papier schreiben oder in Textdokumenten, diese ausdrucken, im Klassenordner (IServ) oder auf eigenem USB-Stick speichern, Quellenangabe. | • Medienunterricht<br>• Alle Fächer |

*2. Kommunizieren und Kooperieren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten. | Nutzung von IServ: E-Mail verfassen und absenden, IServ-Messenger. | • Einführung im Medienunterricht dann: In allen Fächern zur Kommunikation zw. LK und SuS möglich |
| ... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus. | Kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung, alternative Freizeitgestaltung ohne Medien, Medien als (teilweise verfälschtes) Abbild der Wirklichkeit. | • Medienunterricht |
| ... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an. | Grundlegende Regeln für die Nutzung der verschiedenen Endgeräte erarbeiten, Entwicklung einer „Netiquette“ (Vergleich von Brief und E-Mail). | • Medienunterricht<br>• Deutsch |
| ... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge. | Gemeinsame Arbeit an einem Endgerät, IServ-Modul „Texte“ (gleichzeitiges, gemeinsames Arbeiten an Texten). | • Einführung im Medienunterricht, dann: Alle Fächer |
| ... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe). | Dateien im Klassenordner aufrufen, speichern, wiederfinden, bearbeiten, sowohl Online als auch über die Netzwerkumgebung (Notebook). | • Einführung im Medienunterricht, dann: Alle Fächer |

*3. Produzieren und Präsentieren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.<br>... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten. | Einführung des Schreibprogramms Microsoft Word: Seite einrichten, Layout, Schriftart, -größe und -farbe verändern, Tabellen und Formen einfügen. Beachtung und Nutzung der Autokorrektur.<br>Schreiben und Gestalten von eigenen Texten, Einfügen von Bildern aus dem Internet.<br>Kunstwerke nach Vorlage mit Microsoft Paint gestalten. | • Einführung im Medienunterricht, dann: Deutschunterricht (Gedichte), Kunst, andere Nebenfächer möglich |
| ... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte. | Ausdruck eigener Texte/digital erstellter Bilder, Erstellung einer „Textsammlung“, Ausstellung in der Schülerbücherei oder in Schaukästen.<br><br>Einführung Microsoft Power Point: Erstellen von einfachen, textgebundenen Präsentationen, Benutzung von Elementen aus dem Internet (Bilder, Schaubilder, etc.) | • Einführung im Medienunterricht, dann: fächerübergreifend nutzbar |
| ... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen. | Kriteriengeleitete Bewertung der Arbeitsergebnisse anderer SuS, Kriterien müssen im Fachunterricht entwickelt und an den Lerngegenstand angepasst werden. | • Primär im Fachunterricht |

*4. Schützen und sicher Agieren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein. | SuS wissen, dass im Internet nicht altersangemessene Daten und Inhalte bereitgestellt werden und verwenden nur Internetseiten für Kinder. | • Medienunterricht |
| ... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts). | Anhand der Einrichtung ihres IServ-Accounts und der dazugehörigen Passwörter lernen die SuS die Erstellung sicherer Passwörter. | • Einführung im Medienunterricht, dann:<br>• fächerübergreifend |
| ... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virenscanner, Firewall, Zugangssicherung etc.). | SuS wissen, dass sie nicht einfach Inhalte auf die von ihnen verwendete Hardware runterladen dürfen und kennen Software, welche zur Gerätesicherheit dienen.<br>SuS lernen den „Time for Kids“ Schulfilter und deren Funktion kennen. „Internet-ABC“. | • Medienunterricht |
| ... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen. | Werbung/Gewinnspiele, versteckte InApp-Käufe, E-Mail-Phishing und kostenpflichtige Downloads im Internet erkennen. | • Medienunterricht |
| ...beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt. | Zusammenhang Digitalisierung – erhöhter Stromverbrauch erkennen, Internet als Chance zur Verbindung mit anderen zum Schutz der Natur, z.B. Organisation von „Fridays for Future“ | • Medienunterricht<br>• Naturwissenschaftliche Fächer |

*5. Problemlösen und Handeln*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation). | Durch das Erleben möglichst vieler verschiedener digitaler Umgebungen können die SuS viele Unterschiede erkennen, z.B. in der Verfügbarkeit, Speicherung oder dem Informationsgehalt. | • fächerübergreifend |
| ... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen). | Ein- und Ausschalten der Endgeräte, Benennen der einzelnen Komponenten, Einüben der Steuerung (PC: Maus/Tastatur (typingclub.com, tippenakademie.de, o.a.); iPad: Touchpad/Gestensteuerung). | • Einführung und Übung im Medienunterricht |
| ... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus. | Verwendung vorinstallierter Software (Apps oder auf Notebooks/PCs), Internetseiten für Kinder, z.B. Internet-ABC, Blinde-Kuh.de, fragfinn.de, o.ä.. | • Einführung im Medienunterricht, dann Anwendung im Fachunterricht |
| ... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an. | PC/Notebook: Verwendung vorinstallierter Software (Office-Programme, Zeichenprogramme, u.a.) oder webbasierter Werkzeuge (Trello, Padlet, Kahoot, Wikis, IServ, Blogs, u.a.).<br>iPad: Verwendung vorinstallierter Software (Kamera für Fotos/Videos, QR-Codes, Lern-Apps) oder webbasierter Werkzeuge (s.o.). | • Einführung im Medienunterricht, dann Anwendung im Fachunterricht |
| ... identifizieren technische Probleme. | Technische Probleme selbst lösen, durch Neustart der Software/des Endgeräts, bei weiteren Problemen Meldung bei der LK. | • Medienunterricht<br>• fächerübergreifend |
| ... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge. | SuS geben LK permanent Rückmeldung beim Umgang mit digitalen Werkzeugen. Fachlehrkräfte melden Defizite der LK für den Medienunterricht, damit diese dort abgebaut werden. | • Medienunterricht<br>• fächerübergreifend |

*6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar. | SuS lernen ein altersangemessenes Medienangebot auszuwählen, um eine Aufgabe lösen zu können. Im Medienunterricht haben sie hierzu eine Vielzahl an Angeboten kennengelernt. | • Medienunterricht<br>• fächerübergreifend |
| ... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien. | Vergleich von analogen und digitalen Medien, z.B. Lexikonrecherche/Sachbuch und Internetrecherche. | • Medienunterricht<br>• fächerübergreifend |
| ... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten. | SuS denken über ihre eigene Mediennutzung nach und sprechen darüber. | • fächerübergreifend |
| ... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander. | SuS vergleichen ihr Medienverhalten untereinander und entwickeln Alternativen in der „analogen“ Welt. | • fächerübergreifend |
| ...verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln. | Die Notwendigkeit zur Begrenzung der Nutzung von digitalen Medien in der Freizeit werden erkannt und die SuS entwickeln gemeinsame Ideen für Regelungen, z.B. Art der Nutzung (für die Schule oder Freizeit), zeitliche Begrenzungen oder Regeln für unterschiedliche Endgeräte. | • fächerübergreifend |

**Jahrgänge 8 – 10**

**Fächerübergreifende Umsetzung, spezifische Fächer werden genannt.**

*1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen. | Thematische Recherche über Online-Lexika oder Suchmaschinen. | |
| ... analysieren relevante Quellen und verarbeiten Suchergebnisse. | Suchergebnisse einordnen nach Informationsgehalt, Glaubwürdigkeit und Relevanz und anschließend relevante Ergebnisse auswählen. | Deutsch: „Textknacker“, „Schlüsselwortmethode“ und andere Arbeitstechniken |
| ... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten. | Nach Vorauswahl Inhalte geeignet festhalten (Stichwörter, kurze eigene Zusammenfassung, Quellenangaben). | Deutsch: „Textknacker“, „Schlüsselwortmethode“ und andere Arbeitstechniken |
| ... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen. | SuS nutzen passende Verarbeitungsmöglichkeiten, webbasiert (Blogs, Wikis) oder softwarebasiert (Officeanwendungen). | |
| ... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen. | Kriteriengeleiteter Vergleich der SuS-Ergebnisse: Inhalte, Quellen, Darstellungsform. | |
| ... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab. | Auf IServ gespeicherte Daten und Informationen von privaten Endgeräten (PC, Tablet, Smartphone) abrufen, bearbeiten, hochladen. | |

*2. Kommunizieren und Kooperieren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an. | SuS lernen unterschiedliche Formen und Umgebungen der digitalen Kommunikation kennen, z.B. mit Freunden, Lehrkräften, Firmen (Praktika, Ausbildung, Anliegen). | Deutsch: Anwendung der Höflichkeitsform, Aufbau von E-Mails/Briefen |
| ... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. | Die SuS tauschen sich über bisherige Erfahrung in digitaler Kommunikation aus und geben sich gegenseitig Ratschläge für weitere Prozesse. | |
| ... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. | Gegenüberstellung verschiedener Kommunikationswege mit pro & kontra, SuS entwickeln Regeln für unterschiedliche digitale Kommunikationsformen. | Deutsch: Argumentationen / Stellungsnahmen |
| ... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst. | Vergleich privater und „beruflicher“ digitaler Kommunikation, Rückbezug auf „Netiquette“ (vgl. Jahrgänge 5/6), „was einmal im Internet ist, bleibt immer im Internet“. | |
| ... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen. | Gemeinsame Arbeit über die IServ-Module „Texte“, „Office“, „Videokonferenzen“, Verwendung anderer Software, z.B. iMovie (iPad), versch. Clouds, Office. Webbasiert über Wikis, Blogs oder Doodle. | |
| ... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben). | S.o., über IServ-Module oder externe Software; verschiedene Arten der detaillierten Quellenangaben werden eingeübt. | |

*3. Produzieren und Präsentieren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an. | Formatierung von Texten (Office), Bildbearbeitung (Gimp, Photoshop, Paint; Apps wie Adobe Lightroom, Adobe Mix, Pixlr, Snapseed), Audiobearbeitung (Audacity, mp3DirectCut; Apps wie Audacity Portable, MusikMakerJam, WavePad), Videobearbeitung (Windows Movie Maker, Shotcut, Apps wie iMovie, Video Editor, Camli). Gegebenenfalls Nutzung von anderen Programmen, Apps, Datenschutz beachten. | Berufsorientierung (Deutsch, Arbeit & Wirtschaft), Hörspiele (Deutsch), Bearbeitung von Musikstücken (Musik), Dokumentation von diversen Projekten |
| ... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter. | SuS lernen, in welchem Rahmen sie im Internet vorhandenen Inhalte weiterverwenden dürfen. | |
| ... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge. | Präsentation über PowerPoint, über das iPad, , Veröffentlichung auf Homepage (Datenschutz). | |
| ... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten. | Entwicklung von Kriterien zur Beurteilung von eigenen und fremden Medienprodukten (z.B. Authentizität, Eigenständigkeit, Verständlichkeit, Ästhetik, etc.). | |
| ... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum. | Quellenangaben, SuS kennen Grundzüge des Datenschutzes, Urheberrechts und des Rechts am eigenen Bild. | |

*4. Schützen und sicher Agieren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten. | SuS tauschen sich kritisch über eigenen Medienkonsum aus und erstellen eigene Regeln, Kenntnis über Handy- und Videospielsucht. | |
| ... entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen. | SuS lernen, dass mit sensiblen persönlichen Daten (Adresse, echter Name, Telefonnummer, Bilder) im Internet vorsichtig umgegangen werden muss. Sie lernen negativ Beispiele kennen und erzählen von eigenen Erfahrungen. | • Workshop „Digitale Medien“ |
| ... wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an. | SuS lernen Strategien zum Schutz der Privatsphäre im Internet kennen, z.B. Nutzung von Nicknames, Löschung von Cookies, private Daten nie in sozialen Netzwerken veröffentlichen, strikte Privatsphäre-Einstellungen, ~~keine öffentliche Netzwerke~~keine öffentlichen Netzwerke nutzen, viele verschiedene Verschlüsselungen nutzen, etc.. | |
| ... reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien. | Welche Informationen gebe ich an wen Preis? Grundsatz: „Was einmal im Internet ist, bleibt immer im Internet“. | • Workshop „Digitale Medien“ |
| ... nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit. | Vor- und Nachteile von „Fitnesstrackern“ und Fitnessapps wie z.B. Samsung Health, Runtastic, Apple Fitness+, etc. herausarbeiten: Mehr Motivation für Bewegung, Wettbewerb mit Freunden vs. erhöhter Medienkonsum, Datensicherheit („GPS-Tracking“, Gesundheitsdaten). | • Sportunterricht |
| ... berücksichtigen Jugendschutz und Verbraucherschutzmaßnahmen | SuS kennen und beachten von FSK-Kennzeichnung bei Filmen und USK bei Videospielen. | • Religion / Werte & Normen |
| ... hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt. | Erhöhter Medienkonsum und erhöhter Stromverbrauch, Nutzung von Apps zum Natur-/Umweltschutz, z.B. Foodsharing, Mein CO2-Fußabdruck, Kleiderkreisel, Call-A-Bike, etc.. | |

*5. Problemlösen und Handeln*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen. | Anhand gewonnener Erfahrungen können SuS für sie sinnhafte und zielführende digitale Lernumgebungen erkennen und deren Aufbau benennen, z.B. inhaltliche Verdichtung ohne Verkürzung des Themas, Glaubhaftigkeit der Quelle, praktische Handhabbarkeit, etc.. | |
| ... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein. | SuS können zwischen den erlernten und kennengelernten digitalen Werkzeugen entscheiden, welche für die jeweilige Lernaufgabe sinnhaft ist. | |
| ... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch. | Anhand gemachter Erfahrungen und Arbeitsergebnisse können die SuS Aussagen zu ihrer Arbeit mit digitalen Lernumgebungen machen und diese mit analogen Lernumgebungen vergleichen. | |
| ... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge. | Zum Beispiel die Funktion von Suchmaschinen, die Schaltung von personalisierter Werbung im Internet, „Filterblasen“. | |
| ... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme. | SuS haben bereits Lösungsstrategien für technische Probleme entwickelt oder können im Internet nach Lösungen suchen. | |
| ... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung und entwickeln Lösungsstrategien. | Für gestellte Lernaufgaben können die SuS ein passendes digitales Werkzeug nutzen, mit welchem sie Lösungsstrategien entwickeln können. Z.B. die Passung von digitaler Recherche, Speicherung und Präsentation. | |
| ... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge. | SuS entwickeln Strategien zur Selbsthilfe, z.B. durch die Suche nach Tutorials in Schrift oder Videoform („Youtube-Tutorial“) oder Unterstützung durch LK oder MitschülerInnen. | |

*6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren*

| Kompetenz<br><br>Schülerinnen und Schüler … | Umsetzung im Unterricht | Unterrichtsfächer |
|---|---|---|
| ... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft. | SuS erkennen den Einfluss von Medien von persönlicher und gesellschaftlicher Ebene: Youtube-/Instagram- Berühmtheiten, politische Einflussnahme, Bodyshaming, Cybermobbing, Fake News, Dauerverfügbarkeit von Informationen, Trends in Musik, Mode, etc.. | |
| ... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. | Vergleich von Angeboten aus sozialen Medien, klassischen Medienangeboten (öffentlich-rechtliche, Tageszeitungen), Blogs, Foren, etc.; Analyse der Wirkungsweise von Überschriften oder Bildern. | |
| ... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld. | Erfahrungsberichte von Konflikten im Freundes-/Bekanntenkreis, bezogen auf Instantmessenger oder soziale Netzwerke, Cyber-Mobbing führt zu Konflikten in der realen Welt. | |
| ... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. | Aufgrund gemachter Erfahrungen entwerfen die SuS Handlungsalternativen, z.B. bewusster Medienverzicht, realer sozialer Kontakt statt Chatten, etc.. | |
| ... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten. | Analyse des Grundgesetzes in Bezug auf die Mediennutzung, Artikel 1 – 5, Entwicklung eigener Werte. | • Politik, Werte & Normen |
| ... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein. | Einfluss der Digitalisierung auf die Arbeitswelt, das soziales Miteinander oder soziales „Gegeneinander“, politische Meinungsbildung; Ausschluss von gesellschaftlichen Entwicklungen, wenn man nicht Teil der digitalen Welt ist. | • Arbeit & Wirtschaft |

**3. Digitale Ausstattung der Sothenbergschule**

Endgeräte:

- 1 Mac Book Air
- 12 iPads
- 12 Notebooks (Windows 7)
- 1 PC im Kopierraum für die Lehrkräfte (Windows 7)
- 17 PCs im Computerraum (Windows 7), davon 5 defekt

Projektionsgeräte:

- 2 mobile Beamer
- fest montierter Beamer mit interaktivem Whiteboard (Softwarelizenz abgelaufen) im PC-Raum
- fest montierter Beamer in der Schulaula mit stationärer Musikanlage

Software:

- IServ (Browser, App)
- Worksheet Crafter (PC: Lizenz für alle Lehrkräfte am Sothenberg, iPad: Worksheet Crafter Go)
- diverse Lernapps auf den iPads

Sonstiges:

- Kopierer im Kopierraum (schwarz-weiß), an Lehrer-PC angeschlossen
- Farbdrucker PC-Raum (Kyocera)
- Mimio-Dokumentenkamera (Softwarelizenz abgelaufen)
- Erneuerung des WLAN-Netzes im gesamten Schulgebäude
- IServ-Server und Backup-PC

**4. Analoge Materialien zur Medienbildung**

PC-Führerschein für Kinder Schülerheft 1 – 2, Mildenberger Verlag 2019

Stark in … Medien 1, Westermann, 2020

Stark in … Medien 2, Westermann, erscheint voraussichtlich 2021

## 5. Personalentwicklung und Verantwortlichkeiten

Die Kolleginnen und Kollegen der Sothenbergschule verfügen über unterschiedliche Kompetenzen und Kenntnisse im Umgang mit den digitalen Medien im Allgemeinen. Außerdem ist die Ausstattung der Schule an Hard- und Software ausbaufähig, somit können nicht alle Lehrkräfte gleichzeitig digital unterrichten. Daraus resultiert, dass zurzeit digitale Medien sehr unterschiedlich im Unterricht genutzt werden. Da die Verwendung von digitalen Medien in allen Unterrichtsfächern geschehen soll, benötigt das gesamte Kollegium Fortbildungen, um die vorhandenen Kompetenzen auszubauen und weiterzuentwickeln. Außerdem macht es Sinn, einzelne Lehrkräfte auf Fortbildungen zum Thema digitaler Unterricht zu senden, damit diese als Multiplikatoren an der Schule tätig werden. Dieser stetige Austausch sowie gegenseitige Unterstützung innerhalb des Kollegiums zum Thema „digitale Medien“ findet bereits statt.
Das hier vorliegende Medienbildungskonzept wurde von der Gesamtkonferenz am 07.12.2020 verabschiedet. Es ist die Aufgabe der Fachkonferenzleitungen der einzelnen Fächer, die Nutzung digitaler Medien in die schuleigenen Arbeitspläne zu integrieren. Diese Integration ist in den Plänen durch die Formatierung hervorgehoben. Für die konkrete Umsetzung im Unterricht sind letztlich alle Kolleginnen und Kollegen der Sothenbergschule im Rahmen ihres Bildungsauftrags verantwortlich.

## 6. Bedarfsanalyse und Ausblick

**Ausstattung der Klassenräume:**
Im Jahr 2020 wurden zwei mobile Beamer zum Einsatz in den Klassen angeschafft. Da dies nicht ausreichend ist, ist als nächster Schritt in der Digitalisierung die Anschaffung von festinstallierten Beamern in jedem Klassenraum geplant. Diese sollte durch Dokumentenkameras ergänzt werden. Des Weiteren ist es geplant, jeden Klassenraum mit Audiowiedergabegeräten auszustatten. Diese Planungen werden sich voraussichtlich bis Ende 2021 hinziehen. Über das interne Netzwerk wird Zugriff zu einem digitalen Drucksystem hergestellt, welches gegebenenfalls noch angeschafft wird. Um auch die vorhandenen iPads sinnvoll im Klassenraum zur Projektion von Arbeitsergebnissen nutzen zu können, ist geplant an jedem festinstallierten Beamer eine Apple TV – Hardware anzuschließen oder die Beamer direkt ansteuern zu können. Als Endgeräte für die jeweiligen Klassen müssten entweder „Klassen-Notebooks“ angeschafft werden oder die Lehrkräfte nutzen ihre Dienstnotebooks, welche laut Medienberichten für jede Lehrkraft in Deutschland zur Verfügung gestellt werden.

**Umgestaltung des „PC- Raumes“:**
Als nächsten Schritt in der Entwicklung, spätestens mit der Ausstattung der Klassenräume, wird die Hardware im ehemaligen PC-Raum die Hardware grundlegend erneuert. Für das interaktive Whiteboard ist die Lizenz abgelaufen, so dass dort lediglich der Beamer genutzt werden kann. Eine Anfrage zur Aktivierung wird zeitnah gestellt.

Alle stationären PCs sind 10 Jahre alt und haben Windows 7 installiert, was eine gefährliche Sicherheitslücke darstellt. Außerdem sind bereits zahlreiche PCs defekt. Gleiches gilt für den Notebookwagen, welcher seit Jahren aufgrund der geringen Praktikabilität kaum genutzt wird. Dieser wird ersatzlos gestrichen. Die 16 stationären PCs im PC-Raum werden durch 16 Notebooks und ein Lehrkräftesystem ersetzt, welche im PC-Raum verbleiben oder auch mobil zu verwenden sind.

Der jetzige PC-Raum soll umgestaltet werden und als interaktiver Kreativraum genutzt werden. Hier wird eine interaktive Präsentationsmöglichkeit mit Notebook, Audiosystem, Dokumentenkamera sowie einem Anschluss für eigenen Endgeräte angeschafft. Dieser Raum kann fächerübergreifend genutzt werden. Außerdem befindet sich im PC-Raum der IServ-Server sowie ein Backup-PC. Ob dieser die in der gegenwärtigen Zeit aufkommenden Belastungen wie Videokonferenzen bewältigen kann, ist unklar, wobei hier die mangelnde Geschwindigkeit der Internetverbindung der Schule ebenfalls ein Teil des Problems sein könnte. Bereits während der „Lernen zu Hause“-Phase im Schuljahr 2019/20 zeigten sich Verbindungsprobleme.

**Arbeitsplätze für Lehrkräfte:**
Der Lehrer-PC im Verwaltungstrakt wird zeitnah bis Ende 2021 erneuert. Dieser ist technisch ebenfalls überaltert und stellt durch Windows 7 ein Sicherheitsrisiko dar. Um allen Lehrkräften das Arbeiten in der Schule zu ermöglichen sind drei feste PC-Arbeitsplätze notwendig.
Für die Verwaltung der Bibliothek soll ein PC-Arbeitsplatz gekauft werden. Eine sinnvolle Ergänzung stellt ein „digitales schwarzes Brett“ dar, für welches außerdem Monitore für die Flure angeschafft werden müssten. Diese beiden Anschaffungen sind als nachrangig zu betrachten.

**Administration und Wartung:**
Zur Administration und technischen Wartung der Hardware und Software benötigen die zurzeit zuständigen Lehrkräfte Herr Helmedach und Herr Schütte regelmäßige, unkomplizierte und kompetente externe Unterstützung durch Fachkräfte, welche der Schulträger stellen sollte.
Eine Fachkonferenz „Medien“ sollte sich konstituieren.
Gerade die aktuell vorherrschende Krise führt vor Augen, wie wichtig es ist digital vernetzt zu sein, um Informationen unabhängig von Ort und Zeit austauschen und auf Lernangebote zurückgreifen zu können. Für die Sothenbergschule haben sich hier viele Defizite aber auch Chancen für die Zukunft aufgezeigt.

**Fortbildung:**
Des Weiteren besteht beim Kollegium ein hoher Fortbildungsbedarf, vor allen Dingen mit Blick auf das Unterrichtsfach “Medienunterricht“, welches in die Stundentafel für Klasse 5 bis 7 aufzunehmen ist. Hier wird der Schulvorstand gebeten, bei der Festlegung des Fortbildungsbudgets den Aspekt der neuen Medien bevorzugt zu behandeln. Ein langfristiges Konzept wird erarbeitet. Hier können einzelne Lehrkräfte als Multiplikatoren für das gesamte Kollegium am Sothenberg dienen. Besuche der Medienkompetenztage in Oldenburg (Molol) und Hannover haben bereits von einigen Lehrkräften stattgefunden und eine Einführungsveranstaltung für die ~~ipads~~ iPads wurde durchgeführt.

**Materialien und Fortbildungen für Schülerinnen und Schüler**
Für den Einsatz im Unterricht der Klassen 5-7 empfiehlt sich die Anschaffung eines Arbeitsheftes, zum Beispiel „Stark in…Medien 1&2. Auch die Auswahl von konkreten Programmen und Apps muss immer wieder neu überprüft und vorgenommen werden. Für die Anschaffung ist eine Gutscheinkarte für die Apps sinnvoll.
Die Nutzung externer Angebote zum Thema Medien wie vom Verein „Blickwechsel e. V.“, die 2018 eine Tagesveranstaltung durchgeführt haben, sollte weiterhin fester Bestandteil sein.

**Fazit:**
Die Schülerschaft der Sothenbergschule auf ihre berufliche Zukunft vorzubereiten, aber sie auch zu kritisch-reflektierten Mediennutzern zu erziehen, ist in der heutigen Gesellschaft ein elementarer Bestandteil des schulischen Bildungsauftrages. Damit insbesondere unsere Schüler nicht „digital“ abgehängt werden, ist es notwendig den stetigen Prozess der Digitalisierung fortlaufend zu begleiten und sich als Schule permanent weiterzuentwickeln und langfristig zu denken. Aus diesem Grund versteht sich das vorliegende Konzept als eine Momentaufnahme, welches kontinuierlich weiterentwickelt, fortgeschrieben und evaluiert werden muss.

Quellenverzeichnis:

IT Services machen Schule – Dienste- und Managementkonzeption Teil 2.2.3. – IT-Betriebsführung Sothenbergschule, loesungenfinden.org, Winter 2018/19

Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule, Niedersächsisches Kultusministerium, Hannover 2020