

Medienkonzept
der
Gutenbergschule
und
Mühltschule
Darmstadt

Stand: April 2022



Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	2
2. Generelles.....	4
a. zum Medienkonzept.....	4
b. zum Medienkompetenzbegriff.....	4
c. zur Ausgestaltung der Kompetenzbereiche in der Schule	6
d. Wie geht man mit dem Medienkompetenzraster um?.....	6
e. Umsetzung allg. Medienkompetenzraster	7
3. Fortbildungskonzept.....	13
4. Zusammenarbeit Eltern und Lehrkräfte.....	13
5. Technische Ausstattung	13
a. Hardware.....	13
b. Zusammenfassung Medianausstattung GUT Hardware: (Stand: April 2019)	15
c. Ist Zustand: Zugang zum Netzwerk:	16
d. Software	16
e. Zusammenfassung Medianausstattung PC-Arbeitsplätze GUT Software: (Stand: April 2019) .	18
6. Zukunftsausblick Digitalausstattung.....	19
7. Medienkompetenz der SuS	20
8. Medienintegration der Fächer	22
Arbeitslehre (siehe Berufsorientierung).....	22
Berufsorientierung	22
Informatik (Basis).....	24
Biologie	24
Chemie.....	24
Deutsch.....	24
Englisch.....	24
Erdkunde	25
Französisch	25
Geschichte.....	26
Kunst.....	26
Mathe	26
Musik	26
Politik und Wirtschaft.....	27
Religion.....	27
Spanisch.....	27

Sport	27
WPU (Informatik)	27
9. Nutzungsvertrag W-LAN Gutenberg- / Mühltschule	28
10. Einverständniserklärung Bild- Filmrechte	29

1. Einführung

Die Gutenbergschule ist eine Kooperative Gesamtschule. Insgesamt werden hier gleichzeitig mehr als 400 Schülerinnen und Schüler (SuS) beschult. Den individuellen Anlagen und Bedürfnissen entsprechend bieten wir ab der 5. Klasse drei Schulzweige an: Hauptschule, Realschule und Gymnasium.

In den jeweiligen Schulzweigen können folgende Abschlüsse erzielt werden

- Berufs-Orientierter-Abschluss
- Hauptschulabschluss
- Realschulabschluss
- Mittlere Reife im Gymnasium im G9-System

Durch die enge Kooperation mit der Lichtenbergschule ist ein nahtloser Übergang in die Oberstufe gesichert.

Die Mühltschule ist eine Förderschule mit dem Förderschwerpunkt Lernen für alle Jahrgangsstufen bis einschließlich Mittelstufe. Ab der Jahrgangsstufe 5 kooperiert die Mühltschule mit der Gutenbergschule. Dies zeigt sich u.a. in der vollen Integration im Rahmen gemeinsamer Klassen. Die Kooperation beider Schulen ist sowohl Bereicherung, als auch Herausforderung für den täglichen Unterricht sowie alle Lehrenden.

Ziel beider Schulen ist es, unseren SuS den Schulabschluss zu ermöglichen, der sie bestmöglich auf das Leben während und nach der Schulzeit aus beruflicher, privater und gesellschaftlich anteilnehmender Sicht vorbereitet. Einerseits sind wir der Meinung, digitale Medien gehören heute zum Lebensumfeld der Kinder und Jugendlichen. Andererseits wurden digitale Medien bisher in nicht annähernd ausreichendem Maße bewusst in die gängige Unterrichtspraxis und das Schulleben bei uns miteinbezogen. Für einen bestmöglichen Schulabschluss sehen wir hier Handlungsbedarf. Konkret soll durch eine stärkere Integration von digitalen Endgeräten und ihren Möglichkeiten das intrinsische Interesse der SuS am Unterricht verstärkt werden. Gleichzeitig müssen wir sie bestmöglich auf die neu entstandenen Erfordernisse (u.a. „Fake News“, lebenslanges Lernen, digitales Wissen) in ihrer jetzigen und späteren Lebenswelt vorbereiten.

Zugleich lehnen wir das Ersetzen aller analogen Medien (Schulbücher, etc.) ausdrücklich ab. Die Nutzung von Stift und Papier sowie von Büchern gehören nach unserer Meinung zwingend zu den Grundlagen, die jeder SuS beherrschen sollte.

Diesen Prozess der Digitalisierung konnten wir dank der Unterstützung durch die Dotterstiftung, die Strahlemann-Stiftung und der Lehrerschaft sowie mithilfe von schulexternen und -internen Experten bisher bereits erfolgreich vorantreiben. Das hier vorliegende Konzept basiert auf den Ergebnissen unserer Arbeit. Während das Konzept den inhaltlichen Erfolg des weiteren Digitalisierungsprozesses sichern soll, freuen wir uns besonders bei den finanziellen Fragen auf eine zukünftig enge Zusammenarbeit mit dem Träger. Selbstverständlich ist dieses Konzept genauso in ständiger Veränderung zu betrachten, wie es auch die Lebenswelt unserer SuS ist.

2. Generelles

a. zum Medienkonzept

Das Medienkonzept hat als Ziel möglichst umfassend zu sein. Es ist dafür notwendig regelmäßig aktualisiert zu werden. Als Grundlage zur Erstellung nutzen wir einige Unterlagen und Beschlüsse der KMK und den Medienkompetenzrahmen des Landes Nordrhein-Westfalen. Solch ein Konzept ist aktuell im Land Hessen nicht veröffentlicht.

Das Medienkonzept beschreibt im Schwerpunkt:

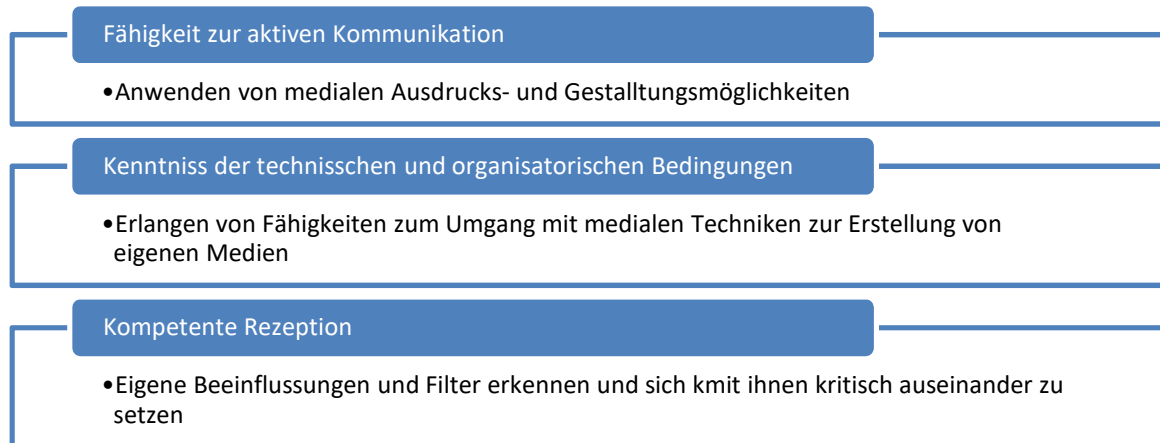
- Den vorhandenen Bestand in der Einrichtung
 - o Hardware (Anzahl PC, Netzwerk,...)
 - Wartungsintervalle
 - o Software (Generell, Spezialsoftware,...)
 - Updateverhalten
- Die unterrichtliche Nutzung der vorhandenen Strukturen und Ausstattungen
 - o Im Generellen
 - o Unterbezugnahme der einzelnen Fächer
 - o Die langfristige Entwicklung des Medieneinsatzes Im Unterrichtsgeschehen

b. zum Medienkompetenzbegriff

Die in Deutschland gebräuchlichste Definition ist die von Baacke (1996), Diese ist zwar nicht direkt für Schulen entwickelt worden, dient aber bis heute als Grundlage für weitere Theorien. Ursprünglich umfasste der Medienkompetenzbegriff nach Baacke vier Bildungsbereiche:

- Medienkritik
Hierbei soll das Augenmerk auf die Entwicklung einer kritischen Haltung gegenüber Medien sein. Hauptziel ist die Entwicklung von eigenen Standpunkten und Meinungen.
- Medienkunde
Hierbei soll das Augenmerk auf die verschiedenen Mediensysteme und ihre Besonderheiten gelegt werden.
- Mediennutzung
Hierbei soll das Augenmerk auf die aktive und auch passive Nutzung von Medien gelegt werden. Das erfolgt mit dem Ziel, dass die SuS eine Art von Selbstreflektion entwickeln.
- Mediengestaltung
Hierbei soll das Augenmerk auf die Gestaltungskompetenz von medialen Produkten gelegt werden.

Bernward Hoffmann untergliedert den Begriff der Medienkompetenz in vier Teilaspekte, welche die persönliche und beeinflusste Wahrnehmung dieser meint (Medieneinflüsse). Medien werden nach seiner Ansicht zur Aufnahme von Informationen genutzt und helfen so die Welt zu verstehen. Dazu benötigt man aber das Verständnis der Vielfalt des Medienangebotes. Dieses kann nur durch aktive Teilnahme an den Medien und deren Konsum gelingen.



1 triadisches Modell zur praktischen Medienkompetenz (vgl. Tulodzieckis, Baake)

c. zur Ausgestaltung der Kompetenzbereiche in der Schule

Generell ist davon auszugehen, dass SuS in unserer Klassenstufe schon Erfahrungen in der Nutzung von Medien und digitaler Hardware haben. Diese ist allerdings sehr unterschiedlich weit ausgeprägt. Daher ist eine flexible Angleichung der Kenntnisstände unabdingbar. Gleichzeitig ist eine genaue Festlegung der Kompetenzerwartung in jedem dieser 5 Bereiche und in jedem Jahrgang notwendig. Dies findet in einem späteren Kapitel „Medienkompetenz der SuS“ statt.

Davon abgehoben ist der Bereich der *Medienerziehung*, welcher im Elternhaus und in der Schule stattfinden muss. Hierbei soll durch konkrete Angebote die Medienkompetenz gefördert werden. Ziel ist es ein mündigen Einzelnen zu bekommen.

Informationskompetenz ist eine weitere Facette innerhalb sich die Schule bewegt. Diese fasst die Fähigkeiten Informationen zu suchen, zu bewerten und auf ihre Korrektheit ein. Dies gelingt nur, wenn alle Kompetenzbereiche durch die SuS angewendete worden sind.

Basis: <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/begriffsbestimmung.html>

d. Wie geht man mit dem Medienkompetenzraster um?

Das vorliegende Raster soll einen Überblick über die verschiedenen Dimensionen der Medienkompetenz an der GUTenbergschule geben.

Darüber hinaus soll das Raster eine Sammlung von Umsetzungsmöglichkeiten und Ideen sowie praktische Tipps und Beispiele für den Unterricht liefern, die jederzeit schulintern ergänzt, erweitert bzw. angepasst werden können. Daneben kann es eine Kommunikationsgrundlage bilden, um schulinterne Entwicklungsprozesse bzgl. des Medien- und Methodencurriculums als einen notwendigen Baustein des Schulcurriculums zu initiieren.

Die Medienkompetenz ist in sechs Teilgebiete untergliedert:



Abbildung 2 SuS Kompetenzbereiche (nach Medienkompetenzrahmen NRW)

e. Umsetzung allg. Medienkompetenzraster

Kompetenzbereich		Bildungsstandards
Bedienen/Anwenden		SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS nutzen analoge Medien (Radio, Fernseher, Bücher, etc.).	Die SuS können... - Das Inhaltsverzeichnis von Büchern nutzen.	- Suche von Städten/Ländern im Index des Atlanten
SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (PC, Foto, Audio, Tablets, Smartphone) an.	Die SuS... - bedienen den PC/Tablets sachgerecht (z.B. An- und Ausschalten, Anwendung von Tastatur und Maus, Öffnen und Schließen von Programmen und Dateien, "Einlegen einer CD", Anschließen eines USB-Sticks, Speichern und Drucken von Dokumenten). - kennen und bedienen Digitalkameras sachgerecht (im manuellen Modus zum Erstellen von Fotos und kleinen Filmsequenzen). - erstellen Audioaufnahmen und Podcasts	-- Anwenden von Lernprogrammen (Hessenlizenzen, GUT-Lizenzen, Schulbuchsoftware,...) -- Selbstportraits machen und abstrahieren -- kurze Filme erstellen und selbstständig bearbeiten -- Fotos für Schreibenlässe oder Rechengeschichten nutzen -- Hör-Memory herstellen oder Geräusche raten -- Hörspiel inszenieren -- Stopmotion für Lernvideos
SuS wenden Basisfunktionen von Office Programmen an	Die SuS... -- kennen die Funktion wichtiger Tasten (Leer-, Großschreib-, ESC-, Entertaste, Tastenkombinationen etc..) -- finden sich in der Menüleiste eines Office-Programms zurecht (z.B. Microsoft Word). -- können ihr Daten /Dokumente korrekt speichern und wiederfinden. - können die Rechtschreibhilfen nutzen. -- können Bilder oder Cliparts und Tabellen gezielt einfügen.	-- Texte am PC schreiben, gestalten, speichern und drucken (z.B. Namensschild, Steckbrief, Bauanleitungen, Klassenfahrts-, oder Klassentagebuch, Bewerbungen, Lebenslauf, Tabellenkalkulation, Plots,...)

<p>SuS wenden Basisfunktionen des Internets an.</p>	<p>Die SuS... -- kennen unterschiedliche Browser und nutzen sie. -- geben eine http-Adresse ein und navigieren auf einer Internetseite. -- kennen unterschiedliche Suchmaschinen und verstehen Vor- und Nachteile -- können nach Informationen mit Hilfe von Suchmaschinen suchen. -- verstehen das Konzept einer Cloud und suchen sich die passende aus.</p>	<p>-- Browser öffnen (z.B. Internet Explorer, Mozilla Firefox, ...) -- Kindersuchmaschinen (z.B. Blinde Kuh) nutzen</p>
---	---	---

Kompetenzbereich		Bildungsstandards
Informieren und Recherchieren		SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS... ...recherchieren zielgerichtet et in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen/Suchmaschinen und Bibliotheksangeboten. ...entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	Die SuS... -- können verschiedene Kindersuchmaschinen nutzen. -- kennen unterschiedliche Suchmaschinen und kennen Vor- und Nachteile -- können nach Informationen mit Hilfe von Suchmaschinen suchen.	rag-Finn, Blinde-Kuh, Kids-Web, -- Hamsterkiste, Clixmix, mauswiesel, Google, Bing, DuckDuckgo, Qwant,... Wissenskarten der LWS 8 oder entsprechende Lehrwerkseiten
SuS setzen sich kritisch mit Informations- und Werbebeiträgen auseinander.	Die SuS... -- untersuchen verschiedenen Medien. -- können zwischen Informationsbeiträgen und Werbetexten unterscheiden. -- kennen Strategien um mögliche Fake-News zu identifizieren -- kennen den Nutzen Foren	Seiten aus Zeitungen etc. -- Homepages, Internet-Seiten -- Radio-, Fernsehbeiträge (Wissensendungen, Werbung, Nachrichten) -- GuteFrage.net, Schüler Foren,

Kompetenzbereich		Bildungsstandards
Kommunizieren und Kooperieren		SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie für die Zusammenarbeit.
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, Instant Messenger E-Mail, Chat).	Die SuS... -- führen ein Medientagebuch und analysieren und reflektieren ihren Umgang mit Medien. -- kennen Vor- und Nachteile von unterschiedlichen Messenger Diensten	-- Medientagebuch -- Vergleich z.B. WhatsApp, Telegram, Threema, Wire
SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. E-Mail) an.	Die SuS... -- kennen die Struktur einer E-Mail -- können eine E-Mail empfangen, schreiben und versenden. -- wissen, dass e-Mails verschlüsselt werden können. -- nutzen Instant Messenger	Nachrichten (E-Mails) mithilfe von Schreiblabor, LWS 8, Antolin
SuS entwickeln und recherchieren Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Die SuS... -- erarbeiten wichtige Verhaltensweisen im Umgang mit Medien und dokumentieren diese (z.B. Passwörter, Datenschutz, Zugangsdaten,...).	-- Regelplakate, Computerpass,...

Kompetenzbereich		Bildungsstandards
Analysieren und Reflektieren		SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung für ihren Alltag.	Die SuS... -- kennen die Vor- und Nachteile verschiedener Medien und wissen um deren Wirkung. - kennen Regeln zum sicheren und sinnvollen Umgang mit Medien. - kennen mögliche Gefahrenquellen.	- Werbebeiträge, Filme, Computerspiele - Lernplakate, Elternabende zum Thema „Mediensicherheit“ - Medientagebuch

Kompetenzbereich		Bildungsstandards
Problemlösen und Modellieren		SuS können vorgegebene und selbst formulierte Probleme bearbeiten, indem sie gelernte Strategien, Methoden auswählen und anwenden und ihre Ergebnisse kontrollieren und reflektieren. SuS
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele
Die SuS können vorgefertigte und selbst erstellte Modelle anwenden	Die SuS... -- nutzen Modelle, um sich kritisch mit Informationen auseinanderzusetzen. -- können Umfragen einordnen, auswerten und	Bsp. Simulation Pandemie, Wirtschaftskreislauf

Kompetenzbereich		Bildungsstandards
Produzieren und Präsentieren		SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele
Die SuS setzen sich aktiv mit verschiedenen Präsentationsformen auseinander und erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt.	Die SuS... -- erstellen kleine Programme -- erstellen Lernvideos/Podcasts -- kennen unterschiedliche Präsentationsarten. -- bewerten anhand von Kriterien Präsentationsformen hinsichtlich ihrer Wirkung. -- wählen geeignete Präsentationsformen. -- erstellen nach erarbeiteten Kriterien ein eigenes Medienprodukt. -- präsentieren ihr Medienprodukt.	-- Plakate, Präsentationsprogramme (z.B. Microsoft Powerpoint, Hörspiele, Filme, Comics, Flyer, Schülerzeitung, Fotostories, Bildergeschichten

3. Fortbildungskonzept

Noch zu machen

4. Zusammenarbeit Eltern und Lehrkräfte (Ines)

5. MEDIENPÄDAGOGISCHE ELTERNARBEIT

Bereits seit Jahren verzeichnen die Landesanstalt für Medien einen deutlich gestiegenen Orientierungs-, Beratungs- und Aufklärungsbedarf von Eltern in der Medienerziehung ihrer Kinder.

Der Anspruch unserer schulischen Medienerziehung ist, dass wir – wie in den übrigen pädagogischen Herausforderungen – die Motivation und Kenntnisse der SchülerInnen aktiv nutzen. Dazu gehört die Kompetenzen sinnvoller Nutzung digitaler Medien gemeinsam zu erarbeiten und zugleich den Umgang mit digitalen Medien gemeinsam kritisch erörtern und zu begleiten. Die geschieht sowohl auf fachlicher, wie auch auf überfachlichen Ebenen. Themen wie etwa der Umgang mit Cyber-Mobbing in sozialen Netzwerken, Gaming, Jugendschutz, Datenschutz machen keinen Halt am Schultor und können trotz klarer schulinterner Regelungen nur gemeinsam von Schule, Eltern und ggf. externen Fachkräften (Medienpädagogen, Polizei, etc.) bearbeitet werden.

Lehrerqualifizierungen wie z.B. zur „Fachkraft für medienpädagogische Elternarbeit“ und die Angebote der Landesanstalt für Medien mit Handreichungen wie z.B. www.klicksafe.de ermöglichen es uns, perspektivisch jahrgangsstufengerechte Elternabende im Themenspektrum „Internet, Handy, Onlinegefahren“ anzubieten.

Zur Unterstützung unserer Medienexperten im Rahmen der Dotterdigitalschulungen ist es notwendig, diese in die Planung mit einzubeziehen und deren Know how zu nutzen. Aktuell finden im Jahrgang 7 Schlingen für die Kinder über den Umgang mit den einzelnen Programmen: z.B. Whats App statt. Weitere Module werden zur Zeit ausgearbeitet.

6. Technische Ausstattung

a. Hardware

Es gibt innerhalb der Einrichtung zwei getrennte Netze, wovon eines für die unterrichtliche Nutzung und Vorbereitung (Pädagogisches Netz) und eines für die Verwaltung zur Verfügung steht. Es gibt außerdem zwei Serverräume, welche mit einem Glasfaseranschluss ausgestattet sind. Netzwerkanschlüsse sind in fast allen Räumen gelegt und nach Freischaltung nutzbar. Hinzu kommt ein schulweites W-LAN, welches durch Anmeldung nutzbar werden kann.

Verwaltungsnetz:

Das Verwaltungsnetz wird nicht durch unser Schulpersonal gewartet oder verändert. Es werden alle Rechner der Schulleitung und des Sekretariats dort verwaltet. Der Zugang wird durch das LAN der Stadt, als Betreiberin, gewährleistet. Es sind besondere Anmeldeformalitäten

notwendig. Diese Rechner stehen den Lehrkräften der Schule, wenn überhaupt nur eingeschränkt zur Verfügung.

Pädagogisches Netz:

In unserem A-Gebäude befindet sich im Keller ein Computerraum, welcher mit bis zu 20 PC-Arbeitsplätzen ausgestattet ist. Es ist außerdem ein Schwarz-Weiß-Ausdruck an einem der Geräte möglich.

Ein weiterer Raum mit Computerarbeitsplätzen befindet sich im oberen Stockwerk 3 des A-Gebäudes. Dieser verfügt über 8 Arbeitsplätze und hier kann in schwarz-weiß ausgedruckt werden. Außerdem gibt es im Lehrerzimmer noch 4 Lehrerarbeitsplätze, welche die Möglichkeit zum SW-Ausdrucken bieten. Eine Möglichkeit Farbkopien zu machen, gibt es im Lehrerzimmer.




Im Rahmen der Digitalisierung haben wir uns aus ökonomischen Gründen für das „Bring Your own Device“-Prinzip (Byod) entschieden. Wir versprechen uns davon, dass:





- die SuS einen gewissen Grundumfang mit dem technischen Gerät haben.
- die SuS mit ihren Geräten pfleglicher umgehen, als mit geliehenen Geräten.
- mehr SuS den digitalen Zugang nutzen können.
- die Endgeräte langfristig aktueller sind, weil die SuS sich ihre Geräte privat gekauft haben und daher mitnehmen.

Nachteile dieses Konzeptes sind unter anderem:

- SuS sind abhängig von ihrer persönlichen technischen Ausstattung.
- Es gibt keine Möglichkeit die persönlichen Endgeräte der SuS zu überwachen oder kurzfristig den Zugriff zu sperren.
- Die Administration der Geräte ist wesentlich umfangreicher und herausfordernder.
- Verwaltung der erlaubten Mobilgeräte ist je nach Verwaltungssystem sehr aufwendig.
- Der Mix der digitalen Biotop (Android/iOS, Windows/ Linux) stellt bei der Planung/Zugang und zur Softwarenutzung im Unterricht ein nicht zu unterschätzender Aufwand dar.
- SuS mit defekten Endgeräten/oder ohne sind erheblich benachteiligt und können aktuell keine Geräte über die Schule leihen.

b. Zusammenfassung Medienausstattung GUT Hardware: (Stand: April 2019)

Hardware	Anzahl	Ort	Verwendungszweck	Ver.-Net	Päd.-Net
Anschlüsse Glasfaser	1	Serverraum A	Anbindung an WAN	X	X
Anschlüsse 100 M-Bit			Anbindung an Intranet	X	X
W-LAN-Router	1	Keller A 01	Aufspannen geschlossenes W-LAN		X
Server	1	A 33			
Mobile Beamer	4	Lagefläche Sekretariat	Projektion von Bildschirmhalten auf Wand		
Laptop	4	Lagefläche Sekretariat			
Mobile Tonausgabe	2		Tonausgabe vom Laptop		
Tageslichtprojektoren	5		Projektion von Bildschirmhalten auf Wand		
Dokumentenkameras	2		Aufnahme von analogen Handlungen		
Scanner	2	2 Sekretariat	Dokumenten Digitalisierung	X	
Kopierer	2	1 Lehrerzimmer 1 Sekretariat	Vervielfältigung/ Druck	X	X
Telefone	10	A	Kommunikation nach außen	X	X
FAX	1	1 Sekretariat		X	
Pädagogisches Netzwerk:					
	Anzahl	Ort	Verwendungszweck/ Bemerkung	Bedarfsentwicklung (Schätzung)	
Netzwerkverkehr		Gesamtes Gelände	Steigerung der Verbundgeräte		
SuS	11; 20; 5	A01; A32; B9	Für Tätigkeiten, welche nicht Mobil sinnvoll sind		
Lehrkräfte	3	A11	Vorarbeit der LK		
Interaktive White Boards inkl. PC	10	A-17;19;21;22;24;27;31;32 Kunstsaal B10	Projektion von Bildschirmhalten		
Interaktive Beamer inkl. PC	1	A 34	Projektion von Bildschirmhalten auf Wand		
Große Displays inkl. PC	3	A-Flur; 10 F- Bibliothek	Darstellung Stunden-/Vertretungsplan		
Bluetoothempfänger			Drahtlose Anbindung an Beamer		
TV-Sticks			Drahtlose Anbindung an Beamer		

Deckenmontierte Beamer			Projektion von Bildschirmhalten auf Wand	
Verwaltungsnetzwerk				
PC				
- Arbeitsplätze	7	Sekretariat, Verwaltungsbüros		
Drucker	5	Verwaltungsbüros		
Scanner	2	Sekretariat, A 02		

c. Ist Zustand: Zugang zum Netzwerk:

Das aktuell verwendete System der Zugangsgenehmigung erlaubt keine Integration von nicht Windowsgeräten. Dies beinhaltet auch das aktuelle Windows 10. Es ist aktuell nicht möglich Android/IOS-Tablets im W-Lan zu betreiben. Lernrechner mit Linux sind bis auf weiteres mit dem benutztem System nicht integrierbar. Außerdem benötigen die Rechner sehr lange bei Start um nutzbar zu werden. So werden aktuell die letzten Netzwerklaufwerke nach bis zu 4 Minuten erst eingehangen.

Eine Änderung der Nutzungsversion könnte, laut Hersteller, den Zugang mit Android/IOS-Geräten ermöglichen. Die Windows 10 Integration kann nur durch ein Update, mit nötigem Serverupdate (Hardware & Software) ermöglicht werden. Aktuell sind wir nicht in der Lage selbstständig PC-Arbeitsplätze ins Netzwerk zu bringen. Dies muss immer extern durch den Dienstleister gemacht werden, hierbei entstehen hohe Extrakosten. Eine zentrale Updateverteilung auf die Netzwerkclients ist aktuell nicht möglich. Eine Fehlerrecherche fand statt, konnte aber das Problem nicht lösen. Software kann nicht zentral über den Server verteilt werden, sondern muss jedem System händisch überspielt werden. Dies verursacht einen hohen zeitlichen Wartungsaufwand.

Linuxsysteme sind generell durch die benötigten Softwarevorgaben, der verwendeten Netzwerkverwaltungssoftware nicht möglich. Damit kann man keine der speziellen Lernsysteme (z.b. Arduino, Rasperry) Internetzugang gewähren und diese nicht vollständig nutzen.

Bring your own Device ist durch die fehlende Verwaltungsmöglichkeit nicht gegeben. Damit ist diese Verwaltungs- und Netzwerksoftware für unsere Zwecke nicht nutzbar.

d. Software

Alle PC-Arbeitsplätze werden mit Windows als Betriebssystem betrieben. Dazu kommt als Grundausstattung: MNS-Pro, Libre Office, MS Office, Internetexplorer, Chrome und VLC als Medienabspieler.

Besonderheiten: Zur Anmeldung im Netzwerk muss ein MNS-Pro Passwort vorhanden sein. Der Internetexplorer muss mindestens einmal gestartet sein, sonst bekommen die anderen Softwares kein Zugang zum Internet.

Besonders in diesem Feld wird es immer wieder Veränderungen geben, so werden durch Updates Programme umfangreicher. Andere werden aufgrund von Veränderungen vom Markt verschwinden. Diese Problematik betrifft besonders APP und ihre Anbieter im Mobilbereich. Hinzu kommt dort ein Problem, welche es durch das Betriebssystem Biotop entsteht. Es sind einfach gesagt nicht alle APPs für iOS oder Android mit gleichen Fähigkeiten verfügbar.

Als Grundsatz haben wir uns entschieden, dass die von uns genutzte Mobilsoftware (Tablets, Handies), wenn Möglich kostenlos, auf beiden Märkten und datensparsam sein sollte.

e. Zusammenfassung Medienausstattung PC-Arbeitsplätze GUT Software: (Stand: April 2019)

Software	Anzahl	Kostenlos	Ggf. Verwendungszweck	Ver.- Net	Päd.- Net	Kommender Standard
Betriebssystem						
Windows Server				X	X	
Windows 7				X	X	
Windows 10						X
Office Pakete						
MS Office			Arbeitsblätter, Präsentationen	X	X	X
Libre Office		X	Arbeitsblätter, Präsentationen		X	X
Bildbearbeitung						
GIMP		X			X	X
Netzwerkadministration						
MNS PRO			Verwaltet die User, die Netzwerkgeräte		X	
Cloud						
Office 365			Verwaltung, Kalender, Kommunikation		X	
LUSD			Verwaltung von Schulangehörigen, Zeugniserstellung	X		
Internetbrowser						
Google Chrome			Zugang zum Internet gewährleisten	X	X	X
Firefox			Zugang zum Internet gewährleisten			
Internet Explorer			Zugang zum Internet gewährleisten	X	X	X
Lernsoftware						
Lego Mindstorms			Programmierung Roboter von Lego		X	

Stand: 11.2019

7. Zukunftsausblick Digitalausstattung

a. Hardware

Um die besonderen Herausforderungen der Digitalisierung zu bestehen, sind folgende Gesichtspunkte besonders zu beachten:

- **Einfachheit des Systems**
Dies bedeutet, dass der Zugang zum System an jedem Ort einfach und schnell zu gewährleisten ist. Dies soll in jedem genutzten Lernraum der Schule gewährleistet sein. Dies umfasst explizit nicht die SuS-Toiletten. Eine besondere Herausforderung ist die Kontrolle der mobilen Userendgeräte, weil diese dem System erst bekannt gemacht werden müssen. Es kommen außerdem die Zugangsermöglichung erschwerend hinzu.
- **Zuverlässigkeit des Systems**
Dies bedeutet, dass das System überall einen Zugang in ausreichendem Maße, zur Recherche, zum Dokumenten Upload und Download zur Verfügung steht. Hierbei werden zwar Datenmengen bewegt, aber es kommt nicht auf die extreme Latenz des Netzwerkes an.
- **Geschwindigkeit des Systems**
Es soll gewährleistet sein, dass jedem WLANzugang genug Bandbreite zur komfortablen Nutzung zur Verfügung steht.

b. Software

In Zukunft werden der Softwarepool und seine Verfügbarkeit eine erhebliche Rolle spielen. Dies umfasst genauso die Mobilien, wie die stationären Endgeräte. Bei den stationären Geräten soll der Pool um diverse Kleinprogramme erweitert werden. Auszug:

- Audacity (Musik, Tonbearbeitung)
- Geogebra (Mathematik, Physik)
- Tipp 10 (10 Fingerschreiben)
- LEGO Mindstorms
-

Mobile Endgeräte:

- Offenheit aller Betriebssysteme zwingend notwendig, (BYOD-Ansatz)
- Schnelle Integration zur unterrichtlichen Nutzung
- Adobe Sparks (Präsentationen)
- LEGO Comander
- Einplatinenrechner (z.B. RASPI, Arduino)
- Adobe PDF-Reader
-

8. Medienkompetenz der SuS

Wie schon kurz erwähnt, kann trotz des Aufwachsens der Kinder in einer digitalen Welt nicht von einer verstärkten digitalen Kompetenz ausgegangen werden.

Aufgabe der Schule ist es zum Beispiel das Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren von Informationen einzuüben. Dabei ist die Betonung der Qualität der digitalen Quellen unerlässlich. Dazu gehört also, dass sich die SuS mit Qualitätsmerkmalen der genutzten Mediendokumente auseinandersetzen. Durch die interne Beantwortung mit Fragen zur Feststellung der Glaubwürdigkeit können Hinweise gefunden werden. Exemplarische Fragen:

- Hat die Website ein Impressum?
- Ist die Website bekannt? Steht ein Medienverlagshaus dahinter?
- Welches Ziel verfolgt die Internetquelle/ die Macher?

Außerdem müssen sich die heutigen Jugendlichen exemplarisch mit folgenden Themen eingehen und fachübergreifend beschäftigen:

- Was ist Copyright?
- Was sind Fakenews und worin unterscheiden sie sich von verifizierbaren Nachrichtenquellen?
- Wie funktioniert der Medienbetrieb?

Unsere Kinder kommunizieren und kooperieren jeden Tag digital. Dabei kann auf unzählige Dienste zurückgegriffen werden. Deswegen sind eine Unterscheidung nach Einsatzzweck und die Kenntnis aktueller Plattformen so wie deren Vor- und Nachteile unerlässlich. Dabei kann es durchaus zu einem Rollentausch kommen und die SuS können den Lehrkräften ihre Kenntnisse vermitteln. Dieses „twisted teaching Prinzip“ bietet ganz andere Möglichkeiten an und führt für alle Beteiligten in eine vertiefende Kenntnisnahme.

Beim Produzieren und Präsentieren von digitalen Inhalten wird von Schülerinnen und Schülern oft sehr ausgiebig und kenntnisfrei auf urheberrechtlich geschützte Quellen zugegriffen. Eine Diskussion über geistiges Eigentum und Persönlichkeitsrechte ist ein wesentlicher Bestandteil der Vermittlung von fachübergreifender Medienkompetenz.

Auch ist es Aufgabe der Schule, einen sicheren Umgang mit digitalen Werkzeugen zu vermitteln. Was unterscheidet Viren, Tracker, Spam und Phishingseiten? Das Zusammenführen von Informationen über eine Person kann zu handfesten Nachteilen führen - auch im nicht-kriminellen Bereich. Gerade kostenlose Apps auf dem Smartphone beruhen auf Geschäftsmodellen, die auf dem intensiven Auswerten persönlicher Daten beruhen. Kompetente Schülerinnen und Schüler sind sich dessen bewusst und handeln danach. Auffällig wird dieses Problem sobald man sich in die Arbeitswelt begibt und schnell die im Netz vorhandenen Informationen zusammengetragen werden.

Ganz allgemein kehrt der Unterricht immer wieder zur praktischen Einübung von digitalen Werkzeugen zurück um die unterrichtliche Problemstellung zu lösen. Hier üben die

Schülerinnen und Schüler nicht nur Lösungsstrategien zu Fragestellungen in verschiedensten Themenreihen ein, sie nutzen auch Software, welche das effektive Analysieren und Reflektieren der Ergebnisse unterstützt. Diese Methode ist fachübergreifend und universell anwendbar. Unterschiede entstehen bei der Problemstellung und der daraus resultierenden Lösungsstrategie.

9. Medienintegration der Fächer (Ideensammlung)

Auszüge aus den jeweiligen Fachschaftsvorlagen

Arbeitslehre (siehe Berufsorientierung)

Berufsorientierung

Die Berufsorientierung ist nach den letzten Erlassen fach- und schulformübergreifend zu gestalten. Es gibt in diversen Fächern Schnittpunkte. In den Schulformen der Haupt- und Realschule findet sie allerdings schwerpunktmäßig im Fach „Arbeitslehre“ statt. Im Gymnasialzweig gibt es eine kurze Hauptzuordnung im Fach „Politik und Wirtschaft“ im neunten Jahrgang. Die aktuell meistbenutzten Medien sind, Kopien aus Büchern, der Berufswahlpass und diverse Internetseiten. Diese umfassen meist die Berufswahl und die Recherche zu bestimmten Beruf Die Basis dieses Ausschnitts bildet das schulinterne Konzept zur Berufs- und Studienorientierung (Stand: 2016).

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5	X	X	X		Praxismodul Arbeitslehre (Informatik)	Generell: - Informationsrecherchen durchführen. PC-Arbeitsplätze: - sich selbständig anmelden. - ihre Dokumente korrekt im Intranet abspeichern. - verschiedene digitale Werkzeuge nach Bedarf auswählen. - Informationen medial gestalten und Quellen erkennen	Schwerpunkt: Erlangen von Grundkenntnissen
6	X	X	X		Praxismodul Arbeitslehre (Informatik)	Generell: - Informationsreche durchführen und die Ergebnisse digital zusammenführen. - grundlegende Prinzipien und Funktionsweise der digitalen Welt erkennen. PC-Arbeitsplätze: - - verschiedene digitale Werkzeuge nach Bedarf reflektiert auswählen.	Schwerpunkt: MS Office Anwendungen
7	X	X	X		Arbeitslehre /Deutsch	Generell: - Gestaltungsmittel von Medien kennen und reflektiert nutzen. - Gestaltungsmittel hinsichtlich ihrer Qualität erkennen.	Bewerbungsmappe erstellen (Lebenslauf, Anschreiben)
	X	X			Geschichte	Generell: - Informationsreche durchführen, Ergebnisse analog vorstellen.	Berufe im Mittelalter vorstellen
	X	X			Arbeitslehre	Generell: - digitale Informationsreche durchführen, Ergebnisse digital/ analog vorstellen.	Einzelne Berufe recherchieren/ vorstellen

8				X	Arbeitslehre /Deutsch	Generell: - Gestaltungsmittel von Medien kennen und reflektiert nutzen. - Gestaltungsmittel hinsichtlich ihrer Qualität erkennen.	Bewerbungsmappe erstellen (Lebenslauf, Anschreiben)
	X	X			Arbeitslehre	Generell: - Quellen	Digitale Recherche zu einzelnen Berufsfeldern Ziel: Besuch BIZ
9	X	X	X	X	Arbeitslehre /PoWi/ Deutsch	- Gestaltungsmittel von Medien einsetzen und Medienproduktegestalten.	Praktikum: Erstellen Praktikumsbericht in Digitalform, Abgabe Analog
	X	X	X	X	Arbeitslehre	- Gestaltungsmittel von Medien gezielt einsetzen und Medienproduktegestalten.	Digitale Dokumentation zu einzelnen Berufen auf einer Ausbildungsmesse
				X	SVL	- Gestaltungsmittel von Medien gezielt einsetzen und Medienproduktegestalten.	Soziales Projekt finden und vorstellen
10			X	X	Arbeitslehre	- Gestaltungsmittel von Medien gezielt einsetzen und Medienproduktegestalten.	Digitale Dokumentation zu einzelnen Berufen auf einer Ausbildungsmesse
				X	SVL	- Gestaltungsmittel von Medien gezielt einsetzen und Medienproduktegestalten.	Soziales Projekt finden und vorstellen

Informatik (Basis)

Generell gilt, das Informatik und die Nutzung von technischen Medien einen hohen Stellenwert hat, daher findet sie sich in vielen Fächern wieder. Hier sind nur ergänzende Maßnahmen benannt.

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5					Info	Mit den Schul-IPADS umgehen.	Einfache Nutzung (Starten von Anwendungen)
					Info	Ihre erstellten Dokumente Selbstständig korrekt speichern.	
					Info	Einfache Recherchen durchführen	
					Info	Selbstständig Texte erstellen	Persönlichkeitsrechte kennen
6					Info	Quellen in den eigenen Dokumenten benennen.	Copyrights anwenden
						Grundordnungen und Pflichten im Digitalzeitalter erkennen	
					Info		Erwerb der W- LANrechte
7							

Biologie

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Chemie

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Deutsch

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Englisch

Generell gilt, das im Fach Englisch das audiovisuelle Lernen sehr wichtig ist. Es gibt dort in allen Jahrgangsstufen Hörtexte. Diese werden zum Teil nur abgespielt, zum Teil werden sie aber auch selbst erstellt, exemplarisch Jahrgang 8.

Wenn die technische Ausstattung es zulässt, werden aktuelle Englisch sprachige Informationen aus dem Internet digital genutzt, z.B. kurze Berichte auf Englisch.

Erdkunde

Jahr- gang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Französisch

Jahr- gang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Geschichte

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5					-----	-----	-----
6		x	x	X	Steinzeit	Sich in die Lebenswelt der Urmenschen eindenken.	Kennenlernen vom Leben in der Gegend um der Höhle von Lascaux (Frankreich)
7		x	x		Leben im Mittelalter	Generell: - themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren	Kennenlernen von Lebenswelten im Mittelalter
8							
9							
	X	x	x	X	Imperialismus und seine Folgen	Die Folgen einer Welt der Kolonien abschätzen.	Erkennen, dass die Welt in den Krieg rutscht.
	x	x	x	X	Der 1. Weltkrieg	Die Veränderungen im Kriegsgeschehen gegenüber dem Mittelalter benennen.	Erkennen warum der Weltkrieg so einschneidend war.
	x	x	x	X	Bismarck und seine Politik		
10	X	X	X	X	Der 2. Weltkrieg	die Ursachen und den Verlauf in Grundzügen wiedergeben.	
10			x	X	Ost-West-Konflikt	die unterschiedlichen Lebenswelten der beiden Weltmächte vergleichen.	Politische Strukturen erkennen können

Kunst

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Mathe

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Musik

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Politik und Wirtschaft

Um die geforderte Aktualität im PoWi Unterricht zu gewährleisten, werden regelmäßig die Bücher durch Internetquellen ergänzt, hinzukommen die Inbezugnahme von aktuellen Ereignissen durch das Internet.

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5					-----	-----	
6					-----	-----	
7		X	X		Werbung	Das AIDA-Prinzip erkennen und ggf. anwenden..	Werbung erkennen und nutzen; Internet vs. Realität (YouTube/Plakat)
		X	X	X	Rolle der Medien in Demokratien	Die Rolle der Medien in einer Demokratie benennen.	- Was dürfen Medien?

Religion

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Spanisch

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

Sport

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
5							

WPU (Informatik)

Jahrgang	Schulstufe				Fach / Modul	Medienkompetenz SuS können,	Fachliches Ziel
	F	H	R	G			
9							
10							

11. Einverständniserklärung Bild- Filmrechte

(Voraussetzung für die Verwendung der Fotos auf www.gut-da.de oder angeschlossener Social Media Plattformen)

Vor- und Nachname, Geburtsdatum

.....

Anschrift (PLZ Ort, Straße Nr.)

.....

Hiermit erlaube ich der Schule die Nutzung von Fotos meines Kindes, welche im Rahmen von schulischen Veranstaltungen gemacht wurden. Die Schule sichert zu, die Bilder nicht an unbefugte Dritte weiterzugeben.

Wichtige Informationen zur Einwilligung für die Veröffentlichung von persönlichen Daten und Fotos im Internet

Wir weisen auf die Risiken einer Veröffentlichung hin und bitten den Umgang mit dem Internet sorgsam zu pflegen und möglichst häufig zu überprüfen. Die Veröffentlichung von persönlichen Daten und Fotos im Internet beinhaltet folgende Risiken:

- Daten und Fotos, die öffentlich zugänglich in das Internet eingestellt werden, können weltweit, d. h. auch in Ländern ohne hinreichenden Datenschutz, abgerufen werden.
- Die eingestellten Daten können unbemerkt gelesen und auf vielfältige Art und Weise gespeichert, verändert, verfälscht, kombiniert und manipuliert werden.
- Es besteht die Möglichkeit einer weltweiten automatisierten Auswertung der Veröffentlichungen nach unterschiedlichen Such- und Analysekriterien, die beliebig miteinander und mit anderen persönlichen Daten verknüpft werden können (z. B. zum Erstellen eines aussagekräftigen Persönlichkeitsprofils durch Zusammenführen von Informationen).
- Unerwünschte kommerzielle Nutzung, wie z. B. die Gefahr des unaufgeforderten Anschreibens oder Anrufens zu Werbezwecken, aber auch persönliche Belästigung (Mobbing, Stalking)•Bei Speicherung von Kopien auf anderen Rechnern können die Daten auch dann noch von Dritten weiter verwendet werden, wenn sie im ursprünglichen Internetangebot bereits verändert oder gelöscht wurden.

Hinweis:

Diese Einverständniserklärung kann jederzeit ohne Angabe von Gründen schriftlich widerrufen werden. Der Widerruf muss an das Sekretariat gerichtet werden.

Gutenbergschule: Gabelsbergerstraße 4-8, 64297 Darmstadt-Eberstadt

Mühlhalschule: Nußbaumallee 6 · 64297 Darmstadt