Medienkompetenz und Ziele

1. Medienkompetenz und Ziele medienpädagogischen Handelns

Die rasante Entwicklung digitaler Medien prägt unsere moderne Gesellschaft in beispiellosem Maße. Als Schule im 21. Jahrhundert tragen wir die Verantwortung, Schülerinnen und Schüler nicht nur auf traditionelle Weise zu unterrichten, sondern auch darauf vorzubereiten, verantwortungsbewusste und kompetente Mediennutzer zu werden.

Mit der Einführung von Tablet-Klassen in den Jahrgangsstufen 7 und 8 sowie der Integration digitaler Schulbücher und der IServ-Lernplattform in unser Medienkonzept, setzen wir einen Schritt, um den digitalen Wandel im Bildungsbereich aktiv mitzugestalten. Diese Fortschritte gehen Hand in Hand mit unserem Engagement für eine umfassende Medienerziehung.

Medienerziehung geht über die bloße Nutzung von Technologie hinaus. Sie bedeutet, Schülerinnen und Schüler zu kritischen Denkern zu formen, die in der Lage sind, Informationen zu hinterfragen, ethische Entscheidungen im digitalen Raum zu treffen und ihre Medienkompetenz in verschiedensten Kontexten zu nutzen.

In diesem Kontext betonen wir die Wichtigkeit von Schulungen für Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler, um nicht nur die technischen Fertigkeiten zu vermitteln, sondern auch ein Bewusstsein für die Chancen und Herausforderungen der digitalen Welt zu schaffen. Die Integration von digitalen Medien in den Unterricht soll nicht nur den Wissenserwerb fördern, sondern auch die Entwicklung von kritischem Denken, Teamarbeit und Selbstständigkeit unterstützen.

Dieses Medienkonzept ist ein lebendiges Dokument, das ständig aktualisiert wird, um den sich wandelnden Anforderungen gerecht zu werden. Die Zusammenarbeit von Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern, Eltern und Erziehungsberechtigten ist entscheidend, um eine erfolgreiche Umsetzung zu gewährleisten. Gemeinsam gestalten wir die Zukunft unserer Schule im Zeitalter der digitalen Transformation.

2. Auswählen und Nutzen von Medienangeboten

In diesem Aufgabenbereich sollen Kinder und Jugendliche lernen, Medienangebote bewusst im Sinne verschiedener Funktionen zu nutzen, z.B. für *Information* und *Lernen*, für *Problemlösen* und *Entscheidungsfindung*, für *Kunstgenuss* und *Kommunikation,* für *Unterhaltung* und *Spiel*. Dies setzt die Bereitschaft und Befähigung zu einer überlegten Medienauswahl voraus. Diese schließt den Vergleich

der medialen Möglichkeiten mit nichtmedialen Handlungsalternativen für die genannten Funktionen ein.

3. Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge

Die Schülerinnen und Schüler sollen die Möglichkeit erhalten, selbst technische Medien zur Gestaltung eigener Aussagen zu verwenden, z.B. durch die eigene Herstellung von *Foto-* oder *Videodarstellungen*, von *Druckerzeugnissen* (Schrift-Bild-Kombination), von Hörspielen oder Videofilmen sowie von *computerbasierten Beiträgen*. 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.

4. Verstehen und Bewerten von Mediengestaltung

Bei diesem Aufgabenbereich geht es um das Problem, dass es angesichts der Medienentwicklung immer schwieriger wird, Medienaussagen richtig einzuordnen. Als Basis für ein angemessenes Verstehen und Unterscheiden von Medienaussagen und Programmen sollen die Kinder und Jugendlichen verschiedene *Darstellungsformen* von Inhalten im Hinblick auf die mit ihnen verbundenen Reduktionen von Realität kennen lernen, 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, Instrument und Inhalt. Des Weiteren sollen unterschiedliche *Gestaltungstechniken* verschiedener Medien bewusst gemacht werden, z.B. Kameraperspektiven und Kamerabewegungen bei Film und Fernsehen.
Schließlich geht es um die Unterscheidung und Einschätzung verschiedener *Gestaltungskategorien* und ihrer spezifischen Möglichkeiten und Grenzen, z.B. um die Besonderheiten von Roman, Hörspiel, Fernsehmagazin, Videofilm und Computerspiel.

5. Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen

Dieser Aufgabenbereich basiert auf der Annahme, dass Medien Einflüsse im Bereich von *Gefühlen*, *Vorstellungen*, *Verhaltensorientierungen* und Alltagsgeschehen haben. Die erzeugten Gefühle können von Spaß und Freude bis zu Angst und Schrecken reichen; die vermittelten Vorstellungen sind - aus der Perspektive des Wirklichkeitsbezuges - eher realitätsangemessen oder eher irreführend; die

übernommenen Verhaltensorientierungen umfassen - je nach gegebenen Bedingungen - das Spektrum von sozialen bis zu problematischen aggressiven W*ertorientierungen*, das Alltagsgeschehen kann eher selbst bestimmt oder eher medienabhängig sein. Medienerziehung 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 selbst bestimmtes Alltagsgeschehen entwickelt werden.

6. Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung

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 dahinter liegenden Interessen zu prüfen, zu analysieren und zu bewerten. Weiterhin sollen sie erkennen, wie ihre eigenen Bedürfnisse durch Medien aufgenommen und – gegebenenfalls – kanalisier werden, wobei der jeweilige soziale Kontext bzw. die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen berücksichtigt werden muss. Schließlich 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. Die obigen Ausführungen zeigen deutlich, dass Medienkompetenz nicht ohne Methoden- und Sozialkompetenz denkbar ist. So müssen die Lernenden im Rahmen medialen Handelns auch elementare, „klassische“ Lern- und Arbeitstechniken wie z.B. verstehend lesen, markieren, exzerpieren, visualisieren, nachschlagen erwerben; hinzu treten zentrale Sozial- und Arbeitsformen wie Gruppenarbeit, Partnerarbeit, Planspiel, Referat, Fallanalyse, Feedback. Die Kommunikation innerhalb des Arbeitsprozesses und über die Arbeitsergebnisse ist von zentraler Bedeutung. Die Lernenden müssen elementare sozialkommunikative Techniken wie zuhören, argumentieren, frei reden, diskutieren, moderieren erwerben; daneben gilt es auch die Rolle nonverbaler Elemente zu erkennen.

7. Ausstattung

Das Laurentius-Siemer-Gymnasium (LSG) besitzt einen Computerraum mit 32 Schülerarbeitsplätzen und einen Lehrerarbeitsplatz mit Veyon. Außerdem gibt es einen Schülersatz IPads. Alle Fach- und Klassenräume sind mit Smartboards (entweder die Beamer-Variante oder mit LED-Bildschirm) ausgestattet. Jede Lehrkraft besitzt ein IPad.

Alle Schülerinnen und Schüler besitzen auf der Lernplattform ISERV einen eigenen Speicherplatz. Darauf können Dokumente und Dateien abgelegt und von überall abgerufen werden. Zudem können sie innerhalb dieser Plattform kommunizieren und sich zu schulischen Zwecken austauschen. In der Schule stehen eine digitale Videokamera und eine Digitalkamera für Unterrichtsprojekte zur Verfügung.

8. Curriculum für das Laurentius – Siemer – Gymnasium

Fach	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7
Deutsch		Web-Recherche zu Unterrichtsinhalten, Kurzreferaten, (Buch-)Präsentationen	
Mathematik	Interaktiv Lernen DGS-Programme	Diagramme mit dem Computer Tabellenkalkulation	Umgang mit dem TC CAS
Naturwissen-schaften			Recherche von Texten und Bildern Erstellen von einfachen Folien für Referate
Kunst			Bildbearbeitung
Informations-technische Grundbildung		Grundlagen der Textverarbeitung, Tabellen und Präsentationen; Funktionsweise Internet; Gefahren und Vorsichtsmaßnahmen	
Fachüber-greifend	ISERV – Einführung und Nutzungsrichtlinien	Prävention: Gefahren des Internet und Cybermobbing	

Tabelle 1 Medienkompetenz in den Fächern Jg. 5 bis 7

Fach	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
Deutsch		Bildbearbeitung und Typographie in Werbetexten, Erstellung von Wikipedia Artikeln Allgemeine Web-Recherche, Layouten / Textverarbeitung hinsichtlich der Bewerbungsunterlagen	
Mathematik	Vertiefung DGS Tabellenkalkulation	Regressionen mit CAS Exploratives Arbeiten mit DGS	Exploratives Arbeiten mit DGS Visualisieren von Lösungen
Naturwissen-schaften	Erarbeitung und Gestaltung von Flyern		

Kunst	Vertiefende Wiederholung		Filmpraktisches Arbeiten, Videoschnitt / Montage
Informations-technische Grundbildung	Bilder, Sounds und Videos Vertiefung Textverarbeitung, Tabellen und Präsentationen		
Informatik		Programmieren, Automatisation, Datenbanken; Gesellschaftskritische Fragen der Informatik	Programmieren, Automatisation, Datenbanken; Gesellschaftskritische Fragen der Informatik

Tabelle 2 Medienkompetenz in den Fächern Jg. 8 bis 10

9. Evaluation

Aufgrund der technischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen muss ein Medienkonzept als „im Fluss“ angesehen werden (Prozesscharakter) und versteht sich deshalb grundsätzlich nicht statisch, sondern kann und soll verändert und weiterentwickelt werden. Zielformulierungen, Inhalte und Methoden werden deshalb einer regelmäßigen Prüfung und Weiterentwicklung unterzogen.

Stand: 04.12.2023