



MEDIEN BILDUNG ENTWICKLUNG

**am
St. Ursula-Gymnasium
Düsseldorf**

Medienentwicklungsplan des St.-Ursula-Gymnasiums

Vorwort

Wir betrachten die Digitalisierung als eine substanzielle und unumkehrbare gesellschaftliche Veränderung. Sie bedarf der Aneignung neuer Kenntnisse genauso wie des kritischen Hinsehens, damit die vielfältigen Chancen des digitalen Lebens zu einem Mehrwert für alle werden.

Die konstruktive Nutzung digitaler Medien für das Schulleben und die anwendungsorientierte und gleichzeitig kritische Bildung unserer Schülerinnen und Schüler in diesem Bereich sind ein elementarer Bestandteil unseres konfessionellen Profils. Die Vermittlung von gestalterischen Kompetenzen einerseits und das Erlernen eines mündigen Umgangs mit neuen Medien andererseits gilt es miteinander zu verbinden.

Unsere ursulinischen Leitbilder Wertschätzung, Ermutigung und Gemeinsinn gilt es mit neuem Leben zu erfüllen.¹

Analoge Tätigkeiten von Schülerinnen und Schülern wie auch Lehrkräften können durch digitale Kommunikation vereinfacht und auf ganz neue Weise wertgeschätzt werden. Sie stärken den Gemeinsinn der Schule und damit alle Beteiligten in ihrer Arbeit.

Daher sehen wir es zu diesem Zeitpunkt als unsere Aufgabe an, den medienpädagogischen Diskurs darüber zu führen, wo digitale Werkzeuge Unterricht und Schulleben bereichern und alte Medien wie Tafel und OHPs ersetzen können und wo die Aneignung traditioneller Kulturtechniken, Kompetenzen und Kommunikationsformen auch weiterhin unersetzlich ist. Das systematische Ignorieren einer sich digitalisierenden Gesellschaft und Berufswelt ist für uns ebenso wenig eine Option wie ein blinder digitaler Aktionismus, der Qualität suggeriert, bloß weil etwas digital ist. Dieser Diskurs betrifft das System Schule insgesamt sowie jedes einzelne Schulfach.

Medienkompetenz = Schlüsselqualifikation

Medienkompetenz umfasst Wissen über Medien sowie die Fähigkeit, Medien souverän bedienen, kritisch beurteilen und kreativ gestalten zu können. Der Erziehungswissenschaftler **Dieter Baacke** prägte den Begriff mit folgenden Handlungsdimensionen:

Medienkritik

Schüler/innen beziehen sich analytisch, reflexiv und ethisch auf Medien

Mediennutzung

Schüler/innen nutzen Medien rezeptiv und interaktiv

Die 4 Dimensionen von Medienkompetenz

Medienkunde

Schüler/innen erwerben Wissen über Mediensysteme (informativ) und setzen sie zielgerichtet ein (instrumentell-qualifikatorisch)

Mediengestaltung

Schüler/innen drücken sich mit Hilfe digitaler Medien innovativ, selektiv und kreativ aus

Planungsstand

A. Technisch-systemische Projekte

Im Bereich schulischer Nutzung digitaler Medien werden immer mehr auch betriebliche Anforderungen zu beachten sein: Performance, Sicherheit, Zugänglichkeit.

Zugänglichkeit

Nach aktuellem Stand verfügen wir über drei Computerräume (ca. 70 Plätze) und über Panel-Notebook-Anlagen in jedem Unterrichtsraum (ca. 45 Stück). Die schulische und administrative Kommunikation wird durch die Schulplattform WebWeaver sichergestellt.

Die Anzahl digitaler Arbeitsplätze sollte in den nächsten Jahren deutlich erhöht werden. Es erscheint erforderlich, soweit es organisatorisch möglich sein kann, mittels Fachraumprinzip die Verfügbarkeit der Geräte zu gewährleisten. Aus ökologischen und ökonomischen Gründen muss eine solch umfangreiche instrumentelle Aufstockung vernünftigen Nachhaltigkeitsüberlegungen standhalten. Auch die z.Zt. noch vom Schulträger geprüfte Möglichkeit einer Zulassung privater Endgeräte der Schülerinnen und Schüler gehört in den Bereich Zugänglichkeit (Bring your own device, vgl. dazu auch den Absatz Performance).

Performance

Zurzeit kann an allen bestehenden digitalen Arbeitsplätzen über LAN oder WLAN auf das Internet und das hausinterne Netzwerk zugegriffen werden. Der drahtlose Internetzugang über das Schulnetz ist bisher beschränkt auf das Kollegium.

Angestrebt wird neben einer in den Fachbereichen verfügbaren, hinreichenden Geräteausstattung auch die Zulassung schülereigener Geräte, die für deren vielfältige unterrichtliche Nutzung auf das schulische WLAN-Netz zugreifen sollen (Bring your own device). Hier ist besonders an die Verwendung von Smartphones gedacht. Hierzu ist ein hinreichend performanter Breitbandanschluss (im Moment sind bei uns max. 400 Mbit/s möglich) und eine stabile WLAN-Netzstruktur erforderlich.

Das bereits bestehende WLAN-Netz, errichtet zur Versorgung der Panel-Notebook-Anlagen in meist unverkabelten Räumen, deckt dieses Zukunftsszenario nicht ausreichend ab.

Sicherheit

Die Nutzung des Schulnetzes ist für alle Beteiligten durch ein hinreichend sicheres Authentifizierungsverfahren abgesichert. Schülerinnen und Schüler sowie ihre Eltern bekommen Datenschutzerklärungen zur Kenntnisnahme und Unterschrift vorgelegt.

Hohe digitale Nutzungsdichte und WLAN-Betrieb machen auch im Bildungsbetrieb eine erhöhte Sensibilität im Bereich des Daten-, Urheberrechts- und Privatsphärenschutzes erforderlich. Diese haben auch rechtliche Auswirkungen. Nur durch regelmäßige, adressatengerechte Schulungen und das Unterzeichnen von IT-Policies durch jeden schulischen Nutzer wird dies zu bewerkstelligen sein. Grundlage dafür waren bereits in der Vergangenheit die Datenschutzrichtlinien des Schulträgers.²

¹Vgl. die Ausführungen der Dt. Bischofskonferenz: Medienbildung und Teilhabegerechtigkeit, Impulse der Publizistischen Kommission der Deutschen Bischofskonferenz zu den Herausforderungen der Digitalisierung, 29.09.2016. Arbeitshilfen Nr. 288. Verfügbar unter: http://www.dbk-shop.de/media/files_public/klococfgj/DBK_5288.pdf

²Vgl. die Anordnung über den kirchlichen Datenschutz für die Verarbeitung personenbezogener Daten in den katholischen Schulen in freier Trägerschaft im Erzbistum Köln (KDO-Schulen), S.65 (print), S.33 (pdf). https://www.erzbistum-koeln.de/export/sites/erzbistum/seelsorgebereiche/downloads/fachbereich_recht/category_c/subcategory_3/Anordnung_xber_den_kirchlichen_Datenschutz_xKDOx.pdf

B. Medienkompetenz im Unterricht:

Bestandsaufnahme und Folgerungen

Mit dem Ziel, die allgemeine und fachbezogene Medienkompetenz an unserer Schule zu stärken, nehmen wir bereits seit Jahren insbesondere den Aspekt des User-Verhaltens bzw. Verbraucherschutzes in den Blick.

Zu diesem Zweck finden in der Jahrgangsstufe 5 im Rahmen von LSP-Veranstaltungen und in der Jahrgangsstufe 7 im Rahmen von IKG-Einheiten grundlegende Aufklärungs- und Übungseinheiten im Klassenverband statt, bei denen die Schülerinnen und Schüler nicht nur Grundlagen im Sinne einer Bedienschulung vermittelt bekommen, sondern altersgerecht auf Gefahren im Internet, Datenschutzaspekte u.a. aufmerksam gemacht werden.

In der Jahrgangsstufe 8 besuchen die Klassen das Jugendinformationszentrum der Stadt Düsseldorf (zeTT), wo in Zusammenarbeit mit der Verbraucherzentrale NRW gezielt auf das User-Verhalten der Jugendlichen eingegangen wird und altersspezifische Phänomene wie Cybermobbing, Hate-Speech, sorgloser Umgang mit persönlichen Daten, Verbraucherrechte u.a. thematisiert werden.

Als langfristiges Ziel wird empfohlen, das schon bestehende Angebot für die **Klassen 5-8** (LSP, IKG + zeTT) auszuweiten und in einem modularisierten Epochenunterricht „**Medienkunde**“ in der **Klasse 6 und 7** zu unterrichten. Exkursionen, Expertenbesuche und weitere Vertiefungen bieten hier diverse Möglichkeiten.

Für die **Jahrgangsstufen 8 und 9** bieten wir im Differenzierungsbereich das Fach **Discuss & Design** an, in dem die Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit erhalten, durch eine gezielte Vertiefung gesellschaftspolitische Themen zu diskutieren.

Das Datensammeln von Staaten und Konzernen, der Umgang mit Whistleblowern, die Verbreitung und Enttarnung von Fake-News und weitere tagesaktuelle Aspekte im Rahmen dieses Faches erörtert.

Neben dem gesellschaftspolitischen Aspekt (Discuss) findet auch eine Vertiefung der *digitalen Gestaltungskompetenz* statt. Hier wird das Arbeiten mit Video- Schnittprogrammen eingeübt, Kurzfilme geplant, gedreht und geschnitten und im Idealfall erlernte Aspekte bzw. aufkommende Fragen aus dem Discuss-Teil produktiv umgesetzt.

In der **Jahrgangsstufe 11** wird im Schuljahr 2017/2018 erstmals ein **Projektkurs Discuss & Design** angeboten, der die oben genannten Themen und Aspekte aufgreift und auf einem anderen, altersangemessenen Niveau behandelt.

Jahrgangsstufenübergreifend bietet unsere **Schul-Homepage unter der Rubrik Sicher im Netz** diverse informative Angebote der LfM u.a. für Schüler und Eltern zu den Themen: Suchmaschinen für Kinder, Sicheres Surfen, Datenschutz, Datensicherheit, Gefahr durch illegales Kopieren und Urheberrechtsverletzungen, Soziale Netzwerke, Cyber Mobbing und Smartphones.

C. Einbindung von Medienkompetenzen in den Fachunterricht:

Eine nach Klassen und Fächern ausdifferenzierte Übersicht möglicher Unterrichtsvorhaben wurde bereits vom Kollegium erarbeitet und befindet sich in der Prüfung.

Eine überblickshafte Darstellung dieser thematischen Schwerpunktsetzungen skizziert vorläufig folgende Mind-Map:

Computer-Algebra-Systeme (CAS)

Textproduktion und -verarbeitung

Mathematik und Informatik

statistische Programme

Hör-/ Sehverstehen

Übungsprogramme

Datenerhebung und Tabellenkalkulation

Recherche und Präsentation

Fremdsprachen

Geometrieprogramme
z.B. Geogebra, Vektoris

Texte umformen und medial gestalten

Vokabeltrainer

Erstellung und Auswertung von Diagrammen

Simulationsprogramme

Kreative Produktionen:
Hörspiel, Podcast, Verfilmung

Naturwissenschaften

Recherche und Präsentation

Kritischer Vergleich medialer Angebote

Präsentationstechniken

Deutsch

Übungsprogramme, z.B. digitale Karteikarten

Videodokumentation von Experimenten

Textproduktion und -verarbeitung

Medienbildung

Musikproduktion mit GarageBand

Verhalten in Sozialen Netzwerken

Cyber Mobbing, Hate Speech

Produktion von Werbefilmen

Musik

Medienkunde

Bedienschulung

Gestaltungsaufgaben (Improvisationen) planen

Recherche und Präsentation

Reflexion der Mediennutzung

Datenschutz, Urheberrecht, Verbraucherschutz

Bildbearbeitung

Digitaler Weltatlas, WebGIS, Geo-Apps

Wahrheitsgehalt medial vermittelter Wirklichkeit

Zeichenprogramme

Kunst

Videobearbeitung

Gesellschaftswissenschaften

kritische Reflexion medialer Fitness-Angebote

Sport

Wikis erstellen, Wikipedia-Artikel überarbeiten

Einfluss der Medien auf Denken und Handeln (Soziale Medien, Politik)

Technik und Taktik mittels Video