



ORTENBERGSCHULE

Grund-, Haupt- und Realschule mit Förderstufe des
Landkreises Waldeck-Frankenberg in Frankenberg

Beschluss der Gesamtkonferenz der Ortenbergschule vom 01.07.2020

Medienbildungskonzept

Inhalt

- 1 IT-Infrastruktur
 - 1.1 Räume und Geräte
 - 1.2 Nutzungsordnung
 - 2 Pädagogisch-didaktisches Konzept – Digitale Medien
 - 2.1 Rahmenbedingungen
 - 2.2 Schlussfolgerungen
 - 2.3 Digitale Medien im Unterricht
 - 2.3.1 Digitale Medien – Grundschule
 - 2.3.2 Digitale Medien – Sekundarschule I
 - 2.3.2.1 Klasse 5 und 6
 - 2.3.2.2 Klasse 7
 - 2.3.2.3 Klasse 8 bis 10
 - 2.3.3 Digitale Medien – Wahlpflicht- und Nachmittagsangebote
 - 2.3.4 Digitale Medien – Lernplattformen
 - 2.3.5 Digitale Medien – Personalisiertes (differenziertes) Lernen
 - 3 Pädagogisch-didaktisches Konzept – Jugendmedienschutz
 - 4 Fortbildungskonzept
-
- Anlage 1 Ortenbergschule Frankenberg Beschluss der Gesamtkonferenz 11.09.19
Ausstattung im Bereich Medien/Computer – geplante Anschaffungen
 - Anlage 2 Nutzungsordnung für Computereinrichtungen und audiovisuelle Medien
(Stand 09-2021)
 - Anlage 3 Medieneinsatz im Fachunterricht

1 IT-Infrastruktur

1.1 Räume und Geräte

Durch die Fortschritte im Bereich IT-Technik und digitale Medien ist es derzeit einfacher Anforderungen für eine schulische Infrastruktur zu formulieren:

Breitbandiger Internetzugang (Glasfaseranschluss), eine geeignete schulinterne Verkabelung, WLAN in Unterrichtsräumen und Lehrerzimmern sowie geeignete Präsentationstechnik und Endgeräte.

Breitband-Internetzugang und WLAN ist geplant und soll im Zuge des Digitalpaktes umgesetzt werden.

Als geeignete Präsentationstechnik wünschen wir für unsere Schule fest montierte Beamer in allen Unterrichtsräumen..

Der Aufbau und Abbau von mobilen Beamern kostet sehr viel Zeit. Beamer sind wesentlich kostengünstiger als Multimedia Boards / Smart Boards. Vorausgesetzt, diese Beamer lassen sich einfach „füttern“ (Docking Station für den Anschluss eigener Geräte oder mobiler Schulgeräte) sind bezüglich der medialen Angebotsvielfalt kaum Grenzen gesetzt.

Die beiden bestehenden PC-Arbeitsräume sollen erhalten bleiben. Wenn möglich soll die Zahl der PC-Arbeitsplätze im „kleinen“ PC-Raum aufgestockt werden, dies ist allerdings mit dem Umzug in einen größeren Raum verbunden. Dadurch könnten dann auch hier alle Schüler *innen einer Klasse an einem „eigenen“ PC arbeiten.

Bei Bedarf benötigen wir weitere PCs für Gruppenräume (bisher: DAZ und Grundschule). Auch hier spielen die Entwicklung der Schülerzahlen und die Verfügung stehenden freien Räume eine Rolle.

Ziel ist außerdem die Anschaffung von Tablets in Klassenstärke. PC im klassischen Sinn spielen im Alltag der Schüler*innen immer weniger eine Rolle und werden häufig abgelöst durch Tablets und/oder Smartphones.

Außer in den Fachräumen können wir derzeit in den Klassenräumen nur mobile Beamer nutzen, sowie in Verbindung damit Laptops und Dokumentenkameras. Wir gehen davon aus, dass wir mit fest installierten Beamern auch einen erweiterten Bedarf an Peripherie-Geräten haben werden, da der zeitaufwändige Aufbau der Beamer entfällt. Hier werden wir bedarfsgerecht benötigte Geräte zusätzlich anfordern.

(Siehe dazu Beschluss der Gesamtkonferenz vom 11.09.2019 – Anlage 1)

1.2 Nutzungsordnung

Die Nutzung von Räumen und Geräten ist in der Nutzungsordnung vom **xx.xx.xxxx** geregelt.

(Anlage 2)

2 Pädagogisch-didaktisches Konzept – Digitale Medien

2.1 Rahmenbedingungen

Die sogenannten Neuen Medien (Computer, Tablets und Smartphones) sind inzwischen so komplexe Werkzeuge, dass sie von Benutzern ohne spezielle Kenntnisse kaum noch verstanden werden können. Gleichzeitig wird die eigentliche Benutzbarkeit immer leichter: kein Benutzer braucht Grundkenntnisse in Computertechnologie. Über die Benutzeroberfläche wird er angeleitet und geführt und gelangt ohne Handbuch und Vorüberlegungen zu Ergebnissen. Die Ergebnisse haben häufig unbeabsichtigte aber weitreichende Folgen.

Für Schule bedeutet dies, sie muss Schüler*innen anleiten und befähigen diesen Automatismus zu hinterfragen und die eventuellen Folgen im Vorfeld zu erkennen und abzuschätzen.

Ohne dies näher auszuführen, ist die These von den „Digital Natives“ ist inzwischen Allgemeingut. Vereinfacht kann man die Situation so darstellen:

Schüler*innen haben einen anderen (einfacheren, schnelleren) Zugang zu digitalen Medien. Sie nutzen diese selbstverständlicher und intensiver. Sie sind Teil ihres Alltags geworden.

Lehrer*innen tun sich (noch) schwerer und nutzen digitale Medien an vielen Stellen (noch) nicht. Sie fragen aber (noch) häufiger nach was bezweckt werden soll und wie das gewünschte Ergebnis aussehen soll.

Theoretisch ist dies eine ideale Voraussetzung um voneinander zu lernen. Lehrer*innen lernen von Schüler*innen mehr über digitale Medien und was man damit alles machen könnte. Schüler*innen lernen, dass man die Folgen im Auge behalten muss, weil die Ergebnisse durch ein „Reset“ nicht rückgängig gemacht werden können.

2.2 Schlussfolgerungen

Praktisch funktioniert dieses voneinander Lernen derzeit nur in den Bereichen, in denen sich digitale Medien direkt in den Unterricht integrieren lassen. Dies wird im „Pädagogisch didaktischen Konzept – Digitale Medien“ näher beschrieben. Dabei beschränken wir uns bewusst auf technische, formale und organisatorische Aspekte bei der Nutzung digitaler Medien im Unterricht.

Der gesamte „private“ Bereich der Mediennutzung, der für Schüler*innen das eigentliche Gefährdungspotential darstellt taucht an dieser Stelle nicht auf. Dieser Bereich soll im Medienbildungskonzept der Ortenbergschule unter „Digitale Medien – Jugendmedienschutz“ verankert werden.

Jugendmedienschutz ist für uns nur in Zusammenarbeit mit Eltern und externen Institutionen/Beratern sinnvoll. Erfolge in diesem Bereich setzen die Bereitschaft sich beraten zu lassen und ein gewisses Vertrauensverhältnis voraus.

Wir müssen sicher stellen, dass es Kommunikationswege (dies werden in der Regel E-Mail Verteiler sein) zwischen Lehrern und Schülern, sowie Schule und Elternhaus gibt, die auch ohne durchgängige Schulpräsenz funktionieren.

Zusätzlich werden wir eine Lernplattform einführen und verankern (siehe 2.3.4).

Auf die Nutzung einer Lernplattform müssen Schüler*innen gezielt vorbereitet werden. Dies könnte durch eine Erweiterung des IKG-Unterrichts, durch Crashkurse im Rahmen des Klassenlehrerunterrichts oder durch Nutzung der Lernplattform im Rahmen des Fachunterrichts passieren. Eine Festlegung kann erst mit Beginn des Schuljahres 20/21 erfolgen. Abhängig von den zur Verfügung stehenden Ressourcen ist auch eine variable Planung denkbar, diese soll aber immer jahrgangsübergreifend einheitlich sein.

2.3 Digitale Medien im Unterricht

Zielsetzung beim Einsatz digitaler Medien bezogen auf Lernen:

Technologische Perspektive: Schüler*innen verstehen Grundkonzepte der automatisierten Informationsverarbeitung, nutzen sie zur Entwicklung von Lösungsstrategien in allen Lebensbereichen und zum Verständnis der Informationsgesellschaft.

Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive: Schüler*innen können an der Mediengesellschaft selbstbestimmt, kreativ und mündig teilhaben und sich sachgerecht und sozial verantwortlich verhalten.

Anwendungsbezogene Perspektive: Schüler*innen nutzen Informations- und Kommunikationstechnologien in allen Fach- und Lebensbereichen effektiv und effizient.

Im Bereich der Sekundarstufe I haben wir schon 2006 einstündige Grundkurse eingeführt. Diese haben sich bewährt und sollen weitergeführt werden. Ein ähnlicher Ansatz wird seit 2016 in der Grundschule verfolgt.

Neu geregelt werden soll das Angebot im Wahlpflichtbereich und das freiwillige Ganztagsangebot – hier gehen wir davon aus, dass es häufiger zu Anpassungen und Änderungen kommen muss.

Komplett neu ist der Bereich „Nutzung von Lernplattformen“.

2.3.1 Digitale Medien – Grundschule

IT Grundlagenkurs Klasse 1/2 (2 Schulstunden pro Woche)

Die Grundschule nimmt am Konzept „Flexibler Schulanfang“ teil. Es gibt also eine kombinierte Klasse mit Erst- und Zweitklässlern (Klasse 1/2).

Alle Grundschüler*innen (sowohl Klasse 1/2 als auch Klasse 3 und Klasse 4) durchlaufen an unserer Schule ein verbindliches Kompetenztraining, dabei wechseln die Kurse halbjährlich. Im Rahmen dieses Kompetenztrainings erlernt jeder Grundschüler im zweiten Schulbesuchsjahr den Umgang mit Computern.

Dabei werden folgende Grundlagen vermittelt:

- Hoch- und Herunterfahren des PCs mit Anmeldung am Schülermodul
- Umgang mit Maus und Tastatur
- Klären der Fachtermini (Rechner, Tastatur, Maus, Desktop, Ordner, Datei...)
- Umgang mit den Lernprogrammen Lernwerkstatt und Budenberg
- Basiswissen im Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm (Libre Office)
- Speichern und Wiederaufrufen von gespeicherten Dateien, Drucken
- erstes Surfen im Internet mit Hinweisen auf mögliche Gefahren bei der Nutzung,
- Infos aus dem Internet in ein Dokument einfügen

Ziel ist es, dass alle Schüler*innen mit den Schul-PCs umgehen können und diese im und für den Unterricht in Klasse 3 und 4 genutzt werden können.

IT Kurs für Fortgeschrittene Klasse 3 und 4 (1 Zeitstunde pro Woche)

Es handelt sich um eine freiwillige AG für die Klassen 3 und 4 im Rahmen des Ganztagsangebotes, die die Schüler*innen nach Anmeldung besuchen. Da sich Schüler*innen zum Halbjahreswechsel abmelden und andere Schüler*innen sich dafür anmelden können ändert sich die Gruppenzusammensetzung regelmäßig. Je nach Können und Interesse ändert sich auch das Angebot des Kurses.

Inhalte sind:

- Wiederholung Umgang mit dem Schulnetzwerk und Speichern im Schulnetzwerk
- Vertiefung Schreibprogramm
- Erste Schritte Tabellen und Präsentationen
- Malprogramme
- Lernsoftware (Schulangebote aber auch Onlineangebote zu Hause nutzen)
- Sicher(er) im Internet (Chats, sozialen Netzwerke, Umgang mit eigenen Bildern, Suchmaschinen und besondere Angebote für Kinder)
- Spiele (Gefahren und Nutzen)
- Umgang mit Werbeangeboten (erkennen und ablehnen können)

Einzel- und Kleingruppenförderung (nach Bedarf)

Parallel zum Unterricht üben einzelne Schüler*innen mit einer eigenen Lehrkraft am Computer. Dabei werden ihnen sowohl noch fehlende Kenntnisse im Umgang mit dem PC vermittelt, als auch gezielt die Inhalte, die ihnen noch Schwierigkeiten bereiten. Diese werden mit Hilfe von Lernprogrammen geübt.

Diese Förderung kommt Besonders inklusiv beschulten und ausländischen Schüler*innen zugute.

Ausblick

Die Erweiterung des verbindlichen IT-Unterrichts auch auf Klasse 3 und 4 ist angedacht. Hierfür fehlen derzeit aber noch die personellen und technischen Voraussetzungen.

2.3.2 Digitale Medien – Sekundarschule I

Der Unterricht im Fach IKG (Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung) erfolgt im Klassenverband mit jeweils einer Wochenstunde in Klasse 5 bis Klasse 7. In Klasse 5 wird das erste Halbjahr nicht benotet (Zeugnis = teilgenommen). Ab Klasse 6 muss eine Benotung erfolgen.

Denkbar ist eine Stundenerweiterung, um den Umgang mit der Online-Lernplattform einzuüben.

2.3.2.1 Klasse 5 und 6

Ziele Klasse 5 und 6

Klassen 5 und 6 werden als eine Einheit aufgefasst.

Die unterschiedlichen Eingangsvoraussetzungen sollen dabei ausgeglichen werden.

Insbesondere sollen die Schüler*innen fähig sein, sich im Schulnetzwerk sicher zu bewegen (Anmeldung, Speicherort, Verhalten im PC-Raum und Umgang mit den Geräten) und den Computer im Fachunterricht (Lernprogramme, Texte schreiben und illustrieren) zu benutzen, ohne dass jeweils eine gesonderte technische Einweisung notwendig ist.

Ziel des Unterrichts ist es ausdrücklich nicht „Rezepte abzuarbeiten“ (das machen die Schüler*innen privat am PC ohnehin schon mehr als genug), sondern den Schülern grundlegendes Wissen zu vermitteln, dass sie in die Lage versetzt werden, den PC für ihre Zwecke zu benutzen.

Inhalte Klasse 5

Die Schüler*innen werden in die EDV-Nutzung an der Ortenbergschule eingewiesen (Nutzungsordnung; Unterzeichnung der Belehrung [Schüler *innen und Eltern], Passwortvergabe, Umgang mit den Geräten).

Durcharbeiten eines Grundkurses (Bestandteile eines PC, grundlegende Handhabung der Geräte; Benutzung des Schülermoduls, Speichern und Ordner anlegen, eigene Dateien erstellen und kopieren).

Es erfolgt eine Einweisung in die an der Schule vorhandene Lernsoftware.

Es werden Grundlagen der Benutzung eines Textverarbeitungsprogramms vermittelt. Dabei soll mindestens ein eigenes größeres Projekt (z.B. Bericht Schulausflug, Projekttag) bearbeitet werden.

Inhalte Klasse 6

Es erfolgt eine Wiederholung der Regeln für den Umgang mit den EDV-Geräten.

Die Orientierung auf dem PC wird aufgefrischt und vertieft (Passwort, Schutz von Daten, Speicherort, Dateien verschieben und kopieren, Datensicherung etc.).

Der Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm (Writer) wird vertieft. Dabei sollen die Schüler*innen lernen selbstständig und produktorientiert zu arbeiten. Als Abschluss soll ein eigenes „Produkt“ (z.B. Kalender) erstellt werden. Angestrebt wird eine Kooperation mit einem Fach – im Fachunterricht erfolgt die inhaltliche Erarbeitung, im IT-Unterricht wird dies gestalterisch-technisch am PC umgesetzt.

Die Schüler*innen lernen die Grundlagen der Bildbearbeitung kennen: Bildteile ausschneiden und in ein neues Bild einfügen; Konzept von Ebenen; verschiedene Möglichkeiten Bilder zu verfremden. Es soll mit den „freien“ Programmen PhotoFiltre oder Gimp gearbeitet werden. Mit dem Programm IrfanView werden Bildvorschauen und einfache Bildpräsentationen erstellt.

Optionale Inhalte Klasse 5 und 6

Erstellung einfacher Animationen (z.B. mit Pivot Animator).

Erste Schritte kindgerechtes Programmieren (mit LibreLogo – in LibreOffice integrierter Logo-Editor).

Audioproduktionen (mit Audacity)

2.3.2.2 Klasse 7

Ziele Klasse 7

Die Schüler*innen sollen befähigt werden den PC bei der Erstellung und Vorbereitung von schriftlichen Arbeiten und Vorträgen in allen Fächern einzusetzen. Insbesondere muss vermittelt werden, dass das Internet kein „wunderbarer Selbstbedienungsladen“ ist, der alles kann und das auch noch kostenlos. Der PC ist eine ausgezeichnete Hilfe Dinge einfacher, anschaulicher und übersichtlicher darzustellen – allerdings muss das Dargestellte überprüfbar sein und aus nachweisbaren Quellen stammen. Angebote aus dem Internet sind nur zum Teil frei nutzbar und selbst dann gelten bestimmte Nutzungsbedingungen, die beachtet werden müssen.

Inhalte Klasse 7

Erster Schwerpunkt ist die Vertiefung der Textverarbeitung: Setzen und Benutzen von Tabulatoren, Benutzen von Tabellen und Textfeldern zur Textgestaltung, Einsatz von Grafik, Formatieren von längeren Dokumenten.

Erstellung einer Tabelle auch mit einem Tabellenkalkulationsprogramm. Es werden einfache Berechnungen in Tabellen vorgenommen und Tabellen werden mithilfe der entsprechenden Programmfunktion grafisch dargestellt.

Zweiter Schwerpunkt ist der Umgang mit dem Internet. Es soll dabei sowohl auf die Gefahren eines zu sorglosen Umganges hingewiesen werden als auch die sinnvolle Nutzung als Informationsquelle geübt werden.

Dritter Schwerpunkt ist die Erstellung einer schriftlichen Ausarbeitung und/oder Präsentation. Thema und Inhalt muss in Zusammenarbeit mit einem anderen Fach abgesprochen sein. Alternativ werden nur Techniken vermittelt, die später in einem anderen Fach zur Anwendung kommen.

(Siehe dazu Themenübersicht Medienbildung im Schulcurriculum – Anlage 3)

Optionale Inhalte Klasse 7

Mindmapping: Visualisieren und Strukturieren von Inhalten (Begriffe, Ideen, Lernstoff, Sitzungsergebnisse usw.) mit Mindmanager oder FreeMind.

Interaktive Unterrichtsmaterialien wie Kreuzworträtsel, Lückentexte, Multiple-Choice-Aufgaben und Zuordnungs-Übungen selbst erstellen mit Lücky oder Hot Potatoes.

Filme/Videos mit Movie Maker, Shotcut erstellen .

Einfache Hörspiele oder Audio-Podcasts mit Audacity erstellen.

Lebenslauf – Onlinebewerbung.

Medien als Ausdruck der eigenen Persönlichkeit, selber Fotos/Filme/Webangebote machen.

Die oben aufgezählten Inhalte sind noch nicht vollzählig, es werden immer neue Themen hinzukommen. Man kann Teile alternativ oder zusätzlich im IKG-Unterricht behandeln, insgesamt sprengen diese aber die zur Verfügung stehende Zeit.

Es bleibt nur eine Anbindung an die anderen Unterrichtsfächer – diese gibt es teilweise ja schon. Um hier zu mehr Verlässlichkeit und Verbindlichkeit zu kommen legen die Fachbereiche fest, welche Inhalte aus dem Bereich digitale Medien verbindlich behandelt werden.

2.3.2.3 Klasse 8 bis 10

Ziele Klasse 8 bis 10

Es werden keine keine grundlegend neuen Inhalte mehr zusätzlich vermittelt, sondern bereits bekannte Programme und Kenntnisse werden im Rahmen des regulären Fachunterrichts angewandt bzw. vertieft.

Inhalte Klasse 7

Die Inhalte orientieren sich an den Bedürfnissen der einzelnen Fächer. Die Fachkonferenzen beraten darüber und machen Vorschläge. In das Medienkonzept werden dann nur die verbindlichen Inhalte aufgenommen. Dabei ist darauf zu achten, dass alle drei Aspekte des Medieneinsatzes (vgl. 2.3 Digitale Medien im Unterricht) Berücksichtigung finden.

Die vorläufigen Ergebnisse der Fachbereichskonferenzen sind in **Anlage 3** „Medieneinsatz im Fachunterricht“ zusammengefasst.

2.3.3 Digitale Medien – Wahlpflicht- und Ganztagsangebote

Bisherige Angebote:

Das **Wahlpflichtangebot** der Sekundarstufe I war als zusätzliches Angebot für interessierte Schüler*innen gedacht und sollte ausdrücklich nicht für Grundlagenvermittlung benutzt werden. So liefen ganzjährige Kurse in „Programmieren in Java“, „HTML“ und „Präsentationstechniken“.

Die Grundlagenvermittlung soll weiterhin für alle Schüler*innen gleich im Klassenverband erfolgen. Das WPU-Angebot bleibt ein zusätzliches Angebot. Zu überdenken ist das Anspruchsniveau bzw. Überlegungen inwieweit das Angebot schülerorientierter ausgewählt werden kann.

Das **Nachmittagsangebot (freiwillige Ganztagsangebot)** bestand bisher in einer Art Wiederholung und/oder Vertiefung des IT-Unterrichts. Im Schuljahr 17/18 wurden die Inhalte überprüft und neue Inhalte wie Digitale Spielewelten und Bewertung von Spielen (Vgl.: www.digitale-spielewelten.de), eingeführt und das Thema Internet vertieft. Dafür wurden Themen aus dem Office-Bereich gekürzt oder ganz weggelassen.

Ausblick:

Ein neuer Ansatz sowohl für den WPU-Bereich, als auch für das freiwillige Ganztagsangebot könnte die Vermittlung bzw. der Ausbau von Coding-Kompetenzen sein.

Seit etwa 1990 hat sich in der Informatik das Prinzip der Objektorientierung durchgesetzt. Dabei werden real existierende Objekte durch Datenstrukturen im Computer nachgebildet.

Ein zusätzliches Angebot im Rahmen des Wahlpflicht- oder Ganztagsangebots könnte also dafür genutzt werden, Schüler*innen Ansätze für objektorientierte Methoden spielerisch näher zu bringen. Voraussetzung ist natürlich die Beschränkung auf kindgerechte und schülergerechte Angebote, die es tatsächlich in jüngster Zeit verstärkt gibt.

2.3.4 Digitale Medien – Lernplattformen

Potentiale von Lernplattformen

Dateien ablegen

Eine häufige Verwendung einer Lernplattform stellt die Dateiablage dar. Lehrende und Lernende stellen Dateien online einer Arbeitsgruppe zur Verfügung.

Wikis erstellen

Ein Wiki ist ein Hypertext-System, in dem nicht nur gelesen sondern auch online am Browser geschrieben werden kann. Im Wiki lassen sich interne sowie externe Links und Bilder integrieren. Wikis ermöglichen das kooperative Arbeiten an multimedialen Dokumenten. Ziel eines Wikis ist es, Wissen zu sammeln und Ideen aller Autoren kollaborativ auszudrücken und zu nutzen. Somit stellen Wikis ein mächtiges Werkzeug auf einer Lernplattform da.

Aufgaben erstellen und bearbeiten

Der Lehrende hat die Möglichkeit, (individuelle) Aufgaben an Lernende zu verteilen, bearbeiten zu lassen und zu bewerten. Lernende bekommen Rückmeldungen zu den eingereichten Aufgaben und sind so immer über ihren Leistungsstand informiert.

Kommunizieren (Mail oder Chat)

Alle Mitglieder können miteinander durch E-Mail oder im Chat kommunizieren. Die Möglichkeit des Chats ist hier hervorzuheben, da es sich um einen "geschützten Raum" handelt, zu dem keine Außenstehenden eine Zugangsberechtigung haben.

Mitteilungen senden

Der Lehrende kann Mitteilungen an alle Lernende verfassen. Dies können zum Beispiel Hinweise zum Schulbetrieb oder zu Hausaufgaben sein.

Arbeitspläne erstellen

Der Lehrende kann für die Mitglieder seiner Klasse (seines Kurses) einen Arbeitsplan für einen beliebigen Zeitraum (Unterrichtssequenz, Halbjahr, ...) erstellen. Anhand der erstellten Themen mit Informationsmaterial kann der Lernende mit seinem eigenen Lerntempo den Lernplan bearbeiten.

E-Content einbinden

Lernplattformen bieten in der Regel eine Möglichkeit, E-Content von Verlagen oder anderen Institutionen einzubinden.

Quelle: <http://www.medienberatung.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Lernplattformen/>

Unsere Zielsetzung

Die Nutzung von Onlineplattformen ist erwünscht und sinnvoll. Das hessische Schulportal kann und soll als Zugangsweg benutzt werden. Das Hessische Schulportal ergänzt die technische Infrastruktur. Es bietet diverse Erleichterungen zur schulischen Organisation (z.B. Raum- und Medienbuchung), Unterrichtsorganisation (z.B. die App Mein Unterricht als ein elektronisches Klassenbuch), Zugang zu anderen Anbietern (z.B. die Online-Mediathek Edupool der Medienzentren), eine Administration der schulischen Geräte etc. Die Schule verwaltet darin auch die SchülerInnen und LehrerInnen, die für andere Systeme wie das WLAN des Schulträgers gebraucht werden.

Onlineportal

Schulische Lernplattformen sollten **nicht öffentlich** (aber nicht auf den Ort der Schule beschränkt) sein. Schul-Moodle und Mahara über das Onlineportal eingebunden gewährleisten dies.

Wenn der Zugang und die Nutzung des Schulportals gewährleistet ist kann das weitere Vorgehen abgestimmt werden. Kollegen*innen können bis dahin nach eigenem Ermessen andere Lernplattformen ausprobieren und Erfahrungen weitergeben.

Die Nutzung von Lernplattformen kann nur sukzessive erfolge. Die Notwendigkeit der Einarbeitung von Lehrer*innen und die Notwendigkeit einer entsprechenden Einführung von Schüler*innen muss berücksichtigt werden.

Sofortmaßnahmen

Sofortmaßnahmen als Reaktion auf Corona sind verstärkte Bemühungen, das Onlineportal sobald wie möglich für die Schulorganisation und als Lernplattform (Moodle) nutzbar zu machen.

Wenn wir bei der Nutzung des Portals Routine gewonnen haben, werden entsprechenden Abläufe im Medienbildungskonzept beschrieben und übernommen.

2.3.5 Digitale Medien – Personalisiertes (differenziertes) Lernen

Die GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur) vertritt die Auffassung, dass Medienbildung für die Ermöglichung gesellschaftlicher Zugehörigkeit und Teilhabe grundlegend ist und integraler Bestandteil von Bildungsprozessen sein muss. Die GMK beschreibt drei zentrale Felder der medialen Teilhabe, die auch im schulischen Kontext große Bedeutung haben:

Teilhabe IN Medien:

Medienpädagogik beschäftigt sich mit stereotypen, klischeebehafteten und stigmatisierenden Darstellungen und setzt diesen durch eigene Medienproduktionen ein vielfältiges und selbstbestimmtes Bild entgegen.

Teilhabe AN Medien:

Barrierefreie Medien ermöglichen Teilhabe. Barrierefreiheit betrifft die technische Bedienbarkeit, die Wahrnehmbarkeit mit unterschiedlichen Sinnen sowie die Verständlichkeit der Sprache und Einfachheit der Benutzerführung. Der international gebräuchliche Begriff Accessibility (Zugänglichkeit) erweitert das Verständnis von Barrierefreiheit zu einem umfassenden Zugang im Sinne der Aneignung von Medien.

Teilhabe DURCH Medien:

Arbeiten, Lernen, Kommunizieren, Beteiligung an öffentlichen Diskursen – digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten der Partizipation für alle. In Kombination mit unterstützenden Technologien eröffnen sie Teilhabemöglichkeiten, die vielen Menschen bisher verwehrt oder stark erschwert waren.

Mediale Teilhabe ist natürlich für alle Schüler*innen wichtig, in besonderem Maße könnten aber Schüler*innen profitieren, die Nachteile ausgleichen müssen. Dies sind (als extra ausgewiesene Gruppen) an der Ortenbergschule inklusiv zu beschulenden Schüler*innen und solche mit Migrationshintergrund und daraus resultierenden Sprachdefiziten.

Erfahrungen und Konzepte in diesem Bereich kommen automatisch allen Schüler*innen zugute, die einer individuellen Förderung bedürfen.

2.3.5.1 DaZ – Deutsch als Zweitsprache

Der DaZ-Unterricht muss den Schüler/innen Strategien vermitteln, mit deren Hilfe sie sich sprachliche Strukturen und Wortschatz aneignen können. Nur ausreichende Sprachfähigkeiten ermöglichen die Teilnahme am regulären Unterricht. Dabei kommen Medien aller Art zum Einsatz. Digitale Medien spielen eine besondere Rolle.

- Unterstützung beim Lösen von Aufgaben.
- Direktes Feedback beim Selbstlernen.
- Lernhilfen durch die Möglichkeit häufiger Wiederholung.
- Kommunikation und inhaltliches Lernen unterstützen.
- Zusätzliche Motivation schaffen
- Chancen auf eine Vernetzung untereinander eröffnen.

Wir sind derzeit dabei geeignete Lernprogramme zu sichten. Das Hauptproblem besteht derzeit noch in der „mangelnden Toleranz“ der Programme (fast richtige Antworten werden als falsch markiert – ein Lehrkraft würde sie unter bestimmten Bedingungen schon akzeptieren).

Wir versprechen uns positive Entwicklungen beim Lernverhalten durch die Möglichkeit Schüler*innen digitale Endgeräte zu Verfügung zu stellen, die sowohl in der Schule als auch ergänzend zu Hause genutzt werden können.

2.3.5.2 Inklusiver Unterricht

Digitale Medien eröffnen neuen Potenziale für barrierefreie Angebote. Sie sind nicht nur ein Ersatz für herkömmlicher schulischer Methoden oder eine Ergänzung. Sie eröffnen auch ganz neue Möglichkeiten.

Digitale Medien können zu einer größeren Individualisierung des Lernprozesses beitragen. Die heutigen Apps und Lernplattformen bieten eine große Auswahl an Inhalten, die jeweils für den einzelnen Lernenden individuell ausgewählt werden können. Mit digitalen Medien können Bildungsangebote an besondere visuelle, auditive und haptische Bedürfnisse angepasst werden. Dies hilft einerseits den Schüler*innen, sie werden ihrem Leistungsvermögen entsprechend angesprochen. Es hilft aber auch den

Lehrer*innen, sie erhalten die technischen Voraussetzungen in kürzester Zeit individuelles Lehrmaterial zu erstellen.

Die Möglichkeit individuelle Lernwege zu eröffnen, kommt der Umsetzung eines inklusiven Bildungssystems prinzipiell entgegen.

Auch die Nutzung von diagnostischer Software ist von Vorteil, da man hiermit schnell zu individuellen Ergebnissen und entsprechenden Fördervorschlägen gelangt.

Eine Liste von geeigneten Lernprogrammen/Lernapps und geeigneter diagnostischer Software ist derzeit noch in Bearbeitung, sie soll sich nach den individuellen Bedarfen und Bedürfnissen der uns anvertrauten Schülerinnen und Schüler richten.

3 Pädagogisch-didaktisches Konzept – Jugendmedienschutz

Medienkompetenz meint mehr als Schreiben, Rechnen und Lesen am Computer. Alle Arten von Medien sollen erkannt und genutzt werden; Man soll selbst tätig werden und sich eine eigene Orientierung in der Medienwelt aufbauen. Man muss also versuchen einen Zugang zu den Medien zu finden, aber gleichzeitig eine kritische Distanz zu den Medien beizubehalten. Schule muss Möglichkeiten nutzen aber auch über mögliche Gefahren aufklären.

Relevante Themenbereiche:

Soziale Netzwerke und Messengerdienste,
Datenschutz – Urheberrecht – Persönlichkeitsschutz,
Cybermobbing,
Aktuelle Problemfelder (Sexting, Dating-Apps, Selbstdarstellung auf Streaming-Plattformen),
Computer- und Onlinespiele,
Extremistische Webseiten und gewaltverherrlichende sowie pornografische Inhalte,
Kommerzielle Risiken (Abo-Fallen, Gewinnspiele, In-App-Käufe und andere).

Erste Maßnahmen

Derzeit durchgeführt werden:

Präventionstage (Angebote für Eltern und Schüler)

Bearbeitung bestimmter Aspekte im Rahmen des Klassenrates

Bearbeitung bestimmter Aspekte im Rahmen des IKG-Unterrichtes

Im Zuge der Planungen der Fachbereiche zu Digitalen Medien sollen auch Aspekte des Jugendmedienschutzes mit berücksichtigt werden (vgl. Anlage 3).

Unsere Zielsetzung

Da Schülerinnen und Schüler bereits im Grundschulalter mit Internet, PC und Smartphone in Kontakt kommen, ist der frühzeitige Aufbau von Basiskompetenzen im sicheren Umgang mit digitalen Medien notwendig.

Jugendmedienschutz ist für uns nur in Zusammenarbeit mit Eltern und externen Institutionen/Beratern sinnvoll. Erfolge in diesem Bereich setzen die Bereitschaft sich beraten zu lassen und ein gewisses Vertrauensverhältnis voraus.

Veranstaltungen (von z.B. Medientagen für Schüler*innen bis zu Infoabenden für Eltern), die uns befähigen für den sicheren Umgang mit Medien wichtige Informationen an Schüler*innen und Eltern weiterzugeben sollen etabliert werden
Hierfür ist auch die Sichtung vorhandener Konzepte und die Suche nach möglichen Kooperationspartnern notwendig.

4 Fortbildungskonzept

Fortbildungsbedarf zu einzelnen Themen:

Es gibt bereits eine breite Angebotspalette an Fortbildungsveranstaltungen. Das gesamte Kollegium ist aufgefordert diese zielgerichtet zu nutzen. Also keine breitgefächerten Überblickveranstaltungen für alle, sondern gezielt Teilnahme an Veranstaltungen, die Informationen und Kompetenzen für geplante Unterrichtsvorhaben vermitteln.

Themen (Auswahl):

Film-, Video- und Audioproduktion

Coding und Robotik

Lernplattformen

Lernwerkstatt

Budenberg

Softwareeinsatz für inklusive Beschulung und DAZ

Bei Interesse Bereitschaft versucht die Schulleitung den Besuch von Fortbildungen zu ermöglichen – Kollegen sollten im Gegenzug ein Projekt wenigstens einmal mit ihrer Klasse/Kurs durchführen und als Multiplikatoren für Kollegen*innen zur Verfügung stehen.

Ein besonderes Augenmerk soll auf den Bereich Jugendmedienschutz gerichtet werden.

Nutzung des Schulportals mit Moodle und Mahara

Wenn das Schulportal eingerichtet und nutzbar ist, bedeutet dies nicht automatisch das alle alle Möglichkeiten ausnutzen müssen.

Dinge die die Schulorganisation vereinfachen (z.B. Vertretungsplan, Kalender, Rücklauf zur Lerngruppenszusammensetzung) werden vorgestellt und verbindlich eingeführt.

Dies fällt in den Aufgabenbereich der Schulleitung.

Für spezielle Fragen / Module werden spezielle Fortbildungen angeboten – diese können von einzelnen Kollegen*innen wahrgenommen werden. Dabei besteht die Hoffnung, das die neuen Möglichkeiten auch im Unterrichtsalltag umgesetzt werden.

Über die verbindliche Einführung der Nutzung weiterer Angebote des Schulportals muss nach Evaluation der bis dahin gemachten Erfahrungen entschieden werden.

Der Zeitrahmen für eine Erprobung sollte mindestens 2 (Schul)jahre sein.

Die Nutzung des Schulportals befähigt Lehrer*innen gleichzeitig, das immer breiter werdende Angebot von kommerziellen und freien Lernplattformen und den tatsächlichen Mehrwert für Schule und Schüler*innen abzuschätzen.

Anlage 1

Ortenbergschule Frankenberg Beschluss der Gesamtkonferenz 11.09.19 Ausstattung im Bereich Medien/Computer – geplante Anschaffungen

Raum 301 (Physik), Raum 224 (Biologie), Raum 324 (Chemie)

Jeweils 1 neuer **Beamer**. Anschluss für HDMI, W-LAN, USB (**Docking-Station**). Bei Bedarf neue **Audio-Lösung**.

Raum 309 (kleiner PC-Raum)

Neuer **Beamer**, dadurch auch Wechsel des **Monitor** für Lehrer-PC notwendig.

Lehrerarbeitsraum

1 SW **Laser-Drucker**

Raum 401 PC-Raum

Neue Tische in der Mitte (für 10 PC) mit versteckten Kabelkanälen (Standard wie die anderen Tische im Raum)

Aula Eingangsbereich/Bühne

1 Beamer, Dockingstation auf der Bühne, **fest installierte Leinwand**. Der Beamer muss für den großen Raum geeignet sein. Die Leinwand als Rollo mit Motor oder Rahmenleinwand. Einzelheiten wären vor Ort zu klären.

Klassenräume mit Beamern und Docking-Station ausstatten (Digitalpakt)

Nach aktuellem Bedarf/Nachfrage

Dokumentenkamera, Laptop, mobile DVD-Player

Ersatz der sehr betagten **Videokameras**.

Anschaffung **Kamera** (für Fotografie), **Laptop und Sequenzer Software** für Musik.

Anlage 2 Seite 1

Ortenbergschule Frankenberg

Nutzungsordnung für Computereinrichtungen und audiovisuelle Medien

Diese Nutzungsordnung gilt für die schulischen Computereinrichtungen und audiovisuellen Medien durch Schülerinnen und Schüler im Rahmen von Unterricht, Projekten, schulischen Nachmittagsangeboten, Belegarbeiten etc.

Zu den Computereinrichtungen gehören alle für Schülerinnen und Schüler zugänglichen Rechner des Schulnetzwerkes sowie alle Geräte, die mit einem der Schulrechner verbunden werden können oder die mit bzw. über das Schulnetzwerk benutzt werden.

Das schulische W-LAN darf auch mit privaten Geräten genutzt werden. Art und Umfang der Nutzung muss aber auf schulische Zwecke beschränkt sein.

Smartphones, sofern sie für unterrichtliche Zwecke in der Schule benutzt werden, unterliegen ebenfalls dieser Ordnung.

Außerdem regelt diese Ordnung die Nutzung des Schulportals der Ortenbergschule.

Weisungsbefugt sind die Fachlehrerinnen und Fachlehrer und/oder von der Schulleitung beauftragte Personen

- Jede Benutzerin/jeder Benutzer ist zu vorsichtigem und gewissenhaftem Umgang mit allen Geräten und Einrichtungsgegenständen verpflichtet.
- Jede Veränderung eines Arbeitsplatzes ist untersagt. Eine vorsätzliche oder grob fahrlässige Veränderung oder Beschädigung an Geräten oder Programmen muss unterbleiben.
- Kennwörter/Passwörter dürfen nicht an Dritte weitergegeben werden und sind vertraulich zu behandeln.
- Eigene Datenträger dürfen nur nach Rücksprache mit der Aufsicht führenden Person benutzt werden.
- Eigene Programme dürfen nur nach Rücksprache mit der Aufsicht führenden Person installiert werden. Die Verwendung im Unterricht muss lizenzrechtlich abgesichert sein.
- Essen und Trinken sind in den Computerräumen untersagt.
- Bei auftretenden Fehlern oder Schäden an Geräten ist die Aufsicht führende Person sofort zu informieren.
- Das Kopieren oder Weiterleiten urheberrechtlich geschützter Programme oder Inhalte (Bilder, Filme, Musik, Texte etc.) ist grundsätzlich verboten. Bei Zuwiderhandlung werden die Schulleitung und die Eltern benachrichtigt. Pädagogische und/oder Ordnungsmaßnahmen werden eingeleitet. Unabhängig hiervon sind strafrechtliche Konsequenzen nicht auszuschließen.

Passwörter

- Jeder Benutzer erhält eine individuelle Nutzerkennung und wählt sich ein Passwort, mit dem er/sie sich an allen vernetzten Geräten (z.B. Computern) und im Schulportal anmelden kann. Ohne individuelles Passwort darf die vernetzte Umgebung (lokales Netz bzw. Onlineportal) nicht genutzt werden!
- Für Handlungen, die unter einer Nutzerkennung erfolgt sind, kann man verantwortlich gemacht werden. Deshalb muss das Passwort vertraulich behandelt werden! Das Arbeiten mit einem fremden Zugang ist verboten. Wer ein fremdes Passwort erfährt, ist verpflichtet, dies umgehend der betreffenden Person oder dem Netzverantwortlichen mitzuteilen.

Verbotene Nutzungen

- Die gesetzlichen Bestimmungen des Strafrechts, Urheberrechts und des Jugendschutzrechts sind zu beachten.
- Es ist verboten, pornographische, Gewalt verherrlichende oder rassistische Inhalte aufzurufen oder zu versenden.
- Werden solche Inhalte versehentlich aufgerufen, ist die Anwendung zu schließen.

Anlage 2 Seite 2

Schulisches W-LAN**Schüler*innen**

- Die Schüler*innen erhalten das Passwort für das Schüler*innen W-LAN (Name: SCHUL-SUS). Die Nutzung ist während der Unterrichtszeit für schulische Zwecke erlaubt.
- Eine Nutzung für andere Zwecke, insbesondere eine private Nutzung in der Pause ist nicht erlaubt.
- Die anderen schulischen W-LAN Netze sind ausschließlich für Lehrer*innen bzw. Schulverwaltung bestimmt. Der Versuch diese Netze dennoch zu nutzen ist ein grober Verstoß gegen diese Nutzungsordnung und die Schulordnung und wird als solcher geahndet.

Lehrer*innen und Mitarbeiter*innen

- Dauerhaft an der Schule tätige Lehrer*innen und Mitarbeiter*innen erhalten den Zugang zu einem eigenen W-LAN Netz. Dieses Netz soll für schulische Zwecke benutzt werden. Die Zugangsdaten sind absolut vertraulich zu behandeln.
- Die Weitergabe der Zugangsdaten erfolgt durch die Schulleitung.

Smartphones

- Die Benutzung von Handys, Smartphones und anderen elektronischen Unterhaltungsmedien innerhalb der Schule und auf dem Schulgelände ist Schülerinnen und Schüler grundsätzlich untersagt.
- Mit Genehmigung und in Anwesenheit einer Lehrkraft dürfen Smartphones für unterrichtliche Zwecke benutzt werden. Es gelten dann die gleichen Bestimmungen und Einschränkungen wie für andere digitale Endgeräte.
- Sollten Bild- und Tonaufnahmen in der Schule widerrechtlich erstellt werden und/oder diese unerlaubt in soziale Netzwerke bzw. auf öffentliche Plattformen eingestellt werden, behält sich die Schule rechtliche Schritte vor. Hier greifen auch die internen Schulordnungsmaßnahmen
- bzw. die Ordnungsmaßnahmen gemäß dem Hessischen Schulgesetz.

Datenschutz und Datensicherheit

- Die Schule ist in Wahrnehmung ihrer Dienstaufsichtspflicht berechtigt, den Datenverkehr zu speichern und zu kontrollieren.
- Diese Daten werden in der Regel nach einem Monat, spätestens jedoch zu Beginn eines jeden neuen Schuljahres gelöscht. Dies gilt nicht, wenn Tatsachen den Verdacht eines schwerwiegenden Missbrauches begründen. Die Schule wird von ihrem Einsichtsrecht nur in Fällen des Verdachts von Missbrauch und durch verdachtsunabhängige Stichproben Gebrauch machen.
- Daten, die Schülerinnen und Schüler auf ihrem passwortgeschützten Laufwerk gespeichert haben, werden beim Abgang von der Schule gelöscht.
- Die Schule sichert weiter zu, dass keine statistische Auswertung des Datenverkehrs erfolgt.

Internetnutzung

- Die Schule haftet nicht für den Inhalt der aufgerufenen Internetseiten.
- Schülerinnen und Schüler dürfen im Namen der Schule keine online-Bestellungen aufgeben.
- Die Nutzung kostenpflichtiger Dienste im Internet ist verboten.
- Der Betrieb bzw. die Nutzung von Software-, Tauschbörsen, Onlinediensten oder Spieleportalen ist ohne Unterrichtsbezug nicht erlaubt.
- Beim vorsätzlichen Aufrufen von Seiten mit strafbaren oder jugendgefährdenden Inhalten werden Schulleitung und Eltern informiert. Pädagogische und/oder Ordnungsmaßnahmen werden eingeleitet.
- Die Schule betreibt keinen eigenen E-Mail-Service. Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer können ihre privaten, über das Internet erreichbaren, E-Mail-Zugänge in der Schule nutzen, sofern dafür eine unterrichtliche Notwendigkeit besteht. Der Name der Schule darf nicht als Empfänger oder Absender benutzt werden. Für die Inhalte dieser E-Mails ist ausschließlich die versendende Person verantwortlich. Schadensersatzansprüche gegenüber der Schule durch die Nutzung von privaten Computern, USB-Sticks oder anderen Datenträgern, die in den Räumen der Schule benutzt wurden, sind ausgeschlossen.

Anlage 2 Seite 3

- Wer vorsätzlich oder grob fahrlässig Geräte oder Programme verändert oder beschädigt, muss die Kosten für die Wiederherstellung übernehmen. Kosten für die Wiederherstellung hat der Verursachende bzw. dessen Erziehungsberechtigte zu tragen.

Versenden und Veröffentlichen von Informationen im Internet

- Werden Informationen ins Internet versandt, sind die allgemeinen Umgangsformen zu beachten.
- Die Veröffentlichung von Internetseiten im Namen der Schule bedarf der Genehmigung durch die Schulleitung.
- Besondere Hinweise zur Nutzung von E-Learning-Plattformen und Videokonferenzen sind zu beachten.
- E-Mail: Jeder Nutzer ist selbst für den Erhalt und die Verarbeitung von E-Mails (z.B. den Nachrichtenforen) verantwortlich. Die Angabe einer ungültigen E-Mail-Adresse ist nicht zulässig.
- Kursräume: Alle Kursleiter (Lehrerinnen und Lehrer) sperren nach der Einschreibefrist ihre Kursräume für Dritte. Kursleiter können in ihren Kursräumen die Daten der Nutzer ihres Kursraumes einsehen. Sie informieren die Nutzer (Schülerinnen und Schüler) ihrer Kursräume über diese Möglichkeit. Alle Daten unterliegen dem Datenschutz.
- Zugangsdaten zu Videokonferenzen dürfen nicht weiter gegeben werden.

Diese Nutzungsordnung ist Teil der Schulordnung. Sie tritt am Tage ihrer Veröffentlichung innerhalb der Schule in Kraft.

Cornelia Schönhardt
(Schulleiterin)

Von der vorliegenden Nutzungsordnung für Computereinrichtungen und audiovisuelle Medien der **Ortenbergschule** haben wir Kenntnis genommen.

Ort, Datum, Schülerin/Schüler

Ort, Datum, Erziehungsberechtigte

Medieneinsatz im Fachunterricht

Unterrichtsvorhaben als Ergänzung des IKG-Unterrichtes in Jahrgang 5-7, Unterricht mit Medienbezug in Jahrgang 8-10, Unterricht mit Bezug zu Jugendmedienschutz. Zusammenfassung der Ergebnisse der einzelnen Fachbereichskonferenzen. Stand 05/2020,

Klasse	Fach	Anknüpfungspunkt/ Anschluss an das Fach	Inhalt	Medien/Material Ansprechpartner
5	Einführungswoche	Elternarbeit	<ul style="list-style-type: none"> • 1. Elternabend mit Info-Flyer zum Jugendmedienschutz (Hinweis auf Internetseiten) • E-Mail-Verteiler über Elternbeirat für aktuelle Infos (z.B. neue Challenge) • Infos auf Homepage 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugendmedienschutzbeauftragte(r) / Medienkonzeptbeauftragter • Förderstufenleitung • Online-Angebote und Flyer von: Medien-sicher.de, Klicksafe, Internet ABC, etc. • Elternbeiräte • Homepage-Beauftragter
		Evaluation der Ausgangslage	<ul style="list-style-type: none"> • Umfrage: Onlinezeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Fragebogen • KlassenlehrerIn
		Schulordnung	<ul style="list-style-type: none"> • Erörterung des Handyverbots 	<ul style="list-style-type: none"> • Schulordnung/Medienkoffer • KlassenlehrerIn
5	Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung (IKG)	Einstieg in das Thema Sicherheit im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • sichere Passwörter • sicheres Surfen 	<ul style="list-style-type: none"> • Computerraum • IKG-Lehrer*innen
5	Klassenleiterstunden	Situatives Aufgreifen der Thematik	<ul style="list-style-type: none"> • Chancen/Probleme in WhatsApp Chats / Klassengruppen • Persönlichkeitsrechte/Bildrechte • Cybermobbing • Sexting (nach Lage in der jeweiligen Klasse) 	<ul style="list-style-type: none"> • Schulsozialarbeiter*innen • KlassenlehrerI*innen
5	Deutsch (Projekt)	Mediengewohnheiten untersuchen	<ul style="list-style-type: none"> • Fernseh-/Internettagebuch führen • über Mediengewohnheiten nachdenken 	<ul style="list-style-type: none"> • Deutschlehrer*innen • Deutschbuch S. 151f.

Klasse	Fach	Anknüpfungspunkt/ Anschluss an das Fach	Inhalt	Medien/Material Ansprechpartner
5	Geschichte	Selbstfindung	Fragen an die (eigene) Geschichte stellen Auf der Suche nach Spuren der Vergangenheit (Spuren aus der Geschichte der Frühzeit der Menschen) Beispiele - <i>Timeline</i> von <i>readwritethink</i> (virtueller Zeitstrahl) - <i>www.stadtgeschichten.de</i> (audiovisuelle Begleitung)	Beamer, Dokumentenkamera, Laptop oder Tablet Nach Bedarf: notwendige Software
5	Mathematik	Zahlen und Daten Deutsch - Umfragen	Tabellen und Diagramme mit Open Office Calc	Nutzung PC-Raum oder Laptop
6	Projekttag (1/2)	Präventionstag mit der Polizei Nordhessen	<ul style="list-style-type: none"> • Handyzeit • Onlinespiele • WhatsApp / rechtliche Grundlagen • Cybermobbing • Sexting 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugendkoordination der Polizei in Hessen • Schulsozialarbeiter*innen
6	Klassenleiterstunden	Klassenrat	<ul style="list-style-type: none"> • Chancen/Probleme in WhatsApp Chats / Klassengruppen • Persönlichkeitsrechte/Bildrechte • Cybermobbing • Sexting (nach aktueller Problemlage in der Klasse) 	<ul style="list-style-type: none"> • Klassenlehrer*innen • Schulsozialarbeiter*innen • Klassenratsbuch/-ordner
6	Biologie	Sexualerziehung	<ul style="list-style-type: none"> • klassenbezogen 	<ul style="list-style-type: none"> • Biologielehrer*innen
6	Deutsch	Rund um den Computer/ Sachtexte verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Soziale Netzwerke/ Profile untersuchen • Online: Fremde oder Freunde? • sicher chatten / im Internet suchen • Computerspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Deutschbuch S. 153f. • Deutschlehrer*innen

Klasse	Fach	Anknüpfungspunkt/ Anschluss an das Fach	Inhalt	Medien/Material Ansprechpartner
6-7	Geschichte	Kunst Erdkunde	<p>Ägypten</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kulturstätten: Virtueller Rundgang, 3D Modelle <ul style="list-style-type: none"> • Bsp. <i>LINK 3D Virtuelle Welten</i> <p>Römisches Reich</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Forum Romanum <ul style="list-style-type: none"> • Bsp. <i>www.digitales-forum-romanum.de</i> ❖ Kartenarbeit <ul style="list-style-type: none"> • Ausdehnung, Vergleiche (interaktive Karten) 	Beamer, Dokumentenkamera, Laptop oder Tablet Nach Bedarf: notwendige Software
7	Mathematik	Zeichnen und Konstruieren	Dynamische Geometriesoftware (z.B. GeoGebra)	Nutzung PC-Raum oder Laptop
		Daten und Zufall Deutsch PoWi	Befragungen mit GrafStat (kostenlose Bildungsversion erhältlich) Anknüpfung an Jahrgang 5	Nutzung PC-Raum oder Laptop
7-10	Spanisch	Online: Vokabeltrainer ¡Vamos! ¡Adelante!	Lernen und festigen von Vokabeln	Ernst Klett Verlag
		DVD Clips ¡Vamos! ¡Adelante!	- Kulturelle Eindrücke gewinnen - Hörverstehen schulen - Sprechansätze schaffen	Ernst Klett Verlag
		Online Schulbücher ¡Vamos! ¡Adelante!	- Kulturelle Eindrücke gewinnen - Grammatikalische und sprachliche Strukturen erarbeiten und verdeutlichen - Bildmaterial als Sprechansatz nutzen	Ernst Klett Verlag

Klasse	Fach	Anknüpfungspunkt/ Anschluss an das Fach	Inhalt	Medien/Material Ansprechpartner
5-9	Englisch	Curt Vokabeltrainer	- Lernen und Festigen der Vokabeln	Computerraum mit Arbeitsplätzen für alle oder Laptops/Tablets im Klassensatz
		DVD Clips (Camden Market)	- Kulturelle Eindrücke gewinnen - Hörverstehen schulen - Sprechansätze schaffen	Beamer und Lautsprecher in den Klassenräumen
		Vokabel App (Camden Market)	- Lernen und Festigen der Vokabeln - Satzstrukturen einüben, festigen, anwenden	Tablets, Smartphones
		BiBox BildungsBox (Camden Market) Passende DVD-ROM zum entsprechenden Schülerband.	Der Unterricht kann mit Hilfe des Beamers interaktiv entsprechend der Schulbuchseiten präsentiert werden. - Vorlagen für offenen Unterricht - zusätzliche Grammatikerklärungen - differenzierende Vorlagen - Audios und Videos - Teachers Manual - Folien und Wortlisten - Vorschläge für Lernerfolgskontrollen - Kompetenzraster und Planungshilfen - Veranschaulichen von Unterrichtsinhalten - Sprechansätze schaffen - Wünschenswert: Anschaffung einer Schullizenz	Erhältlich bei: Westermann Gruppe Erforderliche Geräte: - Notebooks oder Tablets - Beamer
5-9	Englisch → Geplant für das Schuljahr 2020/2021	Lernsoftware (Camden Market - Schullizenz)	- Individuelles Arbeiten an den Inhalten der verschiedenen Themen	Computerraum oder Laptops/Tablets im Klassensatz

Klasse	Fach	Anknüpfungspunkt/ Anschluss an das Fach	Inhalt	Medien/Material Ansprechpartner
8-10	Chemie	Medieneinsatz zur Wissensvermittlung	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit mit digitalen Nachschlagewerken • Modellbildung und Simulationssoftware • Messwernerfassung und computergestützte Auswertung der Messergebnisse • Computeranimationen zur Vereinfachung und Darstellung von komplexen Phänomenen 	Computerraum oder Laptops/Tablets im Klassensatz Simulationssoftware und/oder Browsergestützte Onlineangebote
		Umgang mit Fake-News	Nachrichten auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen	Internetzugang Beamer
8-10	Deutsch	Bewerbung: Informationsbeschaffung und Bewerbungsschreiben (AL)	Internet,; Recherche und Infoportale, Formalia Bewerbungsschreiben, Onlinebewerbung	Computerraum oder Laptops/Tablets im Klassensatz
9	Deutsch	Medien und Kommunikation	Darstellung eines Themas in verschiedenen Medien untersuchen	Vgl. Deutschbuch Klasse 9
9-10	Geschichte	Deutsch	<p>Erster Weltkrieg</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Historische Narrative im Computerspiel <ul style="list-style-type: none"> • Bsp. <i>Valiant Hearts</i> <p>Nationalsozialismus</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Historische Narrative im Film ❖ Kritische Auseinandersetzung mit Geschichtskultur <ul style="list-style-type: none"> • Bsp. <i>Stolpertweets</i> (Twitter) ❖ Fiktive Tagebucheinträge in Sozialen Medien <ul style="list-style-type: none"> • Bsp. <i>eva.stories</i> (Instagram) 	Beamer, Dokumentenkamera, Laptop oder Tablet Nach Bedarf: notwendige Software

Klasse	Fach	Anknüpfungspunkt/ Anschluss an das Fach	Inhalt	Medien/Material Ansprechpartner
5-10	Englisch	Internetrecherche, Open Office Impress	- Landeskundliche Aspekte verschiedener Länder erschließen, Recherche und (Powerpoint)präsentation	- digitale Endgeräte für alle Schüler*innen der jeweiligen Lerngruppe - Internetzugang - Beamer
5-10	Englisch in Kooperation mit anderen Fächern	Etwinning-Plattform nebst Twinspace	- Möglichkeit Kontakte zu anderen Schulen in Europa herzustellen, um gemeinsam Projekte durchzuführen (z.B. Postkarten, Briefe, Mails, zu bestimmten Inhalten auf Englisch schreiben oder sich im Chat begegnen und miteinander sprechen.	- Computerraum mit Arbeitsplätzen für alle - Internetzugang - Email-Adressen für SuS - Schreibprogramm
5-10	Mathematik	Lernen und Üben alle Gebiete	Selbständiges Üben Nacharbeiten	Lernsoftware (Lernwerkstatt, Mathe-Ass, DynaGeo) oder webbasierte Programme (vgl. Linkliste Select I) mit direkter Rückmeldung zur Selbstkontrolle
5-10	Sport	Fitness Biologie	Fitnessapps und Schrittzähler auf dem Smartphone – Einsatz, Nutzen, Riskiken	Smartphones
alle	alle Fächer	verbindliche Projekte jahrgangsstufen-bezogen, fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstdarstellung im Netz • Ausbildung von Medienscouts • digitale Bildung / interaktive Online-Lernangebote • sicheres Surfen • Datenschutz/ Persönlichkeitsrechte/ Urheberrechte • Internetrecherche, sichere Quellen • illegale Downloads 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachlehrer*innen/-konferenzen • Klassenlehrer*innen • Integration in die Fachcurricula
alle	Alle Fächer	Präsentieren	Vorbereitung Projektprüfung (Hauptschule) und Hausarbeit (Realschule)	Computerraum oder Laptops/Tablets im Klassensatz