

# Medienkonzept der Schule Hegelsberg

## Kassel

(Stand: Mai 2018)

Schulleiterin: Fr. Gundlach

Medienbeauftragte: Hr. Erlebach  
Fr. Verseemann

Kontakt: [bernd-erlebach@t-online.de](mailto:bernd-erlebach@t-online.de)

# Inhaltsverzeichnis

I. Vorbemerkung .....	1
II. Rahmenbedingungen der Schule .....	2
III. Medienpädagogische Grundsätze .....	3
1. Medienkompetenz .....	3
2. Lernkompetenz.....	3
3. Wem Medien nützen.....	3
4. Freizeitpädagogik .....	4
IV. Ist-Zustand.....	5
A. Ausstattung .....	5
1. Computer.....	5
B. Neues Konzept.....	6
1. Medienunterricht.....	6
2. Lernatelier .....	6
3. Freizeitbereich .....	6
4. Raumnutzung .....	6
C. Bewertung des Ist-Zustandes (Evaluation) .....	7
V. Soll-Zustand.....	8
A. Systematik.....	8
1. Kompetenzbereiche .....	8
a) Information .....	9
b) Analyse .....	9
c) Kommunikation .....	9
d) Präsentation.....	9
e) Produktion.....	9
f) Mediengesellschaft .....	9
2. Fächerübergreifendes Mediencurriculum, Schuljahr 2018/2019 .....	10
3. AG-Angebot.....	11
VI. „Wunschliste“ .....	12

## I. Vorbemerkung

In entwickelten Gesellschaften sind Medien für die Vermittlung von **Wissen** seit geraumer Zeit von grundlegender Bedeutung; so ist auch Schule ohne den Einsatz von Medien undenkbar.

Die Zunahme der technischen Möglichkeiten in den letzten Jahren hat die Bedeutung von Medien für Schule und Unterricht weiter gesteigert. Heute spielen Medien nicht nur eine Rolle für die Vermittlung von Wissen, sondern zunehmend auch für den Erwerb von **Können**, z.B. mit Hilfe von Simulationen, Übungsprogrammen usw.

Gleichzeitig sind diese erweiterten Möglichkeiten ihrerseits mit neuen Anforderungen verbunden: Die Beherrschung neuer Medien erfordert **Kompetenzen**, die systematisch aufgebaut werden müssen.

Medien können aus schulischer Sicht in ganz unterschiedlichen Zusammenhängen betrachtet werden. Sie können z.B. als Werkzeug verwendet werden oder selber im Fokus einer kritischen Auseinandersetzung stehen.

Ein schulisches Medienkonzept sollte deshalb Aussagen darüber enthalten, wie diese unterschiedlichen Perspektiven und Nutzungszusammenhänge zu bündeln sind. Es legt letztlich fest, welche Medien mit welchem Ziel wann eingesetzt oder thematisiert werden.

Das Medienkonzept der Gesamtschule Hegelsberg soll dazu beitragen, dass

- unsere Schülerinnen und Schüler umfassende Medienkompetenz erwerben
- die Qualität von Unterricht durch den Einsatz von Medien verbessert wird
- benötigte Medien angeschafft sowie effizient und effektiv eingesetzt werden
- Kolleginnen und Kollegen notwendige Kompetenzen besitzen oder erwerben
- Schule und Unterricht durch den Einsatz von Medien transparent und effektiv organisiert wird
- die Kommunikation zwischen den an Schule Beteiligten verbessert wird

Die Umsetzung dieses Konzeptes ist ein langfristiger Prozess, dessen Nachhaltigkeit durch kontinuierliche Evaluation und Weiterentwicklung sichergestellt werden muss. Dieser Prozess ist Teil des schulinternen Qualitätsmanagements der Schule.

## II.

## III. Rahmenbedingungen der Schule

Die Schule Hegelsberg ist eine kooperative Gesamtschule mit rund 600 Schülern, die die Förderstufe, die gymnasiale Eingangsstufe, den Hauptschul-, Realschul- oder Gymnasialzweig (G9) besuchen. Die Schule ist als gebundene Ganztagschule konzipiert, der Regelunterricht findet vor- und nachmittags statt. Am Nachmittag gibt es zusätzlich gebundene oder ungebundene Freizeitangebote.

Die Schule Hegelsberg liegt in der Kasseler Nordstadt, einem Quartier mit teilweise schwierigen sozialen Verhältnissen. Der Anteil von nicht-erwerbstätigen Erwachsenen und Jugendlichen ist deutlich höher als in anderen Stadtteilen Kassels. Der Anteil von Menschen mit ausländischer Staatsangehörigkeit ist mit ca. 35% der höchste im Stadtgebiet. An der Schule Hegelsberg beträgt dieser Anteil bereits 50%. Der Anteil von Schülern mit Migrationshintergrund liegt noch darüber. Hinzu kommt die Gruppe derjenigen, die mindestens in dritter Generation in Deutschland leben, statistisch aber nicht mehr erfasst werden. Viele dieser Kinder haben in ihren frühen Lebensjahren kaum Kontakte außerhalb ihrer Familie oder ihres Wohnviertels. Die Entwicklung sprachlicher und sonstiger Kompetenzen erfolgt hierdurch häufig stark verzögert. Außerdem sind besonders in letzter Zeit Kinder mit Flüchtlingsstatus an der Schule angenommen werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Anteil von Schülern aus Risikogruppen an der Schule Hegelsberg besonders groß ist. Dies drückt sich u.a. auch in den teilweise hohen Fluktuationszahlen und Fehlzeiten der Schüler aus.

Vor diesem Hintergrund nimmt die Schule einen erweiterten bildungspolitischen Auftrag wahr: Sie muss versuchen, ungleiche Startbedingungen auszugleichen, verstärkt Erziehungsaufgaben wahrzunehmen um auf pragmatische Art und Weise gesellschaftliche Perspektiven zu eröffnen. Hierzu gehört auch der richtige und verantwortungsbewusste Umgang mit Medien. Auch, um Schülern eine positive Zukunftsperspektive zu eröffnen.

## **IV. Medienpädagogische Grundsätze**

### **1. Medienkompetenz**

Schüler sollen in der Schule *Medienkompetenz* erwerben. Dies bedeutet, dass Schüler lernen sollen, passende Medienangebote auszuwählen, zu nutzen und produktiv einzusetzen. Auf dieses Ziel hin müssen in der Schule Medien ausgewählt werden. Bei dieser Auswahl spielt einerseits eine Rolle, welchen pädagogischen Nutzen einzelne Medien bringen können, andererseits aber auch, welchen gesellschaftlichen Stellenwert sie besitzen. So scheint z.B. die Bedeutung traditioneller elektronischer Medien (Radio, Film und Fernsehen, Telefon) vor dem Hintergrund der rasanten Entwicklung der Computertechnologie zu verblassen und es ist zu vermuten, dass diese Medien schon bald völlig vom Rechner „aufgesogen“ werden, so z.B. schon heute durch Angebote wie Podcasts, YouTube oder Skype.

Die wesentliche Veränderung in dieser Entwicklung besteht darin, dass Nutzer eines Mediums nunmehr prinzipiell in der Lage sind, nicht nur zu konsumieren, sondern auch eigene Medienbeiträge zu produzieren. Konsum und Gestaltung von Medienbeiträgen entsprechen unterschiedlichen Kompetenzstufen im Umgang mit Medien. In einem Medienkonzept müssen diese Kompetenzstufen systematisiert und kontinuierlich ausgebaut werden.

## 2. Lernkompetenz

Schülerinnen und Schüler können mithilfe neuer Medien lernen, selbstständig und eigenverantwortlich zu arbeiten, indem sie z.B. Inhalte strukturieren, zu Themen recherchieren, untereinander kooperieren, während sie gemeinsam etwas produzieren oder präsentieren. Durch den Einsatz von Neuen Medien ist somit eine Abkehr vom traditionellen Lehrenden-Lernenden-Verhältnis möglich. Insofern geht es in der Schule nicht nur um den Erwerb von Medienkompetenz, Medien ermöglichen auch die Veränderung von Lernprozessen insgesamt.

## 3. Wem Medien nützen

Medien sind allerdings auch kritisch zu betrachten, da sie sowohl entwicklungsfördernd als auch entwicklungshemmend wirken können. Ob der Einsatz von Medien für eine bestimmte Zielgruppe hilfreich ist oder nicht, hängt vor allem davon ab, ob sie in einem sinnvollen pädagogischen Kontext verwendet werden. Dieser Kontext wird wesentlich von der Charakteristik der Lerngruppe bestimmt. So kann der Medienkonsum für Kinder aus anregungsreichen, sozial starken Elternhäusern durchaus eine Verarmung bedeuten, da er primäre Erfahrungsmöglichkeiten verdrängt: Wer Medien nutzt, macht gleichzeitig etwas anderes *nicht*. Wer am Computer sitzt, übt gleichzeitig nicht Geige und macht keinen Skikurs in den Bergen.

Für Kinder aus anregungsarmen, sozial schwachen Elternhäusern kann der Einsatz von Medien hingegen eine Bereicherung bedeuten: Wer nicht die Möglichkeit hat, vielfältige primäre Erfahrungen zu sammeln, für den bieten Medien zumindest eine sekundäre Erfahrungsmöglichkeit.

Das Dilemma ist aber, dass sich soziale Ungleichheit häufig auch im medialen Bereich fortsetzt: Vielen Familien fehlen die Mittel, um Computer, Internetanschlüsse, Drucker und Verbrauchsmaterial zu finanzieren. In direktem Gegensatz hierzu steht der unreflektierte Konsum zu vieler Medien. Dies birgt auch neue Gefahren, wie zum Beispiel Cybermobbing oder verschiedene Formen von Abhängigkeit. Auch allgemein wachsende Internetkriminalität wird ein immer größeres Problem.

Außerdem ist Medienkompetenz mittlerweile auch ein Kriterium für (Berufs-)Wege, die aus beschränkten sozioökonomischen Verhältnissen herausführen. Mittlerweile lässt sich pauschal sagen, dass je höherwertig ein Beruf ist, desto größer auch die Anforderungen an Medienkompetenz sind. Während von Auszubildenden Medienkompetenz kaum erwartet wird (nur zu 9% laut einer Umfrage des Deutsche Industrie- und Handelstages, 2009), ist der Beginn eines Hochschulstudiums ohne Medienkompetenz heute schwer vorstellbar. *Fehlende* Medienkompetenz ist also ein Handicap, das den Weg zu höherwertigen Berufen durchaus erschwert.

## 4. Freizeitpädagogik

In einer Ganztagschule sollen Möglichkeiten zu individueller und gemeinsamer Freizeitgestaltung gegeben sein. Dabei kann zwischen gelenkten Angeboten (gebundene Freizeit) und un gelenkten Angeboten (ungebundene oder offene Freizeit) unterschieden werden.

Der *freizeitpädagogische* Einsatz von Medien ist unter anderen Gesichtspunkten zu betrachten, als der Einsatz als reines Lernmedium. Schüler/innen in Ganztagschulen haben naturgemäß nicht nur fachbezogene Lebens- und Lernbedürfnisse, sondern auch klassische Freizeit- und altersbezogene Informations- und Kommunikationsbedürfnisse. So sollten zu den üblichen gelenkten medienpädagogischen Arbeitsgemeinschaften auch un gelenkte Angebote wie z.B. ein Internet-Café oder die Öffnung des Lernateliers am Nachmittag hinzukommen. In einer Schule in einem schwierigen sozialen Umfeld ist dies von besonderer Bedeutung, da viele Schüler ansonsten keine Möglichkeit haben, im Internet zu kommunizieren oder am PC zu spielen. Verglichen mit Schülern aus sozioökonomisch stabilerem Umfeld bedeutet dies eine Benachteiligung sowohl in bedürfnistheoretischer Hinsicht als auch mit Blick auf den Erwerb von allgemeinen lebensweltlichen Erfahrungsmöglichkeiten.

5.

## V. Ist-Zustand

### A. Ausstattung

#### 1. Computer

Die Schule verfügt über drei Schülerarbeitsräume mit Mehrplatzverkabelung:

Raum	Bezeichnung	Ausstattung	Nutzung
207	Lernatelier	16 Rechner (Dell), Lehrerrechner, S/W-Drucker (veraltet), fest installierter Beamer (neu), neuer Beamerwagen mit Laptop, Soundsystem und Dokumentenkamera	Das Lernatelier ist ein Mehrzweckraum, der grundsätzlich für selbstorganisiertes Lernen reserviert ist. Einzelne Schüler oder kleine Schülergruppen werden mit konkreten Arbeitsaufträgen in das Lernatelier geschickt. Es können Präsentationen geübt und gehalten werden. Das Lernatelier wird ganztägig von einer Betreuungskraft beaufsichtigt.
106	PC-Klassenarbeitsraum	21 Rechner (neue MiniPCs), Lehrerrechner, Drucker, Scanner (defekt) Smart- Board (veraltet), Beamer (neu)	Der Raum wird von Klassen aufgesucht, wenn diese im Fachunterricht Computer verwenden. Auch konventioneller Unterricht ist möglich – Tische in der Mitte des Raumes.
120	PC-Klassenarbeitsraum	22 Rechner (Dell), Lehrerrechner, S/W-Drucker, Beamer	Der Raum wird von Klassen aufgesucht, wenn diese im Fachunterricht Computer verwenden.

Darüber hinaus werden einzelne Computer in folgenden Räumen genutzt:

Raum	Bezeichnung	Ausstattung	Nutzung
01	AG-Einwahl	4 Rechner (stark veraltet)	AG-Verwaltung
02	ÜSB-Büro	1 Rechner, Drucker	Übergang Schule-Beruf
09	Musikraum	1 Rechner, Beamer	Fachunterricht Musik
012	Physik-Hörsaal	Beamer (kaputt)	Fachunterricht Physik
06	NaWi-Raum	Rechner, Smartboard	Fachunterricht in den Naturwissenschaften
04	Chemievorbereitung	Rechner, Drucker	Archivierung der Chemiesammlung
12	Lehrerzimmer	4 Rechner, Drucker, A3-Drucker	Lehrerarbeitsplätze
15	Klassenraum	Portables Smartboard	Für den flexiblen Einsatz
17	Musikraum	1 Rechner, Musikanlage, mobile interaktive Tafel	Fachunterricht Musik; mobile Nutzung im Erdgeschoss, z.B. in Konferenzen und für Präsentationen
18	Bibliothek	5 Rechner (3 stark veraltet), 2 S/W-Drucker	2 Schülerrechner für Antolin und Internetrecherche, je 1 Rechner für Online-Buchkatalog, Bücherausleihe, Verwaltungsaufgaben
21	Kunstraum	Portabler Medienwagen	Beamer, Laptop für flexiblen Einsatz
104	Lehrerarbeitsraum	3 Rechner, S/W-Drucker	Lehrerarbeitsplatz
110	Klassenraum	Rechner, Smartboard	Fachunterricht
111	Klassenraum	Smartboard mit Touchfunktion	Fachunterricht
114	Differenzierungsraum	Medienwagen	Komplett bestückt, für flexiblen Einsatz
121	Klassenraum	Rechner, Smartboard	Fachunterricht
213	Klassenraum	Rechner, Smartboard	Fachunterricht
204	Klassenraum	Portabler Medienwagen	Medienwagen bis jetzt ohne Bestückung, für flexiblen Einsatz
205	Klassenraum	Portabler Medienwagen	Beamer (noch kein Laptop für flexiblen Einsatz)

## **B. Neues Konzept**

Gegenwärtig werden medienpädagogische Inhalte in drei Formen vermittelt: im Medienunterricht, im AG- und Wahlpflicht-Bereich sowie im sonstigen Fachunterricht. Zudem stehen Medien für das selbstorganisierte Lernen im Lernatelier (s. u.) zur Verfügung und tragen somit zu einer Veränderung der Lernkultur bei.

### **1. Medienunterricht**

Unsere Computerräume werden einerseits für den Einsatz im Fachunterricht genutzt. Andererseits wird hier der Medienunterricht umgesetzt. Dieser spezielle Unterricht dient dazu, alle Schülerinnen und Schüler kompetent im Umgang mit neuen Medien zu machen. Alle Klassen von der 5 bis zur 10 werden hier abwechselnd (in Blöcken) in verschiedenen Bereichen der Medienbildung trainiert. Dies umfasst z. B. Textverarbeitung, Internetrecherche, Umgang mit verschiedenen Programmen, Gefahren im Internet,

PowerPoint-Präsentationen und mehr (s. Fächerübergreifendes Mediacurriculum, S. 10/11)

## **2. Lernatelier**

Das Lernatelier soll unterschiedliche Formen des selbst gesteuerten, individuellen Lernens ermöglichen. Einzelne Schüler oder kleinere Schülergruppen können mit Aufgaben, z.B. der Erstellung von Präsentationen betraut werden, die sie selbstständig im Lernatelier vorbereiten, erarbeiten und vorführen. Außerdem können hier Präsentationen stattfinden und zum Beispiel parallel zur Arbeit an den PCs Plakate oder ähnliches erstellt werden. Daher bietet das Lernatelier auch besonders Raum für Projektprüfungen, Nachbereitung der Praktika, usw. Es ist ebenfalls möglich, das Lernatelier (nach Anmeldung) mit einer kleinen Lerngruppe zu nutzen.

Entscheidend ist, dass eine durchgängige qualifizierte Betreuung und Aufsicht durch eine pädagogische Fachkraft erfolgt und dass Materialpools für unterrichtliche Zwecke bereitstehen bzw. erworben oder zusammengestellt werden. Um sicher zu stellen, dass im Lernatelier eine konzentrierte Arbeitsatmosphäre herrscht, sollte sich seine Nutzung grundsätzlich auf unterrichtliche Zwecke beschränken. Eine freizeitpädagogische Nutzung ist allerdings nicht auszuschließen, solange es an der Schule Hegelsberg kein Internetcafé gibt (s. u.). Zur Zeit ist das Lernatelier an zwei Nachmittagen für Schüler geöffnet – um zum Beispiel Bewerbungen zu erstellen und auszudrucken.

## **3. Freizeitbereich**

Es ist seit längerer Zeit geplant, ein Internetcafé in den Räumlichkeiten der Schulsozialarbeit einzurichten (s. u.).

## **4. Raumnutzung**

Die Räume 106 und 120 stehen dem Fachunterricht im Klassenverband zur Verfügung. Das Lernatelier (R. 207) wird von Schülern genutzt, die in Einzel- oder Gruppenarbeit am Computer arbeiten. Außerdem können kleine Lerngruppen nach Anmeldung in das Lernatelier.

## **C. *Bewertung des Ist-Zustandes (Evaluation)***

Der Einsatz von Medien und die Nutzung der entsprechenden Räume sind an der Schule Hegelsberg auf gleichbleibend hohem Niveau. Dies zeigen u. a. die entsprechenden Belegungs- und Vormerklisten und die Entleihe von mobilen Beamern, Laptops, usw.

Die Zunahme dieser Nutzung lässt sich einerseits auf die verbesserten technischen Bedingungen der Schule zurückführen (Gestaltung der Räume; technische Zuverlässigkeit; passende Software), andererseits liegt dies an der anhaltenden Verjüngung des Kollegiums. Außerdem lernen immer mehr Kolleginnen und Kollegen die Vorzüge des Einsatzes neuer Medien im Unterricht kennen. Dies liegt auch daran, dass immer mehr „gute“ Lernsoftware und zusätzliches interaktives Material der Schulbuchverlage zur Verfügung steht. Auch die Nutzung von Smartboards wird von immer mehr Kolleginnen und Kollegen geschätzt und in den Unterricht integriert.

Es wurden weitere mobile Smartboards und fest installierte Interaktive Smartboards angeschafft.



Es ist zu vermuten, dass sich dieser Trend fortsetzt, da zum einen die pädagogische Passung im Hard- und Softwarebereich immer besser wird und zum anderen immer mehr KollegInnen an die Schule kommen, die als „Digital Natives“ keine Hemmschwellen in der Nutzung von Computer und Internet haben und eine Bereitstellung der Medien sogar einfordern.

Qualitativ gibt es in der Mediennutzung weniger Lücken. War bisher ein beschränkter Einsatz nur auf Textverarbeitung, Internetrecherche und Präsentationstechnik zu beobachten findet sukzessive ein Einsatz für Audio-, Grafik- und Videobearbeitung auch im Fachunterricht (Englisch, Deutsch, Kunst, Musik) statt.

Die Nutzung des Lernateliers bleibt mittlerweile nicht mehr hinter den Erwartungen zurück. Auch werden die neuen Medien zunehmend im Unterricht für selbstorganisiertes Lernen genutzt.

Gründe hierfür sind:

- Jüngere KollegInnen sind offen gegenüber dem Einsatz neuer Medien und setzen diese im Unterricht ein.
- Medien- und Schulcurriculum werden zunehmend verzahnt. Medienkompetenzen werden verstärkt in den Fachunterricht weiter getragen und vertieft.
- Das Lernatelier ist annähernd durchgängig besetzt.

Im Tagesheim gibt es weiterhin keine Computerarbeitsplätze. Das liegt auch daran, dass diese Räumlichkeiten über keine Lan/W-Lan-Anbindung verfügen. Dieser Freizeitbereich könnte durch das Einrichten eines Internetcafes deutlich an Attraktivität gewinnen. Gleiche Situation (keine Internetanbindung) gilt für die Räumlichkeiten der Schulsozialarbeit. Dies erschwert die Arbeit unserer SozialpädagogInnen.

Beide Bereiche sind physisch vom Hauptgebäude getrennt.

Aufgrund der zusammengetragenen Aspekte ergibt sich folgendes Resümee:

- Da mehr Ressourcen zur Verfügung stehen, sollte der Fachunterricht noch stärker in das Medienkonzept einbezogen werden. Hierbei sollte der Fachunterricht die eigentliche Lernumgebung bieten; explizite Medienstunden (thematisch angepasste „Module“) sollten weiterhin die notwendigen medienpädagogischen Grundkenntnisse beisteuern.
- Im Tagesheim (oder in einer anderen Räumlichkeit) sollte ein Internetcafé eingerichtet werden, um sozial benachteiligten Kindern der Nordstadt angemessene und attraktive Freizeitmöglichkeit zu bieten.

## **VI. Soll-Zustand**

### **A. Systematik**

Die Vermittlung von medienpädagogischen Inhalten soll in der Schule Hegelsberg mehrgleisig geschehen:

1. Durch eine modularisierte Grundbildung, die mit dem Fachunterricht verzahnt ist. Der Fachunterricht bietet die Lernumgebung, die Medienmodule geben den nötigen Medien-

Input. Der Lernfortschritt jedes Schülers wird in einem Medien-Portfolio dokumentiert. Ein Ziel dieser Grundbildung ist die Befähigung zum selbstorganisierten Lernen im Lernatelier. Darüber hinaus sollen sich dem Schüler kreative Ausdrucksmöglichkeiten eröffnen, durch die u.a. Präsentationen bereichert werden können. (ggf. Medienführerschein)

2. Durch eine Vertiefung einzelner Bereiche im AG- / Wahlpflicht- und/oder Fach-Unterricht.
3. Durch ein offenes Medienangebot, das den Lebensraum Schule auch am Nachmittag attraktiv macht.

## 1. Kompetenzbereiche

Die Systematik dieses Medienkonzeptes richtet sich nach den Handlungsempfehlungen für die digitale Gesellschaft: Medienbildung an deutschen Schulen (2014). Hier werden sechs Teilbereiche der Medienkompetenz betrachtet:

- a) Information
  - Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale
  - Auswahl und Nutzung von Quellen
  - Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen
- b) Analyse
  - Orientierung im Medienangebot
  - Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten
  - Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten
- c) Kommunikation
  - Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug
  - Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation
  - Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft
- d) Präsentation
  - Präsentationsarten und ihre Merkmale
  - Sachgerechte Auswahl von Präsentationsarten
  - Medienspezifische Gestaltungsprinzipien
- e) Produktion
  - Medienproduktion als planvoller Prozess
  - Gestaltung von Medien
  - Veröffentlichung von Medienprodukten
- f) Mediengesellschaft
  - Eigener Mediengebrauch
  - Die Konstruktion der Wirklichkeit durch Medien
  - Medien als Wirtschaftsfaktor
  - Medien in Politik und Gesellschaft
  - Rechtsfragen, Datenschutz, Datensicherheit

Für dieses Medienkonzept wurden sinnvoll erscheinende Deskriptoren ausgewählt, auf Schulstufen verteilt und zu „Modulen“ zusammengefasst. Damit Schülerinnen und Schüler *Kompetenzen* aufbauen und nicht nur theoretisches Wissen anhäufen (etwa über *mögliche* Herstellungswege für eigene Medienbeiträge) werden diese Module in projektorientierten fächerübergreifende Prozesse eingebunden. Das Mediencurriculum wird deshalb mit den Fachcurricula verzahnt und gemeinsam in einer *Lernpartitur* festgehalten. Die Erstellung einer fächerübergreifenden Lernpartitur gehört zu den Schulentwicklungsaufgaben der Schule Hegelsberg, die in den nächsten Jahren kontinuierlich betrieben werden soll.

## 2. Fächerübergreifendes Mediacurriculum, Schuljahr 2018/2019

	Medienunterricht	Deutsch	Arbeitslehre	Mathe	BWU	WPU	EDV-AG 5/6/7/8	Nebenfächer
5	Einführung der Computergrundkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen  Gefahren im Internet			Einführung in Mathe-Spiele-Apps Einführung GeoGebra/ Euklid			Grundkenntnisse in Text- und Schreibprogrammen Grundkenntnisse in PowerPoint Verantwortungsvoller Umgang mit dem Internet	
6	Einführung der Computergrundkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen  Gefahren im Internet			Einführung in Mathe-Spiele-Apps Einführung GeoGebra/ Euklid			Grundkenntnisse in Text- und Schreibprogrammen Grundkenntnisse in PowerPoint Verantwortungsvoller Umgang mit dem Internet	
7		Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint  Einführung in die Arbeit mit Tablets <ul style="list-style-type: none"> <li>• PuppetPals</li> <li>• Bitsboard</li> <li>• Popplet</li> <li>• Word</li> <li>• PowerPoint</li> </ul>	Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> </ul>	Mathe-Spiele-Apps Einführung GeoGebra/ Euklid	Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint	Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint	Vorbereitung auf Projekt- und Präsentationsprüfungen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissenschaftliches Arbeiten</li> <li>• Formatieren Präsentationen erstellen</li> </ul>	Einführung in die Arbeit mit Tablets <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garage Band (Musik)</li> <li>• FlipaClip (Kunst)</li> <li>• PuppetPals (Ethik)</li> </ul>
8		Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint  Einführung in die Arbeit mit Tablets <ul style="list-style-type: none"> <li>• PuppetPals</li> <li>• Bitsboard</li> <li>• Popplet</li> </ul>	Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> </ul>	Mathe-Spiele-Apps, GeoGebra/ Euklid	Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> </ul>	Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> </ul>	Vorbereitung auf Projekt- und Präsentationsprüfungen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissenschaftliches Arbeiten</li> <li>• Formatieren Präsentationen erstellen</li> </ul>	Einführung in die Arbeit mit Tablets <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garage Band (Musik)</li> <li>• FlipaClip (Kunst)</li> <li>• PuppetPals (Ethik)</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Word</li> <li>• PowerPoint</li> </ul>						
<b>9</b>		<p>Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissenschaftliches Arbeiten</li> <li>• Präsentationen mit PowerPoint erstellen</li> </ul>	<p>Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> <li>• Online-Bewerbung</li> </ul>	<p>Konstruktionen mit GeoGebra / Euklid</p> <p>Einfache Programmierungen mit Scratch</p>	<p>Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> <li>• Online-Bewerbung</li> </ul>	<p>Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> <li>• Online-Bewerbung</li> </ul>		<p>Einführung in die Arbeit mit Tablets</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garage Band (Musik)</li> <li>• FlipaClip (Kunst)</li> <li>• PuppetPals (Ethik)</li> </ul>
<b>10</b>		<p>Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissenschaftliches Arbeiten</li> <li>• Präsentationen mit PowerPoint erstellen</li> </ul>	<p>Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> <li>• Online-Bewerbung</li> </ul>	<p>Konstruktionen mit GeoGebra / Euklid</p> <p>Einfache Programmierungen mit Scratch</p>	<p>Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> <li>• Online-Bewerbung</li> </ul>	<p>Vertiefung der Computerkenntnisse in Textverarbeitungsprogrammen und PowerPoint</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewerbungsschreiben</li> <li>• Lebenslauf</li> <li>• Praktikumsmappen anlegen</li> <li>• Online-Bewerbung</li> </ul>		<p>Einführung in die Arbeit mit Tablets</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garage Band (Musik)</li> <li>• FlipaClip (Kunst)</li> <li>• PuppetPals (Ethik)</li> </ul>

### 3. AG-Angebot und spezielle Unterrichtsangebote

Im Rahmen des fächerübergreifenden Mediacurriculums können viele Bereiche nur angerissen werden. Eine Vertiefung macht Sinn, wenn Schüler ein besonderes Interesse zeigen. Diese Vertiefung geschieht im AG- und Wahlpflicht-Bereich der Schule. Außerdem findet in einigen Fächern kontinuierlich Unterricht mit interaktiven Angeboten statt. Zum Beispiel:

- Schülerwerkstatt
- Online – Bewerbungstraining im Berufswahlunterricht
- Bibliotheksbetreuung
- Bühnentechnik/Video
- Bewerbungstraining im Arbeitslehreunterricht
- Wahlpflichtfächer: Naturwissenschaften und Darstellendes Spiel
- Musikunterricht – z.B. Musikproduktion mit Garageband
- Deutschunterricht

Das Zustandekommen eines AG-Angebots hängt von der jeweiligen Nachfrage ab.

## VII. „Wunschliste“

Um unser Medienkonzept effizient und sinnvoll umzusetzen wird folgendes benötigt:

- Renovierung und Modernisierung der Computerräume (Tische, Stühle, Schränke) versteckte Kabellegung, Belüftung/Klimatisierung reparieren/einbauen
- Lernatelier: Lernmaterialien und Lernhilfen für ein selbstständiges Lernen (Wörterbücher, Enzyklopädie, Plakate, Stifte usw.)
- Neue Overheadprojektoren im Austausch für die veralteten und defekten Geräte)
- Apple TV/Android TV und fest installierte Beamer möglichst in jeder Klasse
- 2 Dokumentenkameras
- Flachbettscanner für Raum 106 und 120
- LAN/W-LAN ausbauen und stabilisieren, auch im Bereich der Sporthalle/Mehrzweckhalle, den Räumen der sozialpädagogischen Betreuung und der Spieltheke