

MEDIENKONZEPT

der

JOHANNES-GUTENBERG-REALSCHULE

BERGISCH GLADBACH BENSBERG

Stand: 05/2017



1.) Ziele / Medienkompetenz

Schüler müssen in der heutigen Lebenswirklichkeit in vielfältiger Form mit Medien kompetent umgehen können.

Die Schüler sollen dazu angeleitet werden, verantwortungs- und sinnvoll mit "traditionellen" (Bücher, Audiomedien, Video, etc) und "neuen" (PC, Internet, Smartphone, etc.) Medien umzugehen. Sie sollen dabei die Nutzung der Medien, insbesondere des Computers, als selbstverständliches Werkzeug im Lernprozess kennenlernen und sich dabei über die Chancen, aber auch über die Risiken der Medienvielfalt bewusst werden.

"Medienkompetente Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, vorhandene Medienangebote, sei es in Form von Printmedien, Fernsehen, Radio, Multimedia oder spezieller Software, für unterschiedliche Zwecke zu nutzen und selbst eigene Medien unterschiedlicher Art zu erstellen und zu verbreiten.

Bei der praktischen Arbeit mit Medien können sie mit den dafür erforderlichen technischen Systemen, Werkzeugen bzw. Informations- und Kommunikationstechnologien sinnvoll umgehen.

Sie kennen die jeweilige "Sprache" unterschiedlicher Medienarten und können ihre Botschaften verstehen und bewerten.

Sie setzen sich kritisch auseinander mit den Einflüssen und Wirkungen von Medien, z.B. auf Gefühle, auf Vorstellungen von Realität, auf Verhaltensorientierungen und soziale bzw. gesellschaftliche Zusammenhänge. Sie wissen um ökonomische, rechtliche, institutionelle, auch technische Bedingungen bei der Produktion und Verbreitung von Medien im gesellschaftlichen Kontext.

Medienkompetenz ist somit kein Ziel, das man zu einem bestimmten Zeitpunkt - etwa nachdem bestimmte Inhalte und Themen "abgearbeitet" sind - erreicht hat. Man kann vielmehr je nach Alter und Entwicklungsstand seine Medienkompetenz immer weiter vervollkommnen."

(Quelle:www.learn-line.nrw.de)

Dies kann nur geschehen, wenn die Arbeit am Computer und der Einsatz von Medien in die Unterrichtspläne möglichst vieler Fächer in allen Jahrgangsstufen eingeplant wird.

Die **Schwerpunkte** sollen dabei unserer Auffassung nach im Umgang mit einer Textverarbeitung, einer Tabellenkalkulation und einer Präsentationssoftware, sowie in gezielter Internetrecherche liegen.

Darüber hinaus ist es wichtig, die SuS für den **Datenschutz** zu sensibilisieren, sie zur Datensicherheit zu erziehen und sie über die Risiken im Umgang mit persönlichen und personenbezogenen Daten aufzuklären.



2.) Ausrüstung der Schule

a) Pädagogisches Netzwerk/Computerräume

Die Johannes-Gutenberg Realschule verfügt über zwei Computerfachräume. Diese sind mit 30 (Raum 116) bzw. 15 PCs (Raum 112) ausgestattet und miteinander vernetzt. Darüber hinaus befinden sich in beiden Räumen je ein Lehrer-Rechner, der über eine serielle Schnittstelle an einen fest installierten Beamer angeschlossen ist. Stühle sind in beiden Räumen in Klassenstärke vorhanden, so dass man sich auch mit einer ganzen Klasse in dem Raum aufhalten kann. Raum 116 grenzt an einen weiteren, kleineren Raum, der als Vorbereitung oder Ort für theoretische Vorüberlegungen dienen kann.

Beide Räume verfügen über je einen Farb-Laserdrucker, der über den Server angesteuert wird. Es sind neben einigen speziellen Programmen für den Informatik-Unterricht das Betriebssystem Windows 7-Professionell sowie Office 2010 Professionell (Word, Excel, Access, Powerpoint, Outlook) installiert worden. Außerdem wurde als Bildbearbeitung die Software Photoshop Elements sowie die Freeware Gimp installiert.

Auf allen Rechnern befinden sich Programme zur Audio- und Videobearbeitung, außerdem ist eine Geometriesoftware für den Mathematikunterricht installiert. Darüberhinaus befinden sich auf den Rechnern fachbezogene Software zur individuellen Förderung und zum selbstständigen Lernen für die Fächer Deutsch, Mathematik, Englisch und Französisch.

Die PCs werden vom NetCologne Schulsupport gewartet. Es wird mit Rembo und dem System Logodidact gearbeitet, so dass alle PCs am Morgen mit dem gewünschten Image abgeglichen werden. Somit wird sichergestellt, dass man an allen Pcs das gleiche System vorfindet. Ein leistungsstarker Server befindet sich im Serverraum (Physik-Vorbereitung).

In der JGR befinden sich 4 Räume, die mit interaktiven Whiteboards ausgestattet sind (R.022, R. 121, R.220 und der Kunst Raum). Im Kunst Raum befindet sich zusätzliche eine Dokumentenkamera. Die interaktiven Whiteboards sind mit einem PC verbunden, auf dem die Software Easiteach zur Gestaltung des interaktiven Unterrichts installiert ist.

Die SuS können sich an jedem PC der beiden Räume über ein Kennwort an der Domäne anmelden und finden dann ihren eigenen Desktop wieder – Arbeitsplatzunabhängig. Das gewährleistet maximale Flexibilität und Unabhängigkeit von einem speziellen Computer.

Es gibt die Netzlaufwerke Profil (für eigene Dateien) und Tausch (zum Austausch untereinander, alle können zugreifen, Bereitstellung von Material), sowie Klassen/Kurseigene Ordner. So wird sichergestellt, dass die SuS vor fremden Zugriff auf seine Dateien geschützt wird und doch Ergebnisse untereinander ausgetauscht werden können.

In der Informatik-Vorbereitung befinden sich 15 Headsets, die man an die PCs bei Bedarf anschließen kann.

Außerdem verfügt die Schule über 8 LEGO-Mindstorms Erfinder-Sets zur Konstruktion und Programmierung von LEGO-Robotern, sowie eine Filo-Cut Styroporschneidemaschine.



Internet/WLAN

Das pädagogische Netzwerk nutzt eine kostenlose T@School DSL Leitung mit 16Mbit/s.

Die Schule verfügt über ein WLan Netzwerk, zu dem nur die Lehrer Zugang haben, bzw. in das System integrierte schuleigene PCs.

Lehrerräume

Die Schule wurde im Rahmen der Sanierung komplett vernetzt, so dass jede Klasse über eine Netzwerkbuchse verfügt. In 3 Lehreräumen befinden sich Computer, die zu Recherchezwecken genutzt werden können.

b) Verwaltungsnetzwerk

Darüber hinaus existiert noch ein Verwaltungsnetzwerk, bestehend aus 3 PCs für Schulleitung, stellv. Schulleitung und Sekretariat mit eigenem DSL-Internetzugang. Dieses ist physikalisch getrennt vom pädagogischen Netz.

c) mobile Medien

Es gibt einen rollbaren Beamerwagen im 2. Stock, in dem sich sowohl ein Laptop und Beamer, als auch ein DVD/VHS Kombigerät und eine Stereoanlage befinden. Es gibt einen transportablen Beamerkoffer mit Laptop/Beamer- Kombination. Die Schule besitzt darüber hinaus 3 portable Beamer, auf denen sich auch DVDs abspielen lassen.

d) Video/DVD

Neben der Ausstattung mit Computern verfügt die Schule pro Etage (außer dem Keller) über einen Rollwagen mit TV-Gerät, Videorekorder und DVD-Player, zum mobilen Einsatz in den Klassen- und Fachräumen.



3.) Einsatz im Unterricht

a) Wahlpflichtfach Informatik

Es gab im Bereich des Wahlpflichtunterrichts der Jgst. 7 bis 10 die Möglichkeit, das Fach Informatik mit wöchentlich 3 Stunden als schriftliches Unterrichtsfach zu wählen. Die Inhalte sind dem schulinternen Lehrplan zu entnehmen.

b) Informatik als Nebenfach

Um zu gewährleisten, dass alle SuS unserer Schule am Ende der Klasse 10 informationstechnische Grundkenntnisse erworben haben, bieten wir ab Klasse 7 Informatik als Nebenfach des Wahlpflichtunterrichts an.

Dies wird im Kursverband unterrichtet. Die Inhalte sind dem schulinternen Lehrplan zu entnehmen.

c) Einsatz im Fachunterricht

Der Einsatz der Computer im Fachunterricht soll sich über alle Jahrgangsstufen erstrecken. Jede Jahrgangsstufe soll die Medienkompetenz der Schüler weiterentwickeln.

Im Folgenden werden die angestrebten Lernziele für die einzelnen Jahrgangsstufen dargestellt.



Zielvereinbarungen für den Umgang mit neuen Medien in den einzelnen Jahrgangsstufen

Jahrgangsstufe 5/6

Grundkenntnisse:

Einführung in die Nutzung eines Arbeitsplatzes Anmelden an der Domäne, Erklärung der Netzlaufwerke Programme starten und beenden

Öffnen, Speichern und löschen von Dateien, Anlegen eines Ordners

Textverarbeitung:

Erstellung und Gestaltung von Texten mit einer Textverarbeitung, z.B. Gestaltung eines Steckbriefs oder eines Gedichts – dabei sollen die Schüler Grundzüge der Textformatierungen (Schriftart/-größe, fett, kursiv, unterstrichen) kennen lernen

Internet

Grundzüge der Recherche im Internet, Verhalten im Internet

Jahrgangsstufe 7/8

Internet:

Vertiefung der Recherche im Internet (Suchstrategien etc.), Einbindung der Rechercheergebnisse in ein WORD-Dokument

Textverarbeitung:

Vertiefung der Textgestaltung mit Word, Gestaltung eines Geschäftsbriefs und eines Lebenslaufs

Tabellenkalkulation:

Einführung in eine Tabellenkalkulation (EXCEL) darin: Nutzung von einfachen Funktionen, z.B.: Berechnung des Gewinns beim Pausenverkauf, Erstellen einer Rechnung für einen Einkauf und Berechnung der Mehrwertsteuer

Bildbearbeitung:

Grundzüge der Bildbearbeitung (Fotos schießen und bearbeiten, Größe, Helligkeit, Kontrast verändern)

Datenschutz

Verhalten im Internet "Think before you post" Gefahren und Schutzmöglichkeiten



Jahrgangsstufe 9/10

Textverarbeitung:

Gestaltung einer Bewerbungsmappe mit Hilfe von WORD

Präsentation:

Präsentieren mit Hilfe einer Präsentationssoftware (Powerpoint), dazu sollte am Ende ein möglichst freies Referat mit Unterstützung von Powerpoint gehalten werden

Tabellenkalkulation:

Gestaltung von Diagrammen mit Hilfe von Excel, Darstellung von linearen und exponentiellen Funktionen

Vertiefung der Bildbearbeitung

(Bildformate, Bildaufbau, Effekte sinnvoll einsetzen, Bilder in andere Anwendungen exportieren)

Datenschutz und Datensicherheit

Gefahren durch Viren, Trojaner und Würmer technische Schutzmöglichkeiten Verschlüsselung Welche Spuren hinterlasse ich im Netz?

Insbesondere in den Jgst.7-10 werden die Kenntnisse im Informatikunterricht vermittelt und können dann gezielt in den anderen Fächern zur Erarbeitung und Festigung von Unterrichtsinhalten genutzt werden.

In vielen Fächern werden Filmbeiträge ergänzend zur Erarbeitung von Unterrichtsinhalten eingesetzt.

Eine qualifizierte Auseinandersetzung mit dem Themengebiet "Medien" findet vor allem im Deutschunterricht statt:



Medienkompetenz im Fach Deutsch

Klasse 5: Textverarbeitung

- Texte gestalten
- Gedicht, Rezept
- Rechtschreibkorrektur nutzen

Klasse 6: Internet

- Spezielle Suchmaschinen für Kinder bekannt machen: z.B. <u>www.blindekuh.de</u> oder Internetseiten aufrufen wie GEOlino oder www.kindernetz.de
- Recherchen verwenden lernen

Klasse 7: Internet / computerspielemuseum.de

Klasse 8: Tageszeitungen lesen / Journalistische Schreibformen kennenlernen

Klasse 9: Gestaltung einer Bewerbungsmappe / tabellarischer Lebenslauf, Motivationsschreiben

Klasse 10: Präsentation / Powerpoint als Unterstützung zum Referat über berühmte politische Personen

Themen zur Erarbeitung

- Gedichte Zauber / Einblicke in die Welt der Lyrik
- Wie gesund ernähren wir uns?
- Menschen leben mit Tieren / sich informieren, argumentieren, diskutieren
- Steckbriefe entwerfen
- Kleine Fluchten / Umgang mit Medien
- Es steht in der Zeitung / sich in Zeitungen orientieren
- Berufsorientierung in Klasse 9
- Politische Rede



4.) Methodentage

Im Rahmen der jährlichen Methodentage werden die Themen "Präsentieren", "Recherchieren im Internet" in den Jgst. 8 und 9 vertieft.

Dazu sollen die SuS in der Jgst.8 Präsentationen über berühmte Persönlichkeiten erstellen. Dazu müssen sie gezielt recherchieren, ihre Ergebnisse auswählen und in einer Powerpointpräsentation ansprechend gestalten.

In der Jgst. 9 steht im Rahmen der Berufsorientierung die Erstellung von Bewerbungsunterlagen im Vordergrund.

5.) Prävention, Elternarbeit

Im 7. Schuljahr findet ein dreitägiger Workshop zum Thema "Cybermobbing" statt. Dabei werden die SuS für die Thematik sensibilisiert und erhalten Handlungsempfehlungen für den Fall, dass sie selbst Opfer oder Zeuge von Cybermobbing werden.

Alle 1-2 Jahre findet ein Elternabend zum Thema "Handynutzung von Kindern und Jugendlichen" statt. Dieser Abend wird ermöglicht durch die Initiative "Eltern und Medien" und wird durchgeführt von Herrn Thomas Welsch, Medienpädagoge der Stiftung SK.

6.) Weitere Planung

Es sind folgende Maßnahmen geplant:

- Anschaffung zusätzlicher Präsentationstechnik für die Fachräume Musik und Biologie
- Bedarfsanalyse der Fachschaften zum weiteren Anschaffungsbedarf (Hardware und Software)
- Schaffung von Möglichkeiten zur Recherche in den Klassenräumen, z.B. durch Tablets oder Laptop-Wagen)