

ALLGEMEINES DIGITALISIERUNGSKONZEPT

(Beschluss Lehrerkonferenz vom 08.06.2017; Beschluss der Schulkonferenz vom 26.06.2017
Überarbeitung am 25.09.20)

Inhaltsverzeichnis

1. Leitideen des Arbeitsbereiches	2
1.1. Allgemeine Bildungs- und Erziehungsziele.....	3
2. Ist-Stand	4
2.1. Die technische Ausstattung im Einzelnen	4
2.2. Ausbildungsstand und Fortbildungsangebote für das Kollegium.....	6
2.3. Einbindung von medialen Kompetenzen in die fachspezifischen Lehrpläne	6
2.3.1. Konkretisierte Kompetenzen mit verbindlicher Fachanbindung.....	9
2.4. Medienpass	17
2.4.1. Übergeordnete Kompetenzen.....	17
2.4.2. Aufbau	17
2.5. Medienscouts	20
2.5.1. Übersicht	20
2.5.2. Erläuterungen der Module	21
2.5.3. Übersicht Eltern/außerschulische Kooperationspartner.....	24
2.6. Außerunterrichtliche Projekte	25
3. Entwicklungsziele	26
3.1. Nachhaltigkeit	26
3.2. Das wollen wir für die Schüler.....	26
3.3. Das wollen wir für die Lehrer	27
3.4. Ausstattung	27

1. Leitideen des Arbeitsbereiches

Da unsere Lebenswelt immer stärker von Medien wie Smartphones, Social Media, Fernsehen, Computer und Internet durchdrungen ist, muss von einem mündigen Bürger auch ein kompetentes „Medienhandeln“ verlangt werden können. Deswegen benötigen unsere SchülerInnen geeignete Lernstrategien um sich zum Beispiel selbstständig Informationen zu beschaffen, sie kritisch zu bewerten, zu verarbeiten und weiterzugeben, aber auch selbstständig zu produzieren und kommunizieren.

Auch die Mediennutzung von Heranwachsenden in ihren problematischen Formen wie Cybermobbing, Gewaltvideos auf dem Handy, Einstellen von urheberrechtlich geschützten Fotos und Videos bei YouTube oder illegale Film- und Musikdownloads machen vor der Institution Schule nicht Halt.

Fundierte Medienerziehung wird vor diesem Hintergrund immer wichtiger. Unsere Lehrerinnen und Lehrer sollen wesentliche Ansprechpartner sein, wenn es um kreatives und sinnvolles Arbeiten und Gestalten mit PC, Smartphone und Internet geht. Denn Medienkompetenz heißt für uns nicht nur, Geräte bedienen zu können. Viel wichtiger ist es, dass Schüler dazu befähigt werden, sich in der Medienwelt zurechtzufinden, Inhalte aufzunehmen, sie angemessen einzuschätzen und Medien kompetent für ihre Ziele einzusetzen. Dabei bieten PC und Internet Schülerinnen und Schülern neue Chancen, ihre Talente und Fähigkeiten zu entfalten. Ergänzend zu den etablierten Lern- und Unterrichtsmethoden können sie zudem für mehr Spaß und Bewegung im Unterrichtsalltag sorgen.

Doch der Umgang mit Neuen Medien ist auch anspruchsvoll. Ohne ein hohes Maß an Selbstständigkeit geht es meist nicht. Die Schülerinnen und Schüler müssen lernen, sich eigene Ziele zu setzen und ihre Handlungen gut zu planen. Disziplin und Durchhaltevermögen sind wichtig. Und auch das gemeinsame Arbeiten in Teams will geübt sein. Gelingt aber ein solcher Lernprozess, wird jeder Einzelne oder die Lerngruppe gute Lernerfolge erzielen. Gerade das selbstständige Lernen kann mit Neuen Medien und einem guten Konzept wesentlich gefördert werden.

Dieses Konzept unterliegt einer stetigen Überarbeitung entsprechend den aktuellen Entwicklungen und Bedürfnissen an unserer Schule.

1.1. Allgemeine Bildungs- und Erziehungsziele

Im Umgang mit modernen Medien, insbesondere bei der Nutzung von Computer und Internet, sollen die Schülerinnen und Schüler...

- lernen, verantwortlich, an allgemeinen Werten orientiert und die rechtlichen Grenzen respektierend zu handeln,
- lernen, die technischen Kenntnisse und Fertigkeiten entsprechend einem Spiralcurriculum zu erwerben und effizient anzuwenden,
- lernen, Informationen zu beschaffen, kritisch und sachbezogen auszuwählen und weiterzuverarbeiten,
- Möglichkeiten der Text- und Bildverarbeitung sowie Text- und Bildgestaltung kennen lernen und fachbezogen anwenden können,
- Möglichkeiten computergestützter Präsentationen (z.B. PowerPoint) kennen lernen und fachbezogen anwenden können,
- Möglichkeiten von Tabellenkalkulationen (Excel) kennen lernen und fachbezogen anwenden können,
- über die Nutzung von Unterrichtssoftware Kompetenzen im selbstständigen Lernen erweitern und Erfolgsüberprüfungen zur Lernentwicklung einzusetzen,
- ihre entsprechenden Fähigkeiten in einer Facharbeit erproben und nachweisen und ihre wissenschaftspropädeutischen Kompetenzen zu erweitern,
- die Folgen von übertriebenem Gebrauch moderner Medien kennen lernen und Strategien der eigenverantwortlichen Begrenzung anzuwenden lernen.

2. Ist-Stand

Das Burggymnasium Altena verfügt über ein pädagogisches Netzwerk, in das zwei Computerräume, ein Sprachenraum, die Mediothek des Selbstlernzentrums (SLZ), zwei Lehrerarbeitsplätze im Besprechungszimmer sowie ein Einzelplatzrechner bzw. Laptop im Chemiefachraum (1.31) eingebunden sind. Zudem kann an jedem dieser Arbeitsplätze auch stationär gearbeitet werden. Im Lehrerzimmer befinden sich zwei weitere Lehrerarbeitsplätze mit Internetzugang und zwei Druckern.

Das pädagogische Netzwerk wurde mit einer auf die jeweiligen pädagogischen Bedürfnisse abgestimmten und linuxbasierten Bedieneroberfläche ausgestattet und verfügt somit über eine pädagogische Oberfläche, die die Steuerung des gesamten pädagogischen Netzwerkes sowie aller netzwerkrelevanten Programmfunktionen ermöglicht. Für die Anmeldung am Netzwerk ist für jeden Nutzer ein Login mit einem Benutzernamen und einem Kennwort erforderlich.

Die Wartung sowie der Ausbau des pädagogischen Netzwerkes obliegen der Arbeitsgruppe EDV. Ihr gehören derzeit die folgenden Kollegen an: Frau Blümel, Herr Kremer, Herr Schiewe und Herr M. Schmidt.

Das Burggymnasium Altena verfügt derzeit über ein pädagogisches Netzwerk, davon getrennt über ein Verwaltungsnetzwerk sowie einen Internetzugang für die Lehrerinnen und Lehrer über WLAN. Der Zugang zu diesem WLAN-Netzwerk wird durch Herrn Holtkemper verwaltet. Des Weiteren stehen je vier Smartboards und fest installierte Beamer sowie einige Notebooks in den Fachräumen und als Ausleihgeräte zur Verfügung.

2.1. Die technische Ausstattung im Einzelnen

- Der Computerraum 1 (2.01/2.02) ist mit 30 Computerarbeitsplätzen sowie entsprechend vielen Tastaturen, Scroll-Mäusen und Flachbildschirmen ausgestattet. Für die Lehrperson steht ebenfalls eine Rechnereinheit zur Verfügung, ergänzt durch einen Deckenbeamer und einen Netzwerkdrucker.
- Der Computerraum 2 (2.22) verfügt derzeit über 19 Rechnereinheiten, wobei in der Regel eine Rechnereinheit durch die Lehrperson genutzt wird.
- Die Mediothek (1.12) verfügt derzeit über acht Computerarbeitsplätze mit Internet- und Netzwerkzugang. Sie stehen der spontanen Unterrichtsarbeit und dem selbstständigen Lernen der OberstufenschülerInnen zur Verfügung. Des Weiteren werden diese Arbeitsplätze von unseren Schülerinnen und Schülern der internationalen Förderklasse regelmäßig zum eigenständigen Arbeiten als Ergänzung zum Deutschunterricht genutzt. Der Mediothek-Aufsicht steht zudem noch ein Netzwerkrechner mit Drucker zur Verfügung. An diesem Rechner können mit Hilfe eines Handscanners auch sämtliche neue Schulbücher sowie Bücher der Mediothek in eine Datenbank eingescannt werden.

- Der Sprachenraum (1.09) ist mit sechs Rechneinheiten mit Internetzugang für den Fremdsprachenunterricht ausgerüstet worden. Zudem steht hier ein Smartboard zur Verfügung, welches über eine stationäre Laptoneinheit gesteuert werden kann.
- Die Fachräume Biologie (1.22, 1.26 und 1.30) sind jeweils mit einem Notebook sowie einem Beamer ausgestattet.
- Der Fachraum Chemie (1.31) verfügt über ein Active-Board, das mittels einer stationären Laptoneinheit gesteuert werden kann. Zudem besteht eine Verbindung mit dem Internet.
- Der Fachraum Physik (1.23) verfügt über einen beweglichen Beamer sowie ein Laptop.
- Der zweite Physik-Fachraum (1.25) verfügt über ein Smartboard, das mittels einer fest installierten Rechneinheit gesteuert werden kann und zudem über einen Internetzugang verfügt.
- Das Besprechungszimmer (E.26) verfügt über zwei Rechneinheiten sowie einen Drucker und einen Scanner. Hier kann man sich sowohl lokal als auch im Netzwerk anmelden.
- Der Musikraum E.06 verfügt über einen fest installierten Beamer. E.04 verfügt über ein mobiles Smartboard, welches über eine stationäre Laptoneinheit gesteuert wird und sich gelegentlich auch in den benachbarten Kunsträumen befindet.
- Der Kunstraum E.01 verfügt über einen fest installierten Beamer, der Kunstraum E.02 über einen stationären und der Kunstraum 1.01 hat keinen Beamer.
- E.01, E.02 und E.03 verfügen über einen separaten WLAN Anschluss.
- Im Lehrerzimmer befinden sich zwei Lehrerarbeitsplätze mit Internetzugang und je einem Drucker.
- Zudem verfügt das Burggymnasium über vier mobile Laptoneinheiten, welche mit je einem Beamer ausgestattet sind. Darüber hinaus steht eine mobile Einheit mit vier und eine mit drei Laptops zur Verfügung. Die Ausleihe erfolgt über das Organisationsbüro.
- Das Verwaltungsvernetzwerk besteht aus 5 Computern und zwei Druckern im Koordinatorenraum (E28), zwei Computern mit einem Drucker im Organisations-/Verwaltungsbüro sowie jeweils ein PC und Drucker im Büro der Schulleitung/Stellvertretung. Im Sekretariat befinden sich zwei PCs mit Drucker.
- Derzeit befindet sich das pädagogische Netzwerk im Umbruch bzw. Ausbau. In den vergangenen Monaten erfolgte die Einrichtung eines linuxbasierten Netzwerkes, welches derzeit den Bedürfnissen der Unterrichtenden angepasst und ausgebaut wird.

2.2. Ausbildungsstand und Fortbildungsangebote für das Kollegium

Die Einrichtung und der Ausbau des linuxbasierten Netzwerkes erfolgte in Verantwortung von Herrn M. Schmidt. Herr Kremer und Herr Schiewe wurden durch Herrn Schmidt angemessen administrativ eingearbeitet, so dass sie ihre Arbeitsbereiche eigenverantwortlich ausfüllen können. Das Kollegium wird je nach Bedarf im Rahmen von internen Fortbildungsveranstaltungen durch Herrn Schmidt und Herrn Schiewe in das Arbeiten mit dem pädagogischen Netzwerk eingewiesen. Die entsprechenden Ansprechpartner für die einzelnen Medien sowie die Technik haben zudem die Aufgabe, die Fachschaften bei der Integration des Medien- und Technikkonzepts zu unterstützen. Auf Anfrage stehen die Ansprechpartner für Beratungen, den Besuch von Fachkonferenzen und die Organisation kleinerer Fortbildungen den anderen Kolleginnen und Kollegen zur Verfügung.

Für die Nutzung von LOGINEO und moodle führen Frau Bräunig und Frau Kremer regelmäßige Basis- und Fortgeschrittenen-Schulungen durch.

Um eine effektive Einbettung des Digitalisierungskonzeptes und besonders der den einzelnen Fächern zugeordneten Kompetenzen zu sichern, wird angestrebt regelmäßige Kollegiumsschulungen, ggf. auch fachbezogene, durchzuführen.

2.3. Einbindung von medialen Kompetenzen in die fachspezifischen Lehrpläne

Die Zuordnung von Kompetenzen zu den entsprechenden Fächern und Jahrgangsstufen findet sich entsprechend den curricularen Vorgaben, dem Medienkompetenzrahmen und den genannten Bildungs- und Erziehungszielen in der nachfolgenden Übersicht. Die Einzelheiten regeln die entsprechenden Fachschaften. Generell liegt unseren konkretisierten Kompetenzen die Unterscheidung dieser in Mediennutzung, Medienkunde, Mediengestaltung und Medienkritik zugrunde.

Die Mediennutzung stellt den rezeptiv-anwendenden Bereich der Mediennutzung dar, also die Rezeptions- bzw. Nutzungskompetenz jedes einzelnen Menschen im Umgang mit Medien. In diesem Sinne wird Fernsehen z.B. als aktive Tätigkeit gesehen, die kompetent gestaltet werden soll. Eine weitere Unterdimension der Mediennutzung ist der Bereich auffordernden Anbietens und interaktiven Handelns. Es gibt heute eine Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten (Online-Banking, Produktion von Podcasts und Handyfilmen usw.), um in der Medienwelt interaktiv tätig zu sein.

Medienkunde hingegen meint das Wissen über heutige Medien und Mediensysteme. Auf einer informativen Ebene sind dies klassische Wissensbestände wie z.B. Kenntnisse über die journalistische Arbeitsweise oder auch die Möglichkeiten, einen Computer für persönliche Zwecke zu nutzen.

Ergänzend dazu gibt es auch instrumentell-qualifikatorische Fähigkeiten, die nötig sind, um neue Geräte bedienen zu können. Hingegen ist das Ziel der Mediengestaltung, im engen Rahmen der schulischen Möglichkeiten, die Weckung individueller medienspezifischer Kreativität und Vermittlung der entsprechenden Gestaltungskompetenz.

Zuletzt sollen die Schülerinnen und Schüler im Kontext der Medienkritik im Rahmen ihrer Möglichkeiten ein Bewusstsein und Wissen über Funktionsweise und Wirkung von Medien als soziale Systeme und in sozialen Systemen entwickeln.

„Kritik“ bedeutet im umfassenden Sinne Urteilskompetenz im Blick auf die Bedeutung der Medien, nicht zuletzt für die Identitätsbildung, und macht die Chancen und Risiken der Medienwelten bewusst.

Dieser Unterscheidung unterliegen alle konkretisierten Kompetenzen, auch wenn dies nicht einzeln ausgewiesen ist.

2.3.1. Konkretisierte Kompetenzen mit verbindlicher Fachanbindung

Bereichszuordnung	Inhalt	Zuordnung zu den Curricula der Fächer	MKR
Hardware 1	<ul style="list-style-type: none"> • Mediene Ausstattung kennen, auswählen und reflektiert anwenden und mit dieser verantwortungsvoll umgehen • Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, Tablet, Smartphone) anwenden (Anmeldung, Orientierung auf dem Desktop/Apps und Öffnen des Internetbrowsers) 	kl. / gr. Medienpass	MKR 1.1
Internet 1	<ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung der Medien (Zeitung, TV, Radio, PC, Smartphone, Internet) und ihre Bedeutungsentwicklung kennenlernen, analysieren und reflektieren 		MKR 5.1, 5.4
Internet 2	<ul style="list-style-type: none"> • Angeleitete Internetrecherche zu Referatsthemen einschließlich Nutzung von Mediatheken und klassischer Medien (Zeitung, TV, Radio) 		MKR 2.1, 2.2
Internet 3	<ul style="list-style-type: none"> • Internet-Informationsquellen kennenlernen und vergleichen (Homepages, Kindersuchmaschinen, Linktipps für Kinder: www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/hausaufgabenhelfer) und Suchstrategien anwenden 		MKR 2.1, 6.1
Internet 4	<ul style="list-style-type: none"> • Vergleichende Quellenkritik: Printmedien vs. analoge, elektronische vs. digitale z.B. „Nachrichten“ in Zeitung, Radio, TV, Twitter • Glaubwürdigkeit von Quellen und Reflexion von Autorschaft (z.B. Wikipedia, BILD.de) • Quellenkritische Kriterien 		MKR 2.3, 5.2, 5.4

Internet 5	<ul style="list-style-type: none"> • Unangemessene und gefährdende Medieninhalte und die Manipulierbarkeit von Informationen (Fake-News) erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen • Strategien medialer Produktion (z.B. Entstehung eines Wikis etc.) 		MKR 2.3, 2.4, 5.2, 5.4, 4.2
Internet 6	<ul style="list-style-type: none"> • Rechtliche Grundlagen (Urheberrechtsschutz) und Datenschutz • Aufklärung bzgl. Gefahren und Möglichkeiten digitaler Vernetzung • Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen 		MKR 1.4, 2.4, 4.4
Internet 7	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Suchmaschinen (Google, Bing, Yahoo!) • Funktionsweisen der Informationsaufbereitung und Indizierung mithilfe eines Suchmaschinen-Index • Aufbau und Funktion von Cookies verstehen lernen 	k./gr. Medienpasskl. / gr. Medienpass	MKR 1.2, 2.3, 6.1
Internet 8	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen von Cookies verstehen lernen • Einflüsse von Cookies beschreiben und reflektieren • Manipulation von Meinungsbildern durch personalisierte Suchergebnisse durch Algorithmen 		MKR 1.2, 6.4
Lernsoftware optional?	<ul style="list-style-type: none"> • Lernplattform anwenden (gezieltes Lernen von Vokabeln z.B. Vokabeltrainer über Klett, Wiki bzw. Glossar über moodle, Apps der Buchverlage) 		MKR 1.2, 2.2
Tabellenkalkulation 1 (Exel) Bereich Tabellenkalkulation enger zusammenfassen!	<ul style="list-style-type: none"> • Übertragen von Daten in Tabellen • Erstellen von Diagrammen (verschiedene Darstellungsformen wie Säulen-, Balken, Punkt-, Kreisdiagramm etc.) mittels Tabellenkalkulation 		MKR 1.2, 4.2
Tabellenkalkulation 2 und GTR (Excel)	<ul style="list-style-type: none"> • Messdatenerfassung und -darstellung (Umgang mit Formaten) 		MKR 1.2, 4.2

Tabellenkalkulation 3 (Excel)	<ul style="list-style-type: none"> • Formeln und Verknüpfungen (z.B. Summen, absolute und relative Zellbezüge) 		MKR 1.2, 4.2, 6.2
Tabellenkalkulation 4 (Dyn. Geometrie)	<ul style="list-style-type: none"> • Interaktives Arbeiten mit Geometriesoftware (z.B. GeoGebra) 		MKR 1.2,
Tabellenkalkulation 5	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulierbarkeit von Statistiken und grafischen Darstellungen derselben (z.B. Zahlenmanipulation bei Banken, Erfassung von Kriminalstatistik) 		MKR 4.2
Simulation 1 (GIS, Google earth)	<ul style="list-style-type: none"> • Verortung von Themen mit Hilfe von Google earth, online-Karten über webGIS, Bearbeitung und Erstellen von Karten mit webGIS, Fernerkundung mit GPS-Daten • Erstellung von Schaubildern, Strategien der Inszenierung und Dramatisierung von Informationen (z.B. Reiseführer erstellen) 		MKR 1.2, 4.3,
Simulation 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mechanismen der Führung und Verführung als repräsentatives Beispiel von Werbestrategien (Adressatenbezug, Bedürfnisweckung usw. z.B. Gestaltung eines Reiseführers) 		MKR 2.3, 5.2
Simulation 3	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln von Algorithmen mithilfe von CodeCombat • Entwickelte Algorithmen reflektieren und auf die Bedürfnisse anpassen 	gr. Medienpass	MKR 6.3, 6.4
Textverarbeitung 1 (Word)	<ul style="list-style-type: none"> • Einfaches Erstellen von Texten (z.B. Briefe, Gedichtgestaltung) und Grundlagen der Formatierung (Markieren, Löschen, Kopieren, Einfügen, Schriftart und -größe, etc.) 	gr. Medienpass	MKR 1.2, 4.1, 4.2
Textverarbeitung 2 (Word)	<ul style="list-style-type: none"> • Schreiben und Formatieren von Bewerbungen, Lebenslauf (Listen, Tabellen, etc.) 		MKR 1.2, 1.4

Textverarbeitung 3	<ul style="list-style-type: none"> • Layout-Gestaltung poetischer Texte vs. Normgestaltung / Formate (z.B. Bewerbung, Lebenslauf), z.B.: kreativer Tausch der Formate: Lebenslauf in Lyrik-Layout usw. 		MKR 1.2
Textverarbeitung 4	<ul style="list-style-type: none"> • Illustration (Bild, Diagramm, Emotikon, ikonisches Signal) zum Text (moderne Variante der illuminierten Handschrift) 		MKR 1.
Textverarbeitung 5	<ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffe des Mailens (Betreff, CC, BCC etc.) und E-Mails schreiben (Anrede, Form) und versenden 	kl. / gr. Medienpassjahrgang: Fächer: Kunst	MKR 1.2, 3.1, 3.2
Textverarbeitung 6	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen von Berichten (Gliederung, Inhaltsverzeichnis, Kopfzeilen, Fußzeilen etc.) • Einführung in Quellenangaben und Zitierregeln unter der Perspektive von vorgeschriebenen Layouts → Vorbereitung für den Praktikumsbericht EF bzw. Facharbeit Q1 • Hierarchisierung von Texten durch Hyperlinks 		MKR 1.2. 4.1, 4.2, 4.
Textveröffentlichung 1	<ul style="list-style-type: none"> • Kritische Betrachtung der Sprachentwicklung in verschiedenen bzw. neuen Medien (Fernsehen, E-Mail, soziale Netzwerk, Blog etc.) in Bezug auf Anrede, Form etc. (Groß- und Kleinschreibung, Abkürzungen etc.) 	kl. / gr. Medienpass	MRK 1.2, 3.1, 3.2
Textveröffentlichung 2	<ul style="list-style-type: none"> • Veröffentlichung von Thesen auf Grundlage von Impressumspflicht • Strategien medialer Produktion (z.B. Entstehung eines Wikipedia-Eintrags) • Haftung und rechtliche Grundlagen 		MKR 4.1, 4.4
Dateiverwaltung 1	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen von Dateiablagen in Stammbaumstrukturen (Öffnen, Schließen, Kopieren, Einfügen und Löschen von Dateien etc.) 		MKR 1.3, 4.1, 4.4

Dateiverwaltung 2	Umgang mit verschiedenen Dateiformaten (Zip-Dateien erstellen, PDFs erstellen und bearbeiten, open office vs. microsoft)		MKR 1.3
Dateiverwaltung 3	<ul style="list-style-type: none"> • Big-Data in seinen Möglichkeiten und Gefahren (Cambridge Analytica) • Wiki-Leaks / Whistle-Blower und die Bedeutung von Geheimhaltung vs. Transparenz für eine Bürgergesellschaft • Phänomen der Echo-Chamber als digitaler Selbstverstärker 		MRK 1.3, 1.4, 2.3, 5.2,
Dateiverwaltung 4	<ul style="list-style-type: none"> • Bewusstsein der Verantwortung für die Validität und gesellschaftliche Implikationen auch der <i>eigenen</i> bzw. eigenverantworteten Daten 		MKR 5.3, 5.4,
Bildbearbeitung 1	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Fotos herstellen und bearbeiten (z.B. gimp) • Produktion und Rezeption und bildnerische Gestaltung • Manipulierbarkeit von Bildern (z.B. durch einen gewählten Bildausschnitt) 		MKR 1.2, 4.1
Bildbearbeitung 2	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen von Video- und Audiodateien mit Videokamera/Smartphone und Bearbeitung 		MKR 1.2, 4.1
Bildkritik 1 (Technisch)	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten und Gefahren digitaler Vernetzung • Datenschutz 	Jahrgang: 5 - Q2 Fächer: Musik, Physik, Sport, Bio, Päda Kunst	MKR 1.4, 1.2, 4.1
Bildkritik 2 (Gesellschaftlich)	<ul style="list-style-type: none"> • Rückwirkung von Medien auf Selbstbilder, Kommunikationsweisen, soziale Strukturen 		MKR 5.3, 5.4
Bildkritik 3 (Rechtlich)	<ul style="list-style-type: none"> • Persönlichkeitsrechte • Urheberrechte 		MKR 1.4, 4.4, 5.3

Bildkritik 4 (Ethisch)	<ul style="list-style-type: none"> • Verantwortung des Senders in einem anonymisierenden Medium 		MKR 3.3., 3.4, 4.4, 5.4
Präsentieren 1 (Ethisch)	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen einer digitalen Präsentation • Medienprodukte wie Masterfolie, Texteingabe, Textformatierung, Einfügen einer Grafik, Folienlayout, Speichern planen, gestalten und adressatengerecht Präsentieren 		MKR 1.2, 4.1,
Präsentieren 2	<ul style="list-style-type: none"> • Referate oder Portfolios (z.B. Städte Europas oder Global Player) planen, gestalten und adressatengerecht präsentieren erstellen (Kopf- und Fußzeilen, Diagramme, Ausdrucken von Handzetteln, Pack&Go) • Präsentationen hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen 		MKR 1.2, 4.1, 4.2
Präsentieren 3	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen umfangreicher Präsentationen als Schülerreferat planen, gestalten und adressatengerecht präsentieren und Gestaltung geeigneter Handouts (Hyperlinks, Einfügen von Video und Ton, zielführendes Einbinden von Effekten und Animationen, Nutzung der Stichwortfunktion) • Gestalterische Mittel der Nutzerführung und ihre implizite Botschaft (z.B. Aufmerksamkeitslenkung, unterschwellige Wertung in Präsentation) 		MKR 1.2, 4.1, 4.2
Präsentieren 4	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen (z.B. Homepage, Logineo, moodle etc.) themenorientiert erstellen und hochladen. (Text auf eine html-Seite stellen, html hochladen, Fotos, Bilder und Grafiken einbinden, Unterseiten erstellen, Seiten verlinken) 		MKR 1.2, 4.1, 4.2,

Digitale Kommunikation 1	<ul style="list-style-type: none"> • FachlehrerInnen, StufenleiterInnen und KlassenlehrerInnen nutzen digitale Werkzeuge (Email, Klassenemails, moodle etc.) zum Teilen medialer Produkte und Information • Kennenlernen und Nutzung digitaler Kommunikationswege (Email, globales Adressbuch, moodle, LOGINEO etc.) zum Empfangen und Verbreiten von Informationen und digitalen Produkten • Sicheres, verantwortungsbewusstes und eigenständiges Kommunizieren mit digitalen Werkzeugen 	kl./gr. Medienpass	MKR 3.1, 4.1
Digitale Kommunikation 2	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationswege und -prozesse (Whats App, Snapchat, Facebook Messenger o.ä.) kennen, gestalten und reflektieren unter Beachtung ethischer Grundsätze sowie kulturell/gesellschaftlicher Normen und bei der Mediennutzung kooperieren 	gr. Medienpass	MKR 3.1, 3.2, 3.3
Digitale Kommunikation 3	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Regeln zum Schutz eigener Daten und urheberrechtlichen Verpflichtungen bei Veröffentlichungen im Rahmen digitaler Kommunikation • Kennenlernen und Entwicklung von Regeln des Umgangs für eine sichere Kommunikation 	Medienscouts, gr. Medienpass	MKR 3.1, 3.2, 3.3
Digitale Kommunikation 4	<ul style="list-style-type: none"> • Social Media Plattformen (Facebook, Instagram, Youtube, Snapchat etc.) kennenlernen, eigene Auftritte reflektiert gestalten unter Beachtung ethischer Grundsätze sowie kulturell/gesellschaftlicher Normen • Kommunikationsprozesse auf Social Media Plattformen analysieren und für die eigene Identitätsbildung nutzen • Kritische Reflexion des Einflusses sozialer Medien auf die Meinungsbildung und Kommunikation 	Medienscouts	MKR 3.2 3.3, 5.3, 5.2, 5.4
Digitale Kommunikation 5	<ul style="list-style-type: none"> • Identifizierung und Beschreibung von Verhaltensmustern und Folgen von Cybermobbing sowie Kennenlernen und Nutzen von Ansprechpartnern und Reaktionsmöglichkeiten 	Medienscouts	MKR 3.3, 3.4, 5.3, 5.2, 5.4

Digitale Kommunikation 6	<ul style="list-style-type: none"> • Identifizierung von Risiken und Auswirkungen von Cyberkriminalität (Spam, Phishingmails, Fake-Profile und -Webseiten, Hackerangriffe, Pornographie und Sexting etc.) sowie Benennung und Nutzung von Reaktionsmöglichkeiten 	Medienschouts (Pornographie & Sexting)	MKR 3.4
Umfrageerstellung 1	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellung eigener Umfragen mit Fragevarianten zum gleichen Item (offen, geschlossen, suggestiv, skaliert usw.) z.B. mit Hilfe von moodle • Forschungsdesigns kennenlernen z.B. qualitative und quantitative Sozialforschung • Identifizierung von Risiken und Auswirkungen von Cyberkriminalität (Spam, Phishingmails, Fake-Profile und -Webseiten, Hackerangriffe, Pornographie und Sexting etc.) sowie Benennung und Nutzung von Reaktionsmöglichkeiten 		MKR 4.1
Umfrageerstellung 2	<ul style="list-style-type: none"> • Darstellung von eigenen Umfragen und Auswertungen in unterschiedlichen Diagrammformaten, deren Programmierung (z.B. Manipulation des Basiswerts usw.) • Grafische Akzentuierung (Pfeile etc.), ikonische Kommentierung (Gegenstandsbilder, Symbole an den Balken) 		MKR 4.1, 4.2

2.4. Medienpass

2.4.1. Übergeordnete Kompetenzen

Ziel des Medienpasses ist eine Einführung in den Umgang mit Medien. Die Übung einzelner Kompetenzen und Anwendungen in Sachkontexten/im Unterricht obliegt den einzelnen Fächern in den verschiedenen Jahrgangsstufen (siehe Punkt 2.3.1).

Die SuS sollen folgende *Kompetenzen* erweitern:

Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren

Schwerpunkt des Medienpasses soll auf *Bedienen und Anwenden* liegen.

2.4.2. Aufbau

Dem „großen Medienpass“ wird zu Beginn der Jahrgangsstufe 5 ein Methodentag „kleiner Medienpass“ (6-stündig) in allen Klassen vorangestellt, um eine generelle Einführung in die Anmeldung und Nutzung schulinterner wichtiger Gepflogenheiten (Anmeldung im Computerraum und LOGINEO) zu gewährleisten. Der „große Medienpass“ selbst ist in sechs Module gegliedert, welche sich mit den verschiedenen Bereichen der Digitalisierung beschäftigen. In diesen Modulen sind zunächst die inhaltlichen Schwerpunkte angegeben und die Kompetenzerwartungen zum Abschluss eines Moduls. Der „große Medienpass“ ist der Begabungsförderung angegliedert.

Modul 0	Methodentag „Kleiner Medienpass“
	Zu Beginn der Klasse 5 durchläuft jede Klasse einen Methodentag „Kleiner Medienpass“. Ziel dieses Tages ist die erste Hinführung zu den in der Schule genutzten digitalen Medien und dient der Vorbereitung des Digitalisierungskonzeptes in den einzelnen Fächern.
	Kompetenzerwartungen: Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none">- erhalten ihre Zugangsdaten für den PC-Raum und LOGINEO.- melden sich am PC und in LOGINEO an.- wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, Tablet, Smartphone) an (Anmeldung, Orientierung auf dem Desktop/Apps und Öffnen des Internetbrowsers).- schreiben und empfangen einer Email, Nutzung des globalen Adressbuchs.- richten die schulische E-Mail-Adresse als Postfach am Smartphone/Tablet ein.- lernen die digitalen Möglichkeiten des SLZs kennen.- melden sich am PC und in LOGINEO ab.

Modul 1	Basisfunktionen digitaler Medien
---------	----------------------------------

Im ersten Modul soll zunächst die Hardware wie Ein- und Ausgabegeräte, Anschlüsse, Maus bzw. Touchpad etc. der einzelnen Endgeräte wie PC, Smartphone und Tablet (kennengelernt und die nötigen Fachbegriffe thematisiert werden. Im Anschluss werden die verwendeten Betriebssysteme erkundet und sich mit Einzelheiten (z.B. Desktop, Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur) vertraut gemacht.

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler...

- wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, Tablet, Smartphone) an.
- wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z.B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).

Modul 2	Software
----------------	-----------------

Im zweiten Modul werden in einer Kurzeinführung verschiedene Programme (Word, PowerPoint, Excel, Paint) und ihre Verankerung in der Menüführung des Betriebssystems vorgestellt. Im nächsten Schritt lassen sich Basisfunktionen der Programme vorstellen und von den SuS ausprobieren. Der kompetente Umgang mit der Tastatur in Form des 10-Finger-Schreib-Systems wird z.B. über Calli-Clever geübt (gemeinsame Einführung und Anmeldung) und optional Zuhause fortgeführt und mit einer Abschlussprüfung am Ende des Halbjahres in der Schule abgeschlossen. Ggf. lassen sich in diesem Zusammenhang Video- und Audioprogramme oder Spiele erkunden.

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler...

- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.

Modul 3	Ordner und Dateien
----------------	---------------------------

Das dritte Modul beschäftigt sich näher mit der Ordner- und Dateistruktur der jeweiligen Endgeräte. Im Dateisystem des Computers werden grundlegende Aktionen (anlegen, kopieren, ausschneiden, löschen, umbenennen) durchgeführt. Anschließend soll mit den SuS verschiedene Speichermöglichkeiten (intern/extern) besprochen und ausgeführt werden. Hier können ggf. Vorteile einer externen Speicherung (im Sinne einer Sicherheitskopie) angesprochen werden, z.B. im Dokumentenmanagementsystem (DMS) von LOGINEO.

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler...

- können Dateien speichern (intern/extern)
- kennen verschiedene Speichermedien und können diese bedienen.

Modul 4	Internet
----------------	-----------------

Die Bedienung von Browsern und das Orientieren im Internet werden im vierten Modul von den SuS kennengelernt. Das Bedienen eines Browsers (Öffnen und Aufrufen einer Internetseite) und das Bedienen einer geeigneten Suchmaschine (Google vs. Kindersuchmaschinen) wird hier mit den SuS durchgeführt. Zudem wird das Erkennen von Links (z.B. in Dokumenten/Mails/auf Webseiten) und deren Nutzung geübt.

Die Schulhomepage (www.bg-altena.de) ist ein besonderer Schwerpunkt, dazu zählt z.B. das Aufrufen und Orientieren auf der Homepage (z.B. LOGINEO-Kachel, Menüführung, Klassenarbeitsplan).

Zudem werden erste Sicherheitsaspekte (z.B. das Ausloggen von verschiedenen Seiten) für den Umgang mit dem Internet thematisiert.

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler...

- nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform).
- beschreiben technische Grundlagen des Internets (z.B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).

Modul 5 | LOGINEO

Die LOGINEO-Plattform stellt eine wichtige Grundlage für die Kommunikation und den Austausch mit den SuS dar, sodass zunächst die Bedienung (Einloggen und die Kachelnavigation) eingeübt wird. Einen besonderen Schwerpunkt stellt die Kommunikation über E-Mails dar (Antworten und Schreiben von E-Mails). Ggf. können die Postfächer auch auf dem Smartphone der SuS gemeinsam eingerichtet werden. Darüber hinaus werden das Abspeichern und Austauschen von Daten über die DMS-Kachel geübt. Eventuell könnte auch ein erstes Ausprobieren von moodle Gegenstand sein.

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler...

- nutzen ihren LOGINEO-Zugang zur digitalen Kommunikation mit Personen des Schullebens (LehrerInnen, MitschülerInnen und MitarbeiterInnen).

Modul 6 | Diagnose Medienverhalten

Im abschließenden Modul 6 wird anhand eines digitalen Fragebogens (über Moodle) in Zusammenarbeit mit den Medienscouts das eigene Medienverhalten der SuS reflektiert und der eigene Umgang mit verschiedenen Medien kritisch betrachtet.

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler...

- beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.
- reflektieren ihr eigenes Medienverhalten.

2.5. Mediencouts

WhatsApp, Cybermobbing, Gewaltvideos auf dem Handy, Einstellen von urheberrechtlich geschützten Fotos und Videos bei Youtube oder illegale Film- und Musikdownloads – die Mediennutzung von Heranwachsenden, auch in ihren problematischen Formen, macht vor der Institution Schule nicht Halt. Medien sind allgegenwärtig, Kinder und Jugendliche wachsen ganz selbstverständlich mit ihnen auf.

Um nicht nur die Chancen, sondern eben auch die Risiken medialer Angebote zu erkennen und diese selbstbestimmt, kritisch und kreativ nutzen zu können, bedarf es Begleitung, Qualifizierung und Medienkompetenz. Dies kann nicht an ein Fach gebunden sein. Daher übernehmen diese Aufgabe am Burggymnasium Altena die sogenannten Mediencouts. Diese arbeiten mit dem Ansatz der „Peer-Education“, welcher hierbei besonders hilfreich ist: einerseits lernen junge Menschen lieber von Gleichaltrigen und andererseits können sie Gleichaltrige aufgrund eines ähnlichen Mediennutzungsverhaltens zielgruppenadäquat aufklären.

Im Folgenden ist ein beispielhaftes Durchlaufen der Kompetenzen in der SI aufgeführt. Eine Anbindung an den Unterricht ist an den entsprechenden Stellen ausgewiesen (z.Z. *in Planung*). Diese Workshops können nach Absprache im Unterricht des Klassenlehrers bzw. Fachlehrers oder in anderen Fachunterrichten oder Vertretungsstunden durchgeführt werden. (vgl. Medienkompetenzrahmen 5.4)

2.5.1. Übersicht

Was?	Wann?	Bemerkungen	Anbindung an den Unterricht
WhatsApp-Workshop	5. Klasse (verpflichtend)		
Virtuelle Welten/Computerspiele	5. Klasse (freiwillig)		
Urheberrechte-Workshop	5./6. Klasse (verpflichtend)		
Umfrage zum Medienverhalten	5./6. Klassen (verpflichtend)	In Planung	Im Rahmen des PC-Führerscheins
Cybermobbing 1	6. Klasse (verpflichtend)		
Workshop zu Cybermobbing 2 (Vorbereitung auf: Theaterstückstück r@usgemobbt 2.0)	7. Klasse (1. Halbjahr) (verpflichtend)	In Kooperation mit Sekundarschule, Stadt Altena und comic on!	
Workshop Sexting/Pornographie im Internet	7. Klasse (2. Halbjahr) (verpflichtend)	Mit Kripo	
SocialMedia-Workshop	8. Klasse (freiwillig)	In Planung	
Urheberrechtsregeln, Downloads, Lizenzen,...	9. Klasse (verpflichtend)	In Planung	

2.5.2. Erläuterungen der Module

WhatsApp-Workshop	5. Klasse (verpflichtend)
<p>Der Workshop zielt besonders auf die Sensibilisierung für den Umgang mit eigenen und fremden Daten ab, sowie rechtlicher Grundlagen (Nutzungsalter, Zugriffsrechte etc.). Darüber hinaus werden Tipps für einen besseren Umgang gegeben und die Einstellungen gemeinsam überprüft.</p> <p><u>Schwerpunktsetzung durch den Lehrer:</u> Kettenbriefe oder Kommunikationsregeln für den Klassenchat</p>	
<p>Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte). • verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen. • beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkungen und Bedeutung von Medienangeboten. • kennen Altersempfehlungen für Apps und diskutieren Lösungsmöglichkeiten. 	
Virtuelle Welten/Computerspiele	5. Klasse (freiwillig)
<p>Der Workshop zielt besonders auf das Bewusstwerden des eigenen Ichs in realer und virtueller Welt, sowie der Thematisierung des eigenen Handelns in beiden Welten. Darüber hinaus werden Probleme und Tipps für den Umgang besprochen.</p> <p>Dieser Workshop ist nicht verpflichtend. Er kann nach Bedarf und auf Wunsch des Klassenlehrers stattfinden.</p>	
<p>Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen. • beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag. • analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Wirklichkeitsvorstellungen. • diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten. 	
Urheberrechte-Workshop	5./6. Klasse (verpflichtend)
<p>Der Workshop beinhaltet drei große Themenschwerpunkte: Kennenlernen des Begriffes Urheberrecht und damit verbundenen Problemen, Erarbeitung und Anwendung der Creative-Commons-Lizenzen und der aus Urheberrechtsverletzungen resultierenden Vorfälle, insbesondere des Rechtes am eigenen Bild.</p>	
<p>Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • kenne Urheberrechtsregeln und Creative-Commons-Lizenzen. • diskutieren Rechte und Rechtsverletzungen durch Verwendung fremder Bilder. 	

Umfrage zum Medienverhalten	5./6. Klassen (verpflichtend)
Die Schülerinnen und Schüler nehmen im Rahmen des Medienpasses an einer Umfrage zu ihrem eigenen Mediennutzungsverhalten teil. Diese Umfrage soll der Schule und den Eltern die Möglichkeit geben, die Änderung des Mediennutzungsverhaltens in unterschiedlichen Jahrgängen zu vergleichen und adäquat darauf zu reagieren.	
Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und hinterfragen ihr eigenes analoges und digitales Medienverhalten. • beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung. 	
Cybermobbing 1	6. Klasse (verpflichtend)
Zu Beginn des Workshops lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Mobbingarten kennen und ordnen diesen realen Beispielen zu. Anschließend analysieren sie Rollen und Dynamiken von Cybermobbing anhand eines kurzen Films. Abschließend werden richtige Reaktionen auf Cybermobbing entwickelt und erprobt.	
Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten. 	
Workshop zu Cybermobbing 2 (Vorbereitung auf: Theaterstückstück r@usgemobbt 2.0)	7. Klasse (1. Halbjahr) (verpflichtend)
Dieser Workshop dient als Vorbereitung auf das Theaterstück r@usgemobbt 2.0, das in Kooperation mit der Sekundarschule für die Klassen 7 in der ZRG aufgeführt wird. Im Vorfeld wird dieser Workshop in allen Klassen durchgeführt. Schwerpunkt ist das Transparentmachen von Verhaltensmustern, Gefühlen des Opfers und Konsequenzen des Cybermobbings. Im Mittelpunkt stehen Definitionen, Tätertypen und Konsequenzen des Verhaltens.	
Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Verhaltensmuster, Tätertypen und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten. 	
Workshop Sexting/Pornographie im Internet	7. Klasse (2. Halbjahr) (verpflichtend)
Dieser Workshop thematisiert zwei Schwerpunkte: Pornographie und Sexting. Ziel ist ein Abbauen von Hemmschwellen und ein vorsichtiges Herantasten an das Thema Pornographie. Hierbei werden Gesetzestexte besprochen und auf verschiedene Situationen angewandt. Anschließend werden Sexting-Gespräche analysiert, sowie Hilfen zum richtigen Umgang und mögliche Ansprechpartner thematisiert.	
Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und wenden rechtliche Grundlagen von Sexting und Pornographie an. • kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten auf Sexting-Problematiken. 	

- diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten.

SocialMedia-Workshop

8. Klasse (freiwillig)

In diesem Workshop sollen die Schülerinnen und Schüler mit dem gläsernen Menschen konfrontiert werden. Sie lernen kennen, wie viele Informationen das Netz über den einzelnen speichert und welche Konsequenzen (Schul- und Berufsleben, sowie Privatleben) dies für sie hat. Gemeinsam werden Strategien zum Schutz der eigenen Daten und respektvollem Umgang Daten anderer entwickelt.

Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler

- gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).
- verwenden E-Mail, Chat, Social Media und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.
- beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkungen und Bedeutung von Medienangeboten.
- kennen Altersempfehlungen für Apps und diskutieren Lösungsmöglichkeiten.
- beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z. B.: soziale Netzwerke, Blogs und Foren)

Urheberrechtsregeln, Downloads, Lizenzen, ...

9. Klasse (verpflichtend)

Im Rahmen von Facharbeiten, Referaten, eigenen Videoblogs etc. sind Schülerinnen und Schüler immer häufiger damit konfrontiert Bilder, Musik und Videos zu verwenden. Ziel dieses Workshops ist die rechtlichen Grenzen aufzuzeigen und legale Download- und Nutzungsmöglichkeiten kennenzulernen.

Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler

- kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikköcher und Creative-Commons-Lizenzen.
- kennen Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.
- diskutieren Rechte und Rechtsverletzungen durch Verwendung fremder Bilder.

2.5.3. Übersicht Eltern/außerschulische Kooperationspartner

Zur Vorbereitung auf die Workshops der Schüler (siehe oben) sollen den Eltern in Elternabenden die Möglichkeit erhalten, selbst über die Inhalte informiert zu werden und selbst Erfahrungen mit einzelnen Inhalten zu machen.

Was?	Wann?	Mit Wem?
Elternabend Whats-App, Cybermobbing und virtuelle Welten	1. Halbjahr Klasse 5	Sekundarschule (Eltern der 5er), Caritas
Eltern-Lan	Beliebig (alle paar Jahre)	Bundeszentrale für politische Bildung
Handyworkshop für Senioren	Auf Nachfrage	Stellwerk, Volkshochschule
Leichter Übergang GS→GY (Elternabend, Workshops, ggf. Medienpass elementar)		Grundschule Mühlendorf

2.6. Außerunterrichtliche Projekte

Neben der integrativen Medienbildung werden am Burggymnasium über den Fachunterricht hinausgehende Medienkompetenzen wie Recherchieren, Strukturieren, Kooperieren, Produzieren und Präsentieren in folgenden Projekten erzielt:

- **Videoteam:** Aufnahme und Verarbeitung von digitalen Filmen am PC z. B. bei Schüleraufführungen. In diesem Schülerprojekt wird die Aufnahme von Schulereignissen betrieben, ein Schulportrait erstellt und kurze Spielfilme produziert, die zur Teilnahme an Wettbewerben geeignet sind. In diesem Projekt lernen und verbessern die Schülerinnen und Schüler die Nutzung der entsprechenden technischen Geräte der Filmproduktion sowie die Probleme und Möglichkeiten des Schnitts zur Erstellung einfacher Dokumentarfilme. Neben den technischen Fertigkeiten zielt das Projekt auch auf die künstlerischen Möglichkeiten der Gestaltung.
- **Technikteam:** Ton- und lichttechnische Gestaltung mithilfe PC-gesteuerter Technik bei Schüleraufführungen und Schulveranstaltungen (Partys, Schulfeste, Karnevalssitzung u. ä.)
- **Mediencouts:** Einen wesentlichen Anteil an der Medienerziehung am Burggymnasium haben unsere Mediencouts. Seit Beginn des Schuljahres 2014/15 fördern unsere Scouts unter der Leitung von Frau Bräunig und Herrn Schiewe durch verschiedene Projekte und Workshops die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler sowie Eltern unserer Schule. Schwerpunkte sind hierbei Themen wie Datenschutz oder Cybermobbing. Zu den Ausbildungsinhalten der Mediencouts zählen in Nordrhein-Westfalen Neue Medien (Chatten, Social Communitys, Computerspiele, Gewalt in Spielen), Sicherheit (Abzocke, Passwörter, Spam-Mails, Datenschutz) und Prävention (Computerspielsucht). Die Ausbildung neuer Scouts erfolgt in Form einer Peer-to-peer-Education. Dieses Konzept beruht darauf, dass Kinder und Jugendliche Gleichaltrige als wichtigste Gesprächspartner ansehen. Die Mediencouts leisten somit durch ihren aufgeklärten Umgang mit neuen Medien einen wichtigen Beitrag zur Medienkompetenz, d.h. zu einem verantwortungsbewussten Umgang unserer Schüler mit neuen Medien.

3. Entwicklungsziele

3.1. Nachhaltigkeit

Übersicht unserer internen Beteiligungsstrukturen:

- Lehrerkonferenz bzw. pädagogische Konferenzen beraten über Veränderung der Lernformen durch den verstärkten Medieneinsatz in den letzten Jahren
- Lehrerkonferenz und Fachkonferenzen werden über mögliche technische Veränderung informiert
- Schülerinnen und Schüler als eigentliche Adressaten von Unterricht werden vor allem auf jährlich organisierten SV-Seminaren in die Medienkonzept-arbeit einbezogen
- Einbindung der Eltern in die Medienkonzeptentwicklung bei Fachkonferenzen, Sitzungen des Fördervereins, Schulkonferenzen und Schulpflegschaftssitzungen

Des Weiteren existieren Kooperationen zu schulexternen Partnern bzw. Einrichtungen. Vor allem der Schulträger wird bei der Planung von Ausstattung, Einrichtung und Erweiterung der Medienausstattung einbezogen.

Neben Hardwarespenden von Behörden oder Unternehmen wird der Medienbereich durch den Förderverein der Schule sowie durch Gelder des Trägers unterstützt.

Möglich wären weitere Maßnahmen wie z. B. Sponsorenläufe, Schulfeste o.ä., um Gelder in geringem Umfang zur Anschaffung, Pflege und Wartung dem IT-Bereich zur Verfügung stellen zu können. Das Administratorenteam ist stets um den Erhalt und Ausbau des EDV-Bereiches der Schule bemüht.

3.2. Das wollen wir für die Schüler

Optimalziel: Der medienkompetente Schulabgänger (im Allgemeinen: Abiturient)

- Grundkompetenzen sollten daher bis zum Ende der EF erworben sein
- Vertiefung dieser Grundkompetenzen sollte in der Q-Phase stattfinden

Was bedeutet „medienkompetent“

- Fundierte Kenntnisse digitaler Medien
- Fundierte Medienrecherchen (Stichwort: Fakenews)
- Fundierte Medienkritik
- Kritisches Medienbewusstsein
- Fundierte Mediennutzung in Bezug auf (berufliche) Kommunikation (Netiquette) & Präsentation

3.3. Das wollen wir für die Lehrer

Das bedeutet für uns Lehrer:

Kompetenzen entwickeln, um die Schüler dorthin zu bringen

- Siehe FoBi Angebote

Was wir dafür zusätzlich zur Hardware brauchen:

- Bewusstsein, was Digitalisierung alles beinhaltet
- Kritisches Verständnis von Digitalisierung (z.B. Spitzer „digitale Demenz“; Pros und Kont-
ras verschiedener digitaler Medien)

3.4. Ausstattung

Um die in diesem Konzept dargestellten Ziele zu erreichen muss folgende Ausstattung das vorrangige Ziel sein:

- Ausstattung jedes Raumes mit einer digitalen Präsentationsfläche (Beamer, digitale Tafeln o.ä.)
- Anschluss der Schule an das Glasfasernetz zur Sicherstellung einer schnellen Internetverbindung
- Ausstattung aller Räume mit schnellem W-LAN
- Verwaltungsmöglichkeiten des W-LANs durch die Lehrkräfte
- Ausstattung der Lehrer mit Tablets
- Ausstattung der Schüler mit Tablets

Stand: 10.09.2017: BRG, FEL, HOF, HOL, KRL, KRR, KOC, PIR, RUD, WALL
Überarbeitung am 14.02.2019 durch BRG, FEL, HOF, HOL, KRL, KRR,
Überarbeitung am 25.09.20 durch BRG