

Oberschule Templin

www.oberschule-templin.de

Medienkonzept der Oberschule Templin

Geändert am 3. Februar 2012

Inhaltsverzeichnis

1. Neue Medien verlangen nach neuen Lehr- und Lernmethoden.....	3
2. Medien.....	3
2.1. Traditionelle Medien.....	3
2.2. Neue Medien.....	3
3. Kompetenzbereiche der Medienerziehung.....	3
3.1. Medienangebote auswählen und nutzen:.....	4
3.2. Medien selbst gestalten und verbreiten:.....	4
3.3. Mediengestaltungen verstehen und bewerten:.....	4
3.4. Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten:.....	5
3.5. Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung erfassen und Einfluss nehmen:..	5
4. Medienbausteine.....	6
5. Neue Medien im Unterricht.....	7
6. Unterrichtsorganisation.....	11
7. Zugang zu den Medien.....	11
8. Visionen.....	11

1. Neue Medien verlangen nach neuen Lehr- und Lernmethoden

Medienkompetenz zählt zu den Schlüsselqualifikationen der Berufswelt. Sie sollten in ihrer Gesamtheit mit den traditionellen Medien didaktisch sinnvoll in den Unterricht und das Schulleben einbezogen werden. Um diese Medien zu nutzen, müssen die Schülerinnen und Schüler befähigt werden, für ihr Lernen selbst verantwortlich zu sein und so dauerhafte Lernkompetenzen aufzubauen. Eine aufgabenorientierte Strukturierung des Unterrichts ist dabei genauso wichtig wie das Schaffen offener Lern- und Arbeitssituationen. In offenen Lernsituationen zeigen die neuen Medien ihre ganze Stärke, aber nur, wenn die Schülerinnen und Schüler zur konstruktiven Nutzung dieser befähigt werden.

2. Medien

2.1. Traditionelle Medien

Zu den traditionellen Medien zählen wir nach wie vor das klassische Schulbuch, aber auch Nachschlagewerke, Fachbücher, Fachzeitschriften, Fachartikel sowie Videos und Fotos. An unserer Schule existiert eine große Sammlung traditioneller Medien, teilweise in den Fachräumen oder in der Bibliothek bzw. in den Klassenräumen. Weiterhin wird an unserer Schule der alte Videobestand schrittweise durch neue DVDs ersetzt. Die notwendige Technik wurde in den letzten Jahren angeschafft!

2.2. Neue Medien

Im Rahmen der Medienoffensive sind wir sehr gut mit Computertechnik ausgestattet worden. Wir verfügen derzeit über vier Medienräume. Jeder Rechner besitzt einen Zugang zum Internet und jeder Schüler hat sein eigenes Benutzerkonto.

3. Kompetenzbereiche der Medienerziehung¹

„Offene globale Rechnernetze erlauben neue Formen der Kommunikation, der Information, ihrer Speicherung und Archivierung, aber auch des Handels und der Unterhaltung. Computernetze werden als digitalen Medien erkennbar. Damit muss das in der Informatik bisher vorherrschende Verständnis dessen, was Computer seien und wozu sie dienen können, neu bewertet werden. Die klassische Sichtweise des Computers in der Informatik als Rechen- und Steuerautomat ist einem formalen Begriffs- und Methodenapparat verhaftet, der vielleicht schon in Bezug auf die Werkzeugmetapher der 70er und 80er Jahre zu kurz griff und mit der Nutzung des Computers als einem in globale elektronische Netze eingebundenen Informations- und Kommunikationsmedium nun endgültig an seine Grenzen stößt.“

„Zu entfalten ist ein Medienverständnis, das ausgehend von den Digitalen Medien, wie sie technisch konzipiert sind und wie sie sich technisch entwickeln mögen, die Zukunft des Wissens als medial vermitteltes Wissen im elektronisch-digitalen Speicher der globalen Netze beschreibt.“

„Weitere mediale Momente sind zu untersuchen, die sich durch Art der durch den Computer vermittelten Interaktion unterscheiden:

- die Rolle der Netze als kulturelle Speicher und Archive;
- die Konstruktion der Mensch-Maschine-Schnittstelle sowie

¹ Prof. Dr. Wolfgang Coy, Volker Grassmuck, Prof. Dr. Jörg Pflüger „Von der Ordnung des Wissens zur Wissensordnung digitaler Medien“

- der reflexive Bezug auf das Arbeitsmittel bei der Arbeit mit dem Computer.“

Daraus ergeben sich folgende Aufgabenbereiche der Medienerziehung die aber im Unterrichtsprozess keineswegs losgelöst betrachtet werden können.

3.1. Medienangebote auswählen und nutzen:²

In diesem Aufgabenbereich sollen Kinder und Jugendliche lernen, Medienangebote d.h., mediale Produkte, Werkzeuge und Kommunikationsdienste, bewusst im Sinne verschiedener Funktionen zu nutzen. Ein mediales Produkt kann z.B. ein im Netz angebotener Zeitungsartikel aus der Times sein, ein Werkzeug, z.B. eine Suchmaschine, und ein Kommunikationsdienst, z.B. ein angebotener Online-Chat mit einem Politiker oder einer Ministerin. Die Nutzung der Medienangebote kann insgesamt auf Information und Lernen, auf Daten- und Erfahrungsaustausch, auf Unterhaltung und Spiel, auf Problemlösen und Entscheidungsfindung, auf Planung und Beurteilung, auf Kunstgenuss und Kommunikation gerichtet sein. Die sinnvolle Nutzung schließt die Bereitschaft und Befähigung zu einer überlegten Auswahl und zum Vergleich der medialen Möglichkeiten mit nicht-medialen Handlungsalternativen für die genannten Funktionen ein.

3.2. Medien selbst gestalten und verbreiten:

Im Rahmen der Medienpädagogik sollen Kinder und Jugendliche die Möglichkeit erhalten, selbst technische Medien zur Gestaltung eigener Aussagen zu verwenden, z.B. durch die eigene Gestaltung von Foto- oder Videodokumentationen, von Zeitungen, von Hör- oder Videomagazinen, von Hörspielen oder Videofilmen sowie von Computeranwendungen. Sie sollen Medien zur Dokumentation von Sachverhalten, zur Artikulation eigener Interessen und Bedürfnisse sowie zur künstlerischen Gestaltung nutzen. Auf diesem Wege können sie die bloße Rezipientenrolle verlassen und selbst Öffentlichkeit herstellen. Gleichzeitig erfahren sie technische Möglichkeiten von Medien in handelnder Weise, was sie befähigen soll, mediale Angebote kritisch einzuordnen und zu bewerten. Darüber hinaus können eigene Produktionen soziale Verhaltensweisen stärken und zu einer ästhetischen Sensibilisierung sowie zu einem angemessenen Anspruchsniveau gegenüber Medienangeboten führen.

3.3. Mediengestaltungen verstehen und bewerten:

Bei diesem Aufgabenbereich gehe ich von der Problemlage aus, dass es angesichts der Medienentwicklung immer schwieriger wird, Mediaussagen richtig einzuordnen. Auch Bilder sind ja heute zum Teil keine fotografischen Abbildungen von realen oder inszenierten Situationen, sondern computererzeugte künstliche Erscheinungen. Als Basis für ein angemessenes Verstehen und Unterscheiden von Mediaussagen und Programmen sollen die Kinder und Jugendlichen zunächst verschiedene Darstellungsformen von Inhalten im Hinblick auf die mit ihnen verbundenen Reduktionen von Realität kennenlernen, z.B. Modelle, Bilder, Töne, Texte und nichtverbale Symbole. Darüber hinaus geht es um Unterscheidungen zwischen verschiedenen Grundkategorien medialer Gestaltung und Vermittlung, z.B. um eine Differenzierung von Bericht und Meinung, Dokumentation und Inszenierung, Information und Unterhaltung, Realität und Fiktion, Aufklärung und Werbung. Des weiteren sollen unterschiedliche Gestaltungstechniken verschiedener Medien sowie ihre Manipulationsmöglichkeiten bewusst gemacht werden, z.B. Kameraperspektiven und Kamerabewegungen bei Film und Fernsehen. Schließlich geht es um die Unterscheidung und Einschätzung verschiedener Gestaltungsarten und ihrer spezifischen Möglichkeiten und Grenzen, z.B. um die Besonderheiten von Roman, Hörspiel, Fernsehmagazin, Videofilm sowie Computerspiel und Internetangebot.

² Gerhard Tulodziecki „Medienkompetenz als Ziel schulischer Medienpädagogik“

3.4. Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten:

Dieser Aufgabenbereich basiert auf der Annahme, dass die Nutzung von Medien Einflüsse im Bereich von Gefühlen, Vorstellungen, Verhaltensorientierungen und Alltagsgeschehen hat. Die erzeugten Gefühle können von Spaß und Freude bis zu Angst und Schrecken reichen; die vermittelten Vorstellungen sind - aus der Perspektive des Wirklichkeitsbezuges - unter Umständen eher realitätsangemessen oder eher irreführend; die übernommenen Verhaltensorientierungen umfassen - je nach gegebenen Bedingungen - das Spektrum von prosozialen bis zu problematischen aggressiven Verhaltensmustern, das Alltagsgeschehen kann eher selbstbestimmt oder eher medienabhängig sein. Medienpädagogik sollte Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit eröffnen, störende Gefühle, irreführende Vorstellungen, problematische Verhaltensorientierungen und medienabhängiges Alltagsgeschehen zu erkennen und so aufzuarbeiten, dass emotionale Störungen abgebaut, irreführende Vorstellungen in realitätsangemessene überführt, problematische Verhaltensorientierungen in sozial gerechtfertigte transformiert und ein selbstbestimmtes Alltagsgeschehen entwickelt werden.

3.5. Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung erfassen und Einfluss nehmen:

Mit diesem Aufgabenbereich wird die Notwendigkeit unterstrichen, dass Kinder und Jugendliche in die Lage versetzt werden, Medienangebote hinsichtlich ihrer Inhalte und ihrer Form sowie hinsichtlich der dahinterliegenden Interessen zu prüfen, zu analysieren und zu bewerten. Weiterhin sollen sie lernen zu durchschauen, wie ihre eigenen Bedürfnisse durch Medien aufgenommen und - gegebenenfalls - kanalisiert werden, wobei der jeweilige soziale Kontext bzw. die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen berücksichtigt werden muss. Dabei geht es um die Analyse und Kritik von institutionellen und gesellschaftlichen Bedingungen der Medienproduktion, Medienverbreitung und Medienrezeption, z.B. bei den Printmedien, dem Rundfunk und der Computerindustrie. Medienanalyse und Medienkritik sind dabei zugleich als Möglichkeit zu sehen, die eigene Position im Rahmen der Individual- und Massenkommunikation und in der Gesellschaft zu durchschauen, kritisch zu reflektieren und sich für Verbesserungsmöglichkeiten zu engagieren.

4. Medienbausteine

Um der ganzheitlichen Medienerziehung gerecht zu werden, haben wir an unserer Schule folgende Medienbausteine entwickelt:

Thema	Bemerkung
Persönliches Nutzerkonto	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler werden in ihr persönliches Benutzerkonto eingewiesen - Weiterhin werden Sie über die Nutzungsbedingungen des Computernetzwerkes belehrt
Grundeinweisung	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler erlernen in einem Lehrgang Grundkenntnisse zur Nutzung des Internets - Schüler erlernen den Umgang mit dem schuleigenen Intranet - Schüler erlernen den Umgang und die Nutzung der Lernplattform der Schule
Computer als Werkzeug begreifen	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler nutzen den Computer bei der selbstständigen Lösung von komplexen Aufgaben - Dabei werden Aufgaben geplant, Texte verfasst, Tabellen entworfen und programmiert, Nachschlagewerke auf CD genutzt, im Internet recherchiert und viele weitere Arbeiten selbstständig mit Hilfe des Computers erledigt - Allen Fächern steht dazu die Nutzung der Medienräume frei - Steuern und simulieren von Vorgängen
Eigene Ergebnisse multimedial präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler gestalten selbstständig Medien - CD-Rom mit dem Mediator 6.0 entwickeln - Flyer und Plakate mit GIMP gestalten - Zeitung mit Word oder OpenOffice gestalten - Videos aufnehmen und schneiden
Mittels PC Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> - E-Mail als Kommunikationsmittel einsetzen - Kommunikation über Chats und Foren auf der schuleigenen Lernplattform - Gestalten von Blogs und Wikis mit Lerninhalten auf der Lernplattform
Computer als Maschine verstehen	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse über Hard- und Software erwerben - Computer demontieren und montieren - Betriebssysteme und Software installieren sowie einrichten - Arbeiten in der schuleigenen Schülerfirma "PC-Herux" an der Aufbereitung alter PCs
Filmarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - Betrachten und diskutieren von Filmen - Verstehen wie Filme produziert werden
Filme produzieren	<ul style="list-style-type: none"> - Beherrschen der Methoden und Technik zur Produktion eines Filmes - Filme zu schulischen Ereignissen produzieren - Schulische Ereignisse durch Filme präsentieren

5. Neue Medien im Unterricht

Fa	Kl	Thema	Tätigkeit	Kompetenzbereiche
Ma	7	Tabellenkalkulation	<ul style="list-style-type: none"> - Erfassen und auswerten von Daten mit Excel - Erstellen von Diagrammen - Lösen von Gleichungen mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen 	Gestalten und Verbreiten Verstehen und Bewerten
Ma	9	Geonext	<ul style="list-style-type: none"> - Simulation des Satzes des Pythagoras 	Gestalten und Verbreiten
Ma	8	Geonext	<ul style="list-style-type: none"> - Satzgruppen des Pythagoras darstellen 	Auswählen und Nutzen
Ma	10	Geonext	<ul style="list-style-type: none"> - Simulation von quadratischen Funktionen, Potenz- und Exponentialfunktionen 	Gestalten und Verbreiten
Ph	7	Naturwissenschaftler	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche nach Biografien und Bilder bedeutender Wissenschaftler - Erstellen eines Vortrages am SmartBoard zu einem Wissenschaftler 	Auswählen und Nutzen Gestalten und Verbreiten
Ph	7	Technische Anwendungen	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche nach technischen Systemen in denen physikalische Gesetzmäßigkeiten angewendet werden - Rechercheergebnisse mit Hilfe einer multimedialen Präsentation vorstellen 	Auswählen und Nutzen Gestalten und Verbreiten
Ge	10	Projekt Sachsenhausen	<ul style="list-style-type: none"> - Internetrecherche zu Ravensbrück und dem KZ-System - Erstellen einer Präsentation 	Auswählen und Nutzen Gestalten und Verbreiten
En	10	Canada – land of the maple leaf	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Kanada und Präsentation der Ergebnisse 	Auswählen und Nutzen
En	9	Flyer Templin	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen eines Flyers, recherchieren, Texte verfassen Bilder einfügen 	Gestalten und Verbreiten Verstehen und Bewerten
En	9	Australien	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen einer Sammelmappe über Australien - Recherche im Internet 	Gestalten und Verbreiten

Medienkonzept der Oberschule Templin

En	7	London	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Sehenswürdigkeiten in London - Texte verfassen und Bilder bearbeiten - Erstellen eines Plakates zur ausgewählten Sehenswürdigkeit 	Gestalten und Verbreiten
En	7	Sport	<ul style="list-style-type: none"> - Recherchieren, Texte und Bilder bearbeiten - Erstellen eines Steckbriefes zum Lieblingssportler oder zur Lieblingssportart 	Gestalten und Verbreiten
En	8	New York	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Sehenswürdigkeiten in London - Texte verfassen und Bilder bearbeiten - Erstellen eines Plakates zur ausgewählten Sehenswürdigkeit 	Gestalten und Verbreiten
En	8	The World of Stars	<ul style="list-style-type: none"> - Recherchieren, Texte und Bilder bearbeiten - Erstellen eines Steckbriefes über den ausgewählten "Stars" 	Gestalten und Verbreiten
Fr	7	Steckbrief	<ul style="list-style-type: none"> - Französische Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm erstellen 	Gestalten und Verbreiten
Fr	7	Originaltexte verstehen	<ul style="list-style-type: none"> - Internetrecherchen auf französischen Seiten zum Eiffelturm, zu einem Rezept und zum Vergnügungspark - Plakat zum Vergnügungspark erstellen 	Auswählen und Nutzen Gestalten und Verbreiten
Fr	8	Originaltexte verstehen	<ul style="list-style-type: none"> - Recherchen zu Musikgruppen auf www.zebda.fr - Webquest zu Toulouse 	Auswählen und Nutzen
Fr	9	Originaltexte verstehen und erstellen	<ul style="list-style-type: none"> - Recherchen zu einem Klassenfahrtziel - Erstellen eines Lebenslaufes 	Gestalten und Verbreiten
Pb	9	Menschenrechte	<ul style="list-style-type: none"> - Internetrecherche zu Verstößen gegen die Menschenrechte 	Auswählen und Nutzen
Deu	9	Lebenslauf	<ul style="list-style-type: none"> - Lebenslauf und Bewerbungsschreiben erstellen 	Gestalten und Verbreiten
Deu	10	Schiller	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche zu Kabale und Liebe 	Auswählen und Nutzen

WAT	7	Projekt Fahrrad	- Recherchieren in www.biki.de zur Geschichte des Fahrrades	Auswählen und Nutzen
WAT	8	Auskommen mit dem Einkommen	- Erstellen eines Haushaltsplanes für einen privaten Haushalt mit Hilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms	Gestalten und Verbreiten
WAT	8	Die erste eigene Wohnung	- Erstellen eines Grundrisses einer Zweiraumwohnung - Recherchieren nach Einrichtungsgegenstände und deren Preise im Internet	Auswählen und Nutzen Gestalten und Verbreiten
WAT	8	Den eigenen Interessen auf der Spur	- Ermitteln und auswerten eines Bewerberprofils unter Nutzung der Plattform Berufe Universum	Auswählen und Nutzen
WAT	9	Werbemittel produzieren	- Untersuchen von Werbefilmen hinsichtlich ihrer Wirkung - Gestalten von einfachen Werbemitteln mit Bildbearbeitungssoftware	Gestalten und Verbreiten Durchschauen und Beurteilen Erkennen und Aufarbeiten
WAT	9	Automatisierung im Haushalt	- Simulation der Software einer Waschmaschine oder eines Brotbackautomaten mit Fischertechnik	Gestalten und Verbreiten
WAT	9 10	Bewerbung	- Recherche nach Ausbildungsstellen - Vollständige Bewerbungsmappe erstellen und pflegen - Bewerberprofil im Internet pflegen	Auswählen und Nutzen Gestalten und Verbreiten
WAT	10	SPB	- Erstellen einer Belegarbeit zum Schülerbetriebspraktikum	Auswählen und Nutzen
WAT	10	Finanzieren und Vorsorgen	- Durchführen des Planspiel-Börse über die Internetplattform der Sparkasse	Auswählen und Nutzen
WAT	10	Energieversorgung im Haus	- Simulieren einer Heizungssteuerung mit Hilfe von Fischertechnik	Gestalten und Verbreiten
WP- WAT	7	Technische Dokumentation	- Erstellen einer technisches Dokumentation eines selbst gewählten Produktes	Gestalten und Verbreiten
WP- WAT	8	CAD	- Erstellen von technischen Zeichnungen mit Cad-Software	Gestalten und Verbreiten

Medienkonzept der Oberschule Templin

WP-WAT	9	Automatisierung	- Steuern eines Modells mit dem Computer (Fischertechnik mit RoboPro)	Auswählen und Nutzen
WP-WAT	10	Internet-Marketing	- Erstellen von Internetseiten bzw. Onlineshops mit einem CMS	Auswählen und Nutzen Verstehen und Bewerten
WP-NAT	9	Dokumentation	- Erstellen einer Dokumentation	Auswählen und Nutzen
WP2	9	Facharbeit	- Erstellen einer Facharbeit mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms - Präsentieren der Ergebnisse mit einem Bildschirmpräsentationsprogramm	Gestalten und Verbreiten
PL	9	Kochbuch	- Internetrecherche, Texte schreiben, Bilder einfügen und Gestalten von Textdokumenten	Auswählen und Nutzen
AG	7 bis 10	Trickfilm	- Erstellen eines Trickfilms zum selbst gewählten Thema	Durchschauen und Beurteilen Gestalten und Verbreiten
AG	7 bis 10	Computerprogrammierung	- Erlernen einer einfachen Computerprogrammiersprache wie Visual-BASIC oder Python - Entwickeln eines einfachen Computerprogramms	Gestalten und Verbreiten
AG	7 bis 10	Computerspiele	- Nutzen von pädagogisch wertvollen Computerspielen - Erkennen von Gefahren die hinter Computerspielen stecken	Durchschauen und Beurteilen Auswählen und Nutzen

6. Unterrichtsorganisation

Um diese Medienbausteine mit Leben zu erfüllen, werden in den 7 und 8 Klassen Stunden aus dem Ganztagsbereich eingesetzt und grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit den neuen Medien vermittelt. So können alle anderen Fächer und Jahrgangsstufen auf die erworbenen Grundkenntnisse aufsetzen und die neuen Medien im Fach- und übergreifenden Unterricht einsetzen. Dabei ist es jedoch wichtig, sich vom Frontalunterricht zu lösen und mehr offene Unterrichtsformen einzusetzen.

Das heißt für den Unterricht, komplexe Aufgaben zu stellen, die Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit geben, auf erworbenes Wissen und Können zurückzugreifen und dabei die neuen Medien zu nutzen. Dabei setzen sich die Lernenden aktiv mit den Lerngegenständen auseinander und können ihre Methodenkompetenz und Lernstrategien erweitern. Lernprozesse sollen sich am Leitbild des aktiven und selbständigen Arbeitens orientieren.

7. Zugang zu den Medien

Ein wichtiger Punkt ist hierbei die Möglichkeit für die Schüler, die Medien zu nutzen. Oft ist es sinnvoll zu dem vorhanden Unterrichtsraum den Schülern Medienecken, den Medienraum oder die Bibliothek in der „Wohnung“ anzubieten. Sie können dann selbst entscheiden wann sie welche Medien bei der Bearbeitung der Aufgabe nutzen. Wir sehen dabei die klaren Vorteile der Medienecken und einer frei zugänglichen Bibliothek.

Ein weiteres Ziel ist es, eine Art Mediotek zu errichten, in der auch auf die vorhandenen Videos und DVDs zurückgegriffen werden kann.

8. Visionen

Um neue Medien noch flexibler einsetzen zu können, wäre es von unschätzbaren Wert, einige Notebooks an der Schule einzusetzen. Durch ein WLAN könnten die Schüler unabhängig von ihrem Standort das interne Schulnetz sowie das Internet nutzen. Viele Schüler besitzen schon ein Smartphone, sie könnten über einen Accesspoint im Atrium Zugang zum Internet bekommen.

Immer mehr Schüler interessieren sich für den Kauf eines Notebooks anstatt für den herkömmlichen Desktop-PC. In der fernerer Zukunft werden die Schüler ihre eigenen Notebooks mit in die Schule bringen und sich mit ihrem Benutzerkonto vor Ort anmelden. Dazu müssten mobile Accesspoints existieren, die nur dann aktiviert werden, wenn ich im Unterricht die privaten PC der Schüler in Netz einbinden möchte! Die Technik zur Umsetzung ist mit unserem neuen Netzwerk bereits vorhanden.