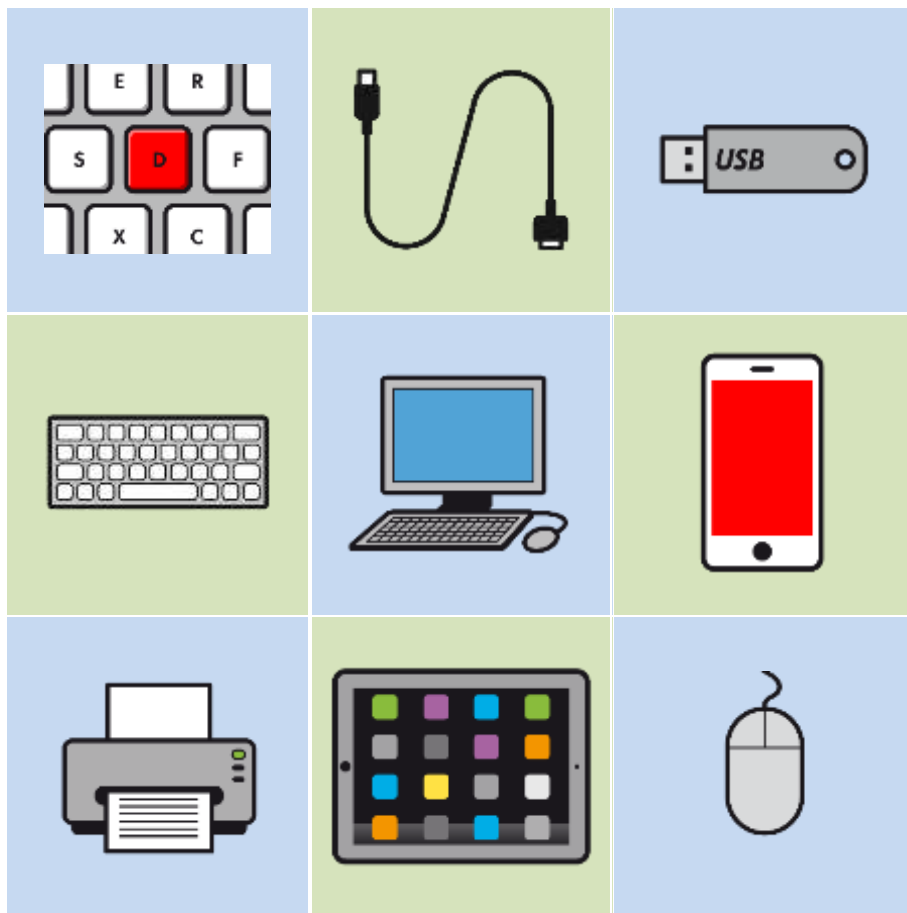


Medienbildungs- konzept

der Gustav-Heinemann-Schule Dieburg

Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung und einer Abteilung
für körperlich motorische Entwicklung

(Stand: September 2023)



Inhalt

1	Einleitung und Zielsetzung	3
2	Unsere Schule im Profil	4
3	Schul- und Unterrichtsentwicklung	4
3.1	Medienkompetenzrahmen für die Schüler:innen der GHS.....	6
3.2	Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Computer	8
3.3	Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Tablet	9
3.4	Nutzung von Medien zur Förderung der Unterstützten Kommunikation	10
4	IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Ausstattungsbedarf	10
5	Fort- und Weiterbildung	12
6	Konzept Elternarbeit	13
7	Zeitplanung / Meilensteine.....	15
8	Evaluation.....	19

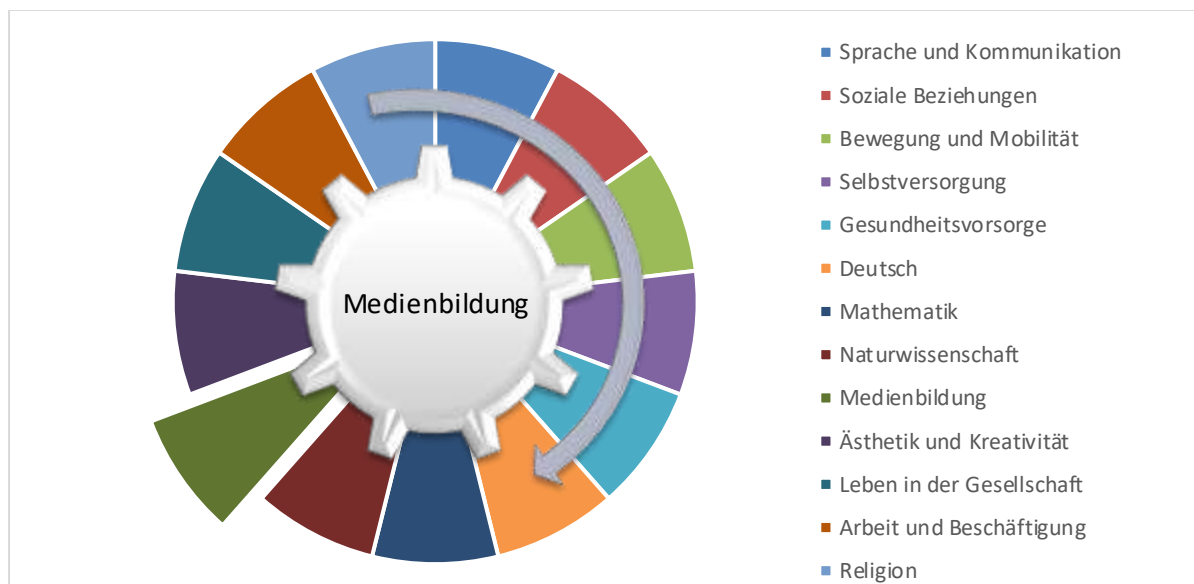
1 Einleitung und Zielsetzung

In Zeiten des digitalen Wandels und der zunehmenden Bedeutung neuer Medien für das gesellschaftliche Leben stehen wir vor der Aufgabe, die „Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung“ (→ Medienbildung) der Schüler:innen stärker in den Fokus des Unterrichts zu rücken.¹ Ob zur Kommunikation, zur Beschaffung von Informationen oder zur Unterhaltung und Freizeitgestaltung, die Fähigkeit, mit Medien umzugehen, ist eine wichtige Voraussetzung für aktive gesellschaftliche Teilhabe. Dabei gilt es, den Chancen der Digitalisierung ebenso wie den Risiken Beachtung zu schenken. Die Schüler:innen sollen einen fachkundigen, verantwortungsvollen und kritischen Umgang mit Medien in der digitalen Welt erlernen.

Wesentliche Ziele der Medienerziehung an unserer Schule sind:

- die technische Beherrschung verschiedener Medien
- die Beschaffung von Informationen
- das Kommunizieren über Medien
- die Dokumentation von Informationen
- die kritische Reflexion der Nutzung von Medien

Dabei stellt der Bereich Medien nicht nur einen der 13 für sich stehenden Kompetenzbereiche dar, die das Hessische Kultusministerium in den „Richtlinien für Unterricht und Erziehung im Förderschwerpunkt geistige Entwicklung“ festgelegt hat, sondern dient gleichzeitig der Vermittlung und aktiven Aneignung aller anderen Lern- und Unterrichtsinhalte der Schule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung.²



¹ Vgl. Hessisches Kultusministerium: Richtlinien für Unterricht und Erziehung im Förderschwerpunkt geistige Entwicklung, Wiesbaden 2013, S. 30f

² Vgl. Hessisches Kultusministerium: Richtlinien für Unterricht und Erziehung im Förderschwerpunkt geistige Entwicklung, Wiesbaden 2013, S. 20ff

Das Medienbildungskonzept bildet den notwendigen pädagogischen Rahmen für den Aufbau und die kontinuierliche Weiterentwicklung der Arbeit mit digitalen Medien an unserer Schule mit dem Ziel, diese im Unterricht sinnvoll und zielgerichtet einsetzen zu können. Durch inhaltlich und methodisch individuell abgestimmte alters- und entwicklungsentsprechende Lernangebote erwerben die Schüler:innen die Kompetenz, mit Medien sicher und effektiv zu arbeiten.

2 Unsere Schule im Profil

Die Gustav-Heinemann-Schule ist eine Förderschule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung mit einer Abteilung für körperliche und motorische Entwicklung.

Im Schuljahr 2022/2023 werden 130 Schüler:innen im Alter von 6 - 20 Jahren in 17 Klassen beschult. Die Lerngruppen setzen sich aus vier bis acht weitgehend altersgleichen Schüler:innen mit heterogenen Lernvoraussetzungen zusammen.

Neben den etwa 30 Förderschullehrer:innen arbeiten an der Gustav-Heinemann-Schule Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst, Erzieher:innen, ein Schulassistent, zahlreiche Teilhabeassistent:innen sowie FSJler:innen in einem interdisziplinären Team zusammen. Dieses wird zusätzlich durch eine Verwaltungsangestellte, einen Hausmeister und eine:n Koch:in abgerundet. Die Förderung der Schüler:innen wird durch individuelle Therapieangebote in den Bereichen Autismus, Logopädie, Ergo- und Physiotherapie ergänzt. Hierfür kommen externe Therapeut:innen an die Schule, um die Kinder zu fördern. Weitere aktuelle Informationen zur Struktur der Schule sind im Schulprogramm und auf der Homepage zu finden.³








Bei der Erarbeitung und Umsetzung des Medienbildungskonzepts handelt es sich um einen Prozess innerhalb der Schulentwicklung, der durch die Steuergruppe initiiert und kontinuierlich begleitet wird. Diese setzt sich aus einem Mitglied der Schulleitung, Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften zusammen. Die Steuergruppe des Medienbildungskonzepts übernimmt im Rahmen ihrer Arbeit die Verantwortlichkeit des schulischen Medienbildungsbeauftragten.

3 Schul- und Unterrichtsentwicklung

Aufgrund unserer sehr heterogenen Schülerschaft muss der Unterricht individuell auf den Entwicklungsstand der Schüler:innen abgestimmt werden. Aus diesem Grund haben wir uns für die Ausarbeitung eines Stufenplans entschieden. Dieser greift die Kompetenzbereiche des hessischen Medienbildungskonzepts auf und wurde um den Kompetenzbereich 0 „*Technische Handhabung von Medien*“ erweitert. Wir erachten diesen als besonders wichtig, da unsere








³ www.ghs-dieburg.de








Schüler:innen zum Teil erst die Grundfertigkeiten zur Bedienung von auditiven und visuellen Medien kennenlernen müssen:

	Kompetenzbereich 0: Technische Handhabung von Medien
	Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
	Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren
	Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren
	Kompetenzbereich 4: Schützen und Agieren
	Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln
	Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

Weiterhin verzichten wir im Stufenplan auf die Festschreibung von Kompetenzen in Bezug auf das Alter und die Schulstufen der Schüler:innen, damit er abhängig vom individuellen Entwicklungsstand eingesetzt werden kann. **Welche Kompetenzstufe erreicht wird, hängt von den individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler:innen ab. Art und Umfang der informations- und kommunikationstechnischen Grundbildung wird im Förderplan der Schüler:innen festgelegt.**

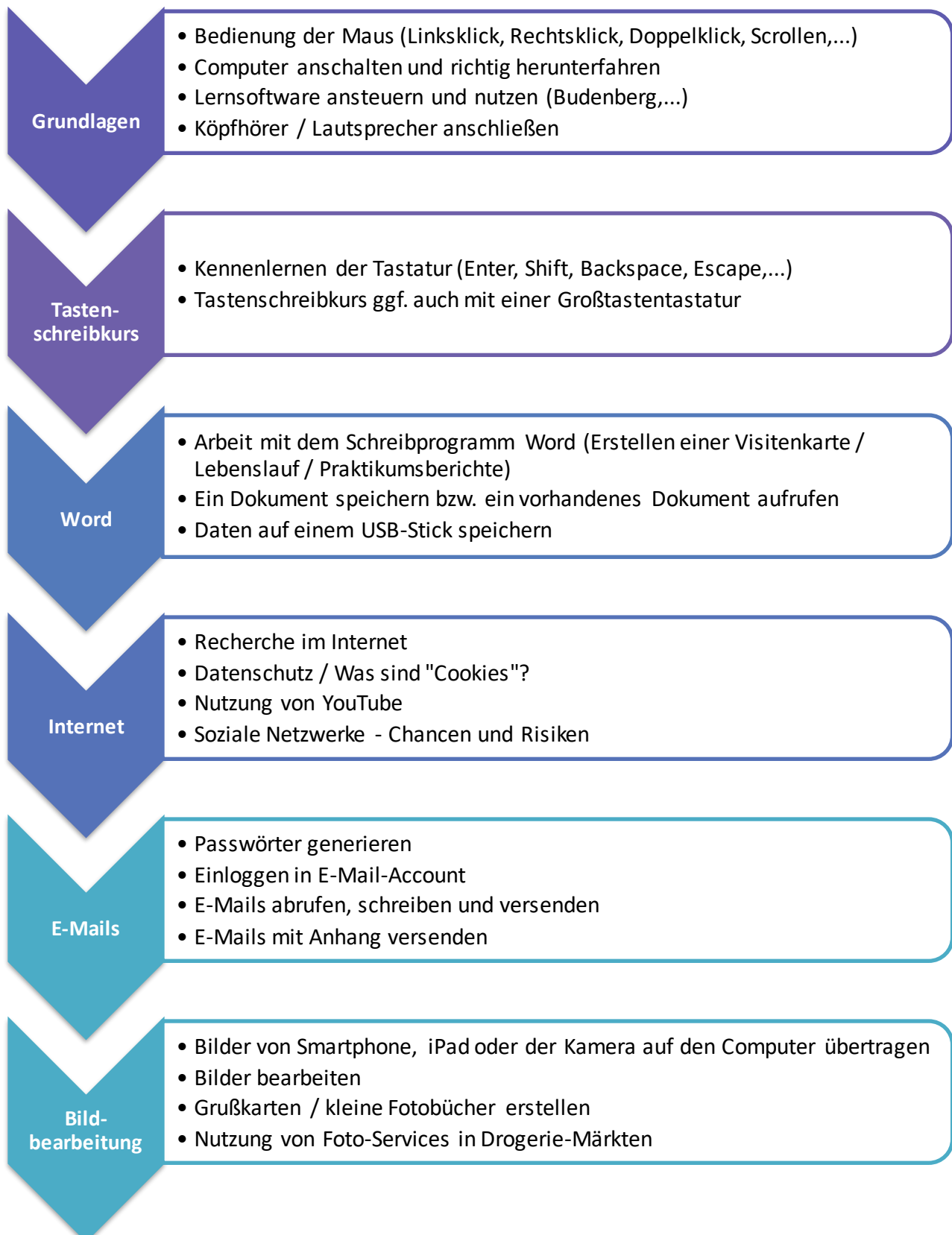
3.1 Medienkompetenzrahmen für die Schüler:innen der GHS

	Kompetenzbereich 0: Technische Handhabung von Medien 	Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 	Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren 	Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren 	Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher agieren 	Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln 	Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren 
Stufe 1	Medien im (Unterrichts-)Alltag begegnen und erleben: z.B. das Klingeln des Telefons, Musik oder Sprache aus dem Radio, Bilder und Filme auf dem Computer-/Fernseh Bildschirm, Bücher betrachten und vorgelesen bekommen	Geräte mit unterschiedlicher Funktion erleben: z.B. Radio/CD-Player zum Hören von Musik, Digitalkamera zur Video-/ Bildaufnahme, Smartboard/ Computer zur Präsentation, Smartphone zum Telefonieren	Medien als Kommunikationsmittel erfahren: z.B. eine vertraute Stimme über den Talker/das iPad oder das Telefon hören, eine bekannte Person in einer Videobotschaft sehen	Präsentation technischer Bilderzeugnisse erleben: z.B. Bildfolgen und Filme ansiewern und beobachten	„Zeitlich dosierten Einsatz“ von Medien erleben: z.B. zu einer bestimmten Zeit am Tag/in der Woche für eine begrenzte Zeitspanne, nicht jederzeit oder dauerhaft	Verschiedene Funktionen der Endgeräte erleben und wahrnehmen: z.B. das Klingeln als Zeichen für einen Anruf, ein Telefon zur Kontaktherstellung, ein Radio zum Hören von Musik, ein Fernseher zum Schauen von Filmen	Interesse an Endgeräten finden und Vorlieben entwickeln: z.B. Vorliebe für bestimmte Lieder entwickeln, vertraute Stimmen am Telefon hören, bekannte Gesichter auf einem Bild fokussieren
Erforderliche Kompetenzen	Sehen, Hören						
Stufe 2	Ein technisches Endgerät ein- und ausschalten: z.B. Telefon/ Smartphone, Fotoapparat, Fernseher, Videokamera, Computer	Geräte zur Nutzung einer bestimmten Intention auswählen: z.B. Radio oder mp3-Player zur Tonaufnahme, Digitalkamera oder Smartphonekamera zur Bildaufnahme und -wiedergabe, Drucker und Kopierer zur Ausgabe von Geschriebenem, ein Telefon oder Smartphone zum Telefonieren	Auf Medien reagieren: z.B. durch Zu- oder Abwendung, Hin-/ Wegsehen, Zuschauen und Hören, Lautieren, Antworten, Kommentieren	Bild-/Videomaterial aufrufen und ansehen: z.B. auf dem Smartphone, dem Smartboard der Digitalkamera oder dem Tablet	Medien „zeitlich dosiert“ nutzen: z.B. im Rahmen eines bestimmten Faches zu einem vorgegebenen Zweck, eingeschränkte „Medienzeit“ pro Tag/Woche	Voraussetzungen der Bedienung sicherstellen: z.B. Stromversorgung sicherstellen, Telefon/Tablet ein- und ausschalten, Ladegerät einstecken	Vielfalt digitaler Medien und deren Nutzen kennen: z.B. Selbstwirksamkeit durch Betätigung technischer Geräte erleben, Nutzen der Endgeräte für die eigene Lebenswelt, die Kommunikation sowie die Freizeitgestaltung erkennen
Erforderliche Kompetenzen	Sehen, Hören, zielgesteuerte Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination						
Stufe 3	Ein technisches Endgerät in seiner Funktion nutzen: z.B. Endgeräte richtig halten/positionieren, Aufnahmeknopf kennen und bedienen, Telefonieren mit dem Smartphone, Sender/Programm auf dem	Vorhandene Inhalte suchen und finden: z.B. einen eingespeicherten Kontakt auf dem Smartphone suchen, ein Bild in der Wiedergabe finden, eine vorgegebene App auf dem iPad auswählen	Lautsprachliche Kommunikation über Medien: z.B. lautsprachliche Kommunikation empfangen und übermitteln über ein (Bild-)Telefon, ein Talker oder eine Voicemail	Eigenes Bild-/Videomaterial erstellen und präsentieren: z.B. Selfies machen, Diashow selbst erstellter Bilder, Präsentation eines Videos	Nutzung von Medien reflektieren: z.B. Gründe für einen maßvollen Einsatz von Medien im Unterricht und zur Freizeitgestaltung nennen	Geräte problembezogen auswählen und zielgerichtet bedienen: z.B. wofür wähle ich welches Gerät und wie nutze ich es: Telefon/ Smartphone zum Telefonieren, PC um E-Mails zu schreiben,	Nutzung (digitaler) Medien zur Gestaltung der Freizeit: z.B. Musikhören zur Entspannung, gemeinsam mit Freunden (im Kino oder zuhause) einen Film schauen, ein Computerspiel spielen, ein Bild malen,

Erforderliche Kompetenzen	Fernseher auswählen, Lern-App auf dem Tablet ansteuern, Maus bedienen					Telefonnummer wählen (Nummerneingabe/Spracheingabe/Kurzwahlverfahren)	Rätsel lösen, ein Buch oder eine Zeitschrift lesen
	Sehen, Hören, zielgesteuerte Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Verständnis für (einfache) Ursache-Wirkung-Zusammenhänge						
Erforderliche Kompetenzen	Programme am Computer auswählen und aufrufen: z.B. Befehle auf der Tastatur kennen und anwenden, ein Programm starten und beenden, verschiedene Programme auf dem Computer und ihre Einsatzbereiche kennen	Suchstrategien im Internet kennen und nutzen: z.B. Informationen aus dem Internet einholen über die Suchmaschine „Google“, z.B. Kinoprogramm, Adressen und Telefonnummern von Ärzten, Zugverbindungen	Schriftsprachliche Kommunikation mit Hilfe von Medien: z.B. schriftsprachliche Kommunikation über das Smartphone (WhatsApp, SMS), den Computer (E-Mail) oder einen Brief	Digitale Erzeugnisse übertragen: z.B. digitale Bilder entwickeln lassen oder selbst ausdrucken, u.a. Nutzung von Fotostationen in Drogerien	Nutzung von Medien reflektieren: z.B. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen oder die Verlässlichkeit von Informationen reflektieren	Digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen: z.B. mathematische Inhalte mit Hilfe einer App vertiefen, Informationen aus Büchern und (Fernseh-) Zeitungen oder Zeitschriften entnehmen	Nutzung (digitaler) Medien im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe: z.B. Nutzung von Chats: anmelden, bedienen, Dialogformen kennen und reflektieren, keine Abgabe persönlicher Daten
	Sehen, Hören, differenzierte Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Schriftsprache: Lesen und Schreiben, Bedienung des Cursors						
Erforderliche Kompetenzen	Computerprogramme und deren Funktionen kennen und nutzen: z.B. Web-Browser: Symbol kennen und aufrufen, Textverarbeitung in Word, E-Mail-Programm und dessen Aufbau kennen (Posteingang, Postausgang, Papierkorb)	Arbeitsergebnisse speichern und aufrufen: z.B. Informationen und Dokumente in einem Ordner auf dem Computer speichern, Speichern auf einem USB-Stick	Beachtung situationsangemessener Kommunikationsregeln und Konventionen: z.B. Anrede und Gruß in einer Mail, Kommunikation mit einem Freund, einer fremden oder höher gestellten Person	Digitale Erzeugnisse bearbeiten und präsentieren: z.B. Erstellen und Präsentieren von Collagen, Kalendern, Danksagungskarten, Visitenkarten, Lebensläufen, Praktikumsberichten, Bewerbungen, Berichte für die Schülerzeitung, Filmen von Rollenspielen	Datenschutz und Bedeutung von Passwörtern kennen: z.B. bewusste und reflektierte Herausgabe personenbezogener Daten und der eigenen Adresse, respektvoller Umgang mit Daten anderer, Medien-erfahrung weitergeben	Mediennutzung zur Selbstversorgung: z.B. Notrufnummern kennen und wählen können, Hilfemeldung formulieren, Vor- und Nachteile des elektronischen Einkaufens, Elektronische Zahlarten kennen, ein Bankkonto elektronisch verwalten	Kritische Reflexion der Nutzung (digitaler) Medien: z.B. Kosten der Mediennutzung: Abrechnungsmodalitäten bei Mobiltelefonen, Festnetzgeräten, Fernsehen und Radio, Rechnungen lesen und verstehen
	Sehen, Hören, differenzierte Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Schriftsprache: Lesen und Schreiben, Bedienung des Cursors						
	Kompetenzbereich 0: Technische Handhabung von Medien 	Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 	Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren 	Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren 	Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher agieren 	Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln 	Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren 
Eingesetzte Software	SMART Notebook, Office Anwendungen, Whiteboard, Internetbrowser, Budenberg, Lernwerkstatt, Lern-/UK-Apps (ANTON-App, GoTalkNow,...), Kestner-Gebärden, Teams etc.						
Eingesetzte Hardware	Smartboard, Tablets, Computerarbeitsplätze, vertikale Maus, Lerntastatur, Großtastentastatur, Digitalkamera, Telefon, Toniebox, Tiptoi, Smartphone, Fernseher, Taster, BigMac, Step-by-Step etc.						

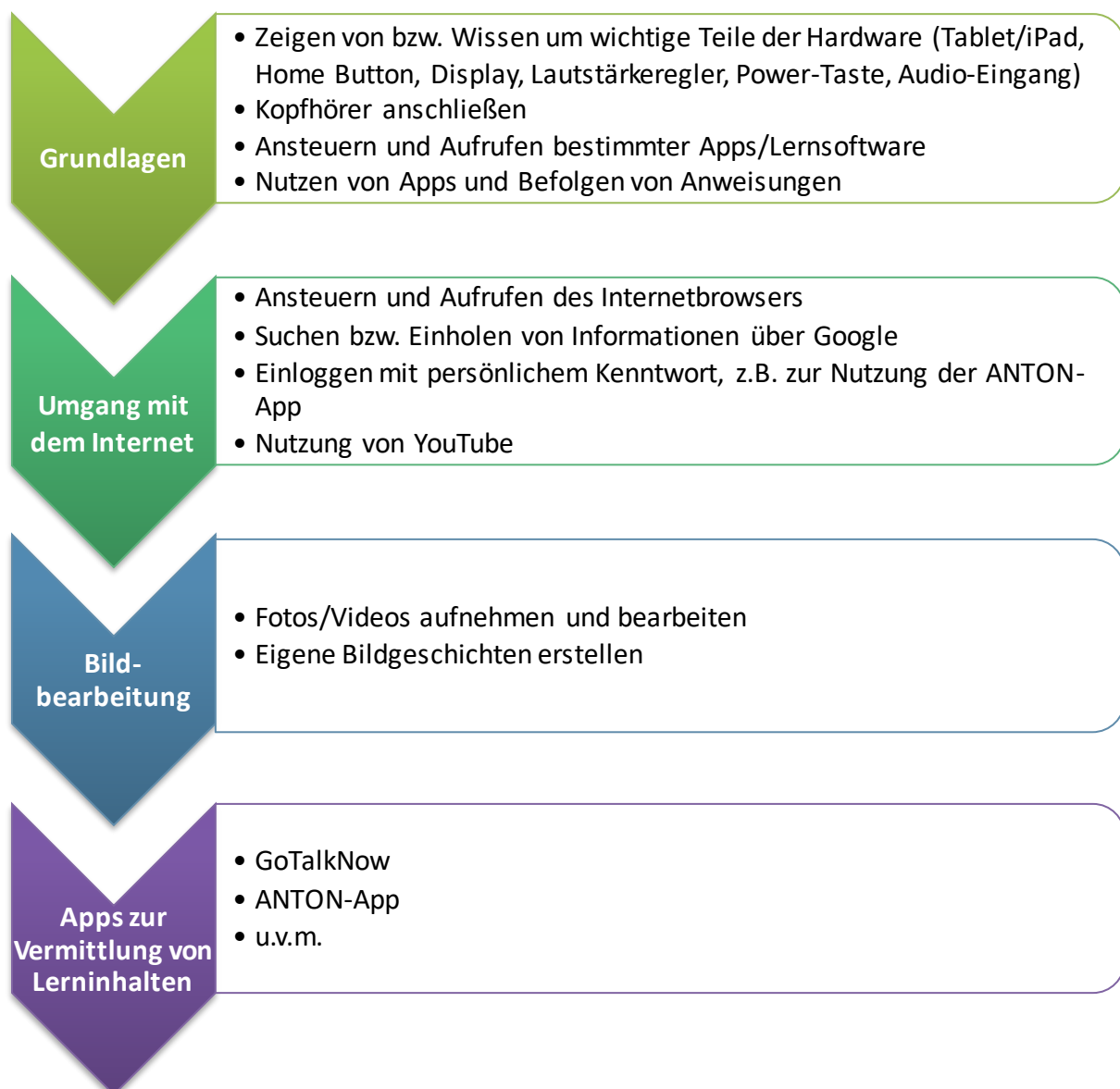
3.2 Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Computer

Im Folgenden werden mögliche Unterrichtsinhalte im Umgang mit dem Computer aufgeführt. Diese dienen der Orientierung, bauen aber nicht zwingend aufeinander auf:



3.3 Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Tablet

Tablets bekommen eine immer bedeutendere Rolle im Unterricht an unserer Schule. Vor allem in der Förderung von Schüler:innen mit eingeschränkten motorischen, kognitiven oder sprachlichen Fähigkeiten eröffnen sie neue Chancen, Bildungsinhalte auf sinnvolle, motivierende und zeitgemäße Weise zugänglich zu machen. Durch hochwertige digitale Lehr- und Lernmaterialien kann der Unterricht zusätzlich kreativ, effizient und vielseitig gestaltet werden. Die einfache Handhabung über das Touch-Display ist schnell verständlich und vielen Schüler:innen auch schon durch den Gebrauch von Smartphones oder Tablets zu Hause bekannt. Mittels zahlreicher Lern-Apps kann das Lernen schnell und einfach individualisiert und auf den Lernstand jedes Einzelnen angepasst werden. Folgende Inhalte können Gegenstand des Unterrichts im Umgang mit dem Tablet sein:



3.4 Nutzung von Medien zur Förderung der Unterstützten Kommunikation

Die Unterstützte Kommunikation (UK) ermöglicht vielen unserer Schüler:innen mit Kommunikationsbeeinträchtigung eine effektivere Verständigung und somit eine selbstbestimmte Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Neben den nicht-elektronischen Kommunikationshilfen, z.B. Symbolen, Wortkarten oder Gebärden, kann die Kommunikation auch durch elektronische Medien unterstützt werden. Folgende digitale Medien kommen an der GHS u.a. zum Einsatz:

- Talker
- Tablet zur Nutzung von Kommunikationsprogrammen zur Schrift- oder Sprachausgabe
- Gebärden nach DGS (Kestner Gebärdenlexikon DVD)
- PCS – Symbolen des Boardmakers
- GoTalkNow-App (bild- und schriftbasierte Sprachausgabe)
- Metacom-Symbole

Zur Erweiterung der Kommunikationsfähigkeit werden sowohl elektronische als auch nicht-elektronische Kommunikationshilfen kontinuierlich in den Unterricht integriert und nach Möglichkeit auch als gesonderten UK-Unterricht angeboten.

4 IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Ausstattungsbedarf

Im Folgenden wird die Hard- und Softwareausstattung sowie der Ausstattungsbedarf der GHS dargestellt:

Anzeige-/ Interaktions- geräte:	19 Smartboards	<ul style="list-style-type: none"> • SmartNotebook •
	7 Dokumentenkameras	<ul style="list-style-type: none"> •
Digitale Arbeitsgeräte:	10 iPads	<ul style="list-style-type: none"> • Fingerzahlen • Wendi • Meine 1. App • Erstes Zählen • Zaehlen • Einkaufen Pro • Schreiben • Essen lernen • Fahrzeuge lernen • Tiere lernen • Monster ABC • ANTON-App • Lexico – Verstehen • Ready to Print • GoTalk NOW+ • Tipp mal

		<ul style="list-style-type: none"> • EIS • Light Box <p>Zudem sind die iPads mit zahlreichen weiteren kostenlosen Apps bestückt (siehe Anhang).</p>
	Lehrer-iPads	<ul style="list-style-type: none"> • MS-Office 365 • BiBox 2.0 • Classroom • Garage Band • iMovie • Lens • MNSpro Cloud • Moodle • SmartNotebook • Numbers • Pages • Relution • SMART Screen Share • Teams • YouTube
Schulgebundene Endgeräte:	15 PCs	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft-Office • Budenberg • Lernwerkstatt 8 • PCS Boardmaker-Symbol-sammlung • DGS Kestner Gebärdenlexikon DVD

Aktuell nutzen wir im schulischen Kontext Microsoft Office 365, eine Client-Server Struktur in der Schule, extern administrierte iPads und teilweise private Geräte der Schüler:innen und Lehrkräfte. Hierbei greifen leider nicht alle Geräte ineinander. Das hat zur Folge, dass mehrere Parallelstrukturen gepflegt werden müssen. Aufgabe des IT-Verantwortlichen ist es, als Ansprechpartner für das Kollegium zur Verfügung zu stehen und Hilfestellung beim Lösen technischer Probleme zu geben.

Durch den ständigen Wandel und den damit einhergehenden Neuerungen in Hard- und Software ist das Betriebs- und Servicekonzept ein sich ständig verändernder Bestandteil des Medienbildungskonzeptes und wird kontinuierlich angepasst.

Aktuell haben wir folgenden Ausstattungsbedarf:

- Smartboards für die bisher nicht ausgestatteten Klassen-/Fachräume
- Mobiler Notebookschrank incl. 10 Notebooks mit USB-Mäusen
- x PCs (2 PC-Arbeitsplätze pro Klassenraum)

- 2 Docking-Stations für Dienst-iPads im Lehrerzimmer mit zusätzlichen Bildschirmen, Mäusen und Tastaturen
- 16 Clevy Tastaturen Sets mit Maus (1 pro Klassenraum)
- BigTrack-Trackballs (Mausersatz)
- TonieBoxen
- 1 Großfeldtastatur

5 Fort- und Weiterbildung

Um die Medienkompetenz der Schüler:innen und Lehrkräfte zu verbessern, bildet die kontinuierliche Fort- und Weiterbildung des Kollegiums eine zentrale Voraussetzung. Grund- und Fortgeschrittenenkurse für Betriebssysteme, Lernplattformen oder Computerprogramme wie Word, Excel, PowerPoint, Outlook, SmartNote oder Teams müssen in regelmäßigen Abständen, gemessen am Bedarf des Kollegiums, angeboten werden.

Notwendig dafür ist die technische Ausstattung der Geräte der Lehrer:innen mit der erforderlichen Hard- und Software, damit sie jederzeit flexibel, auch von zu Hause aus, Unterrichtseinheiten planen und vorbereiten können. Mit den lehrergebundenen iPads, die das Land Hessen zu Beginn des Schuljahres 2021/2022 zur Verfügung gestellt hat, ist ein erster Schritt in diese Richtung gemacht.

Benötigt werden allerdings weitere Hard- und Software, um alle Schüler:innen, vor allem auch die mit schwerer Beeinträchtigung, einbinden zu können, z.B. Taster, Großtastentastatur, vertikale Maus, Toniebox, Apps und dergleichen.

Um den Neuerungen auf dem Markt der Computer-, iPad- und App-Entwicklungen folgen zu können und weitgehend „Up to Date“ zu bleiben, stellt die Fortbildung und regelmäßige Fortschreibung des Medienbildungskonzeptes einen zentralen Baustein dar. Das Fortbestehen und der regelmäßige Austausch der Arbeitsgruppe „Medienbildung an der GHS“ ist hierfür besonders wichtig.

Ein Pädagogischer Tag zum Thema „Medienbildung“ in regelmäßigen Abständen wird angestrebt. Er soll die Möglichkeit bieten, sich über Erfahrungen auszutauschen und zu evaluieren, welche Hard- und Softwaresysteme sich bewährt haben, weiter genutzt werden oder abgeschafft werden sollen.

6 Konzept Elternarbeit

Der Kompetenzerwerb im Lernbereich Medien beginnt nicht erst mit dem Eintritt in die Schule. In der Regel kommen die Schüler:innen schon früher mit verschiedenen Geräten wie dem CD-Player, dem Fotoapparat, dem Computer und dem iPad oder dem Smartphone in Kontakt. Dabei erlangen sie vor allem durch ihr familiäres Umfeld und in erster Linie durch ihre Eltern einen Zugang zur Nutzung von Medien und ein Gefühl dafür, wie sich ihr Wirksamkeitsbereich dadurch erweitert. Da der Konsum von Medien allerdings immer auch maßvoll und reflektiert erfolgen sollte und die reale Welt sowie die Begegnungen mit Menschen nicht dem hintenangestellt werden dürfen, ist im Rahmen der Medienerziehung eine Abstimmung mit den Eltern und Erziehungsberechtigten über Normen und Werte sinnvoll. Diese erfolgen im Rahmen von Elternabenden oder persönlichen Gesprächen im Hinblick auf:

- „Individuelle Auswirkungen verschiedener Medien auf das emotional-soziale Erleben und Handeln der Schüler:innen
- Umfang und Inhalte der Mediennutzung
- den Stellenwert der Medien für Freizeitgestaltung und soziale Integration“⁴

In Anbetracht dessen, dass Kinder und Jugendliche mittlerweile schon früh mit unterschiedlichen digitalen Medien und dem Internet in Berührung kommen, erscheint es als unabdingbar, dass in der Schule die verantwortungsvolle Nutzung dieser Medien thematisiert und eingeübt wird. Dabei hat es wenig Sinn, moderne Kommunikationsmittel allgemein als gefährlich oder unbrauchbar zu betiteln. Stattdessen sollte der Fokus darauf gelegt werden, den Schüler:innen sowohl Nutzen und Chancen als auch die Risiken aufzuzeigen, welche von den digitalen Medien ausgehen können.

Die zu berücksichtigenden Aspekte innerhalb des **Jugendmedienschutzes** sind vielfältig. Im Anhang findet sich eine Übersicht über wichtige Themenfelder und Querverbindungen (siehe A2).

Als Grundlage für einen gelingenden Jugendmedienschutz empfiehlt es sich, klare Regeln für die Nutzung von digitalen Medien in der Schule aufzustellen. Dies beinhaltet unter anderem eine Nutzungsordnung für Handys und Smartphones, welche Teil der Schulordnung der Gustav-Heinemann-Schule ist.

Um Medienkompetenzen zu entwickeln, gilt es zunächst, die Schüler:innen mit der Bedienung und Anwendung der Medien vertraut zu machen. Auf dieser Grundlage sollten im Folgenden die Möglichkeiten und Risiken des Mediums gemeinsam erörtert werden. Dabei können folgende Leitfragen helfen:

- Wie funktioniert das Internet?

⁴ vgl. Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus: Lehrplan für die Berufsschulstufe Förderschwerpunkt geistige Entwicklung, München 2007, S. 233

- Welche Möglichkeiten bietet die Informationsrecherche, also die Informationsbeschaffung?
- Welche Gefahren müssen beim Surfen im Internet beachtet werden?
- Welche Vorteile hat das Lernen an und mit dem Computer?
- Welche Suchmaschinen und Internetseiten sind sicher?
- Welche Benutzerregeln können hilfreich sein?⁵

Im Folgenden sollen einige Angebote beschrieben werden, die dabei helfen können, einen reflektierten, sicheren und konstruktiven Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln:



Cool and Safe

Cool and Safe ist ein Trainingsprogramm, welches Kinder im Internet durchlaufen können, um ihre Rechte kennen zu lernen und den Umgang mit riskanten Situationen im Internet zu üben. Unter folgendem Link ein Lehrerhandbuch zu dem Programm:

<https://www.coolandsafe.eu/de/>



Mauswiesel

Eine Selbstlernplattform, welche vor allem für jüngere Schüler:innen Möglichkeiten zum selbstständigen Lernen im Internet bietet. Die Darstellung ist kindgerecht und in Fächer und Themen gegliedert.

<https://mauswiesel.bildung.hessen.de>



Internet-ABC

Das Projekt bietet Lehrkräften aufbereitete Materialien und konkrete Hilfestellungen, um Medienerziehung in der Schule praktisch umzusetzen. Des Weiteren wird in dem Projekt die medienbezogene Elternarbeit unterstützt und weiterentwickelt.

<https://www.internet-abc.de>



Suchmaschinen für Kinder

Suchmaschinen, welche speziell für Kinder entwickelt wurden, bieten im Gegensatz zu den globalen, großen Suchmaschinen eine kindgerechte und übersichtliche Darstellung der Treffer.

Empfohlen werden unter anderem folgende Suchmaschinen:
www.blinde-kuh.de

www.fragfinn.de

www.helles-koepfchen.de⁶

⁵ Hessisches Kultusministerium: Handreichung zum Jugendmedienschutz, Wiesbaden 2017, S. 36

⁶ Vgl. ebd. S. 37.

7 Zeitplanung / Meilensteine

Zielsetzung und Meilensteinplanung für das Schuljahr 2020/21

Teilziel Was wollen wir erreichen?	Kriterien für die Zielerreichung / Indikatoren Woran kann man erkennen, dass wir das Ziel erreicht haben?	Aktivitäten Was müssen wir tun, um das Ziel erreichen zu können?	Verantwortlich / Beteiligte	Zeitraum / Termin / Meilenstein
Es werden offene Fragen mit den zuständigen Personen des Schulträgers geklärt (Hardware, WLAN, Bandbreite, iPads, Office 365).	Es hat ein Termin mit den Zuständigen des Schulträgers, der Steuergruppe MBK sowie den IT-Beauftragten der GHS stattgefunden.	Kontaktaufnahme zur IT des Schulträgers und Terminvereinbarung.	C. Meraner (Kontakt und Termin), Hr. Steuer (MBZ), Steuergruppe MBK, Hr. Cora, Hr. Tedone (IT GHS)	Januar/Februar 2021
Es werden Fortbildungen im Bereich Medienbildung angeboten, die auf die Bedarfe des Kollegiums abgestimmt sind.	Themen und Termine werden festgelegt	Das Kollegium hat seinen Fortbildungsbedarf im Bereich Medienbildung mitgeteilt. Bedarfsabfrage Anfrage bei Anbietern / Referenten	Steuergruppe MBK, Fortbildungsbeauftragte GHS	2. Halbjahr im Schuljahr 2020/2021
Die Kolleg:innen können die diversen Tools von Office 365 nutzen und neben traditionellen Medien in ihren Unterricht und ihre Unterrichtsvorbereitung integrieren (Office, Nutzung OneDrive, Teams,...).	Die Kolleg:innen können diverse Tools nutzen und verwenden sie neben traditionellen Medien im Unterricht und Unterrichtsvorbereitung (z.B. Ordner digitale Arbeitsblätter für verschiedene	Fortbildungsangebote	Steuergruppe MBK, Fortbildungsbeauftragte GHS, für MBK zuständige Personen des Schulträgers, Kollegium, Referenten	2. Halbjahr im Schuljahr 2020/2021

	Unterrichtsfächer in OneDrive).			
Infoveranstaltung zum Thema „Was ist IT an der GHS?“	Fortbildung wurde geplant und durchgeführt	Fortbildungsangebote	Steuergruppe MBK, Fortbildungsbeauftragte GHS	2. Halbjahr im Schuljahr 2020/2021 (26.02. / 12.03. / 19.03.2021 / Jan Cora)
Fortbildung „Grundlagen für die Arbeit mit TEAMS“	Fortbildung wurde geplant und durchgeführt	Fortbildungsangebote	Steuergruppe MBK, Fortbildungsbeauftragte GHS	2. Halbjahr im Schuljahr 2020/2021 (25.04.2021/ Medienzentrum)
Fortbildung „Fortgeschrittenen Kurs für die Arbeit mit TEAMS“	Fortbildung wurde geplant und durchgeführt	Fortbildungsangebote	Steuergruppe MBK, Fortbildungsbeauftragte GHS	2. Halbjahr im Schuljahr 2020/2021 (26.04.2021/ Medienzentrum)
Fortbildung zur Nutzung der App „GoTalk NOW“	Fortbildung wurde geplant und durchgeführt	Fortbildungsangebote	Steuergruppe MBK, Fortbildungsbeauftragte GHS	2. Halbjahr im Schuljahr 2020/2021 (30.04. / 07.05. / 28.05.2021 / Sven Reinhard)

Zielsetzung und Meilensteinplanung für das Schuljahr 2022/23

Teilziel	Kriterien für die Zielerreichung / Indikatoren	Aktivitäten	Verantwortlich / Beteiligte	Zeitraum / Termin / Meilenstein
Was wollen wir erreichen?	Woran kann man erkennen, dass wir das Ziel erreicht haben?	Was müssen wir tun, um das Ziel erreichen zu können?		
Nutzung der Smartboards als digitales Medium zur Darstellung und Vermittlung von Unterrichtsinhalten	Kollegium kann mit SmartNote seinen Unterricht gestalten	Fortbildung zu SmartNote	Fortbildungsbeauftragte	15. + 22.02.2023

Zielsetzung und Meilensteinplanung für das Schuljahr 2023/24

Teilziel	Kriterien für die Zielerreichung / Indikatoren	Aktivitäten	Verantwortlich / Beteiligte	Zeitraum / Termin / Meilenstein
Was wollen wir erreichen?	Woran kann man erkennen, dass wir das Ziel erreicht haben?	Was müssen wir tun, um das Ziel erreichen zu können?		
Aufstellen einer Nutzungsordnung für Handys und Smartphones für die GHS	Geregelter Umgang mit Handys und Smartphones sowie einheitliche Konsequenzen bei Verstößen gegen die Nutzungsordnung	Diskussion und Abstimmung im Kollegium	GHS-Kollegium	Schuljahr 2023/2024
Intensivere Nutzung der Kommunikations- und Lernprogramme auf den	Steigerung des Einsatzes der schülereigenen iPads am kompletten Schultag	Einweisung, Übung und Nutzung der vorhandenen Programme auf den iPads	UK-Beauftragte der GHS	Schuljahr 2023/2024

schulereigenen Tablets (finanziert durch die Krankenkasse)	Digitalisierung von Unterrichtsinhalten und Abilden auf den schulereigenen iPads			
Aussortieren und Nutzung der Apps auf den Schul-iPads			GHS-Kollegium	Schuljahr 2023/2024
Nutzung der App GoTalk NOW zur Förderung der Unterstützten Kommunikation			Fortbildungsbeauftragte	Schuljahr 2023/2024
Nutzung des Programmes Worksheet Crafter zur Erstellung von Arbeitsblättern			GHS-Kollegium	Schuljahr 2023/2024
Nutzung der Laptops/Laptop- schrank		Einweisung der Lehrkräfte Festlegen von Nutzungs- bedingungen Einführung eines Ausleihsystem für den Laptopschrank	GHS-Kollegium	Schuljahr 2023/2024
Schüler:innen werden an die Nutzung von Laptops herangeführt		Klassenübergreifende Angebote für die M-/H-/BO- Stufen Nutzung des Laptopschranks	M-/H-/BO-Kolleg:innen	Schuljahr 2023/2024

8 Evaluation

Das Medienbildungskonzept stellt einen Teil des Schulprogramms dar. Von daher sollte es auch bei der schulinternen Evaluation berücksichtigt werden. Dies ist sinnvoll, da es sich nicht um ein statisches Konzept handelt, sondern kontinuierlich im Zuge aktueller Entwicklungen fortgeschrieben werden muss.

In Zusammenarbeit mit der Steuergruppe des Medienbildungskonzepts und dem Kollegium werden zentrale Ziele in Bezug auf folgende Fragestellungen definiert:

- Wie sollen die digitalen Medien in den Schulalltag integriert werden?
- In welchen Fächern können/sollen digitale Medien integriert werden?
- Welche Jahrgangsstufen arbeiten damit?
- In welchem Maße findet die didaktische Integration von Medien im Unterricht bereits statt und kann/soll diese ausgebaut werden?
- Welcher Ausstattungsbedarf in Bezug auf Hard- und Software besteht?