

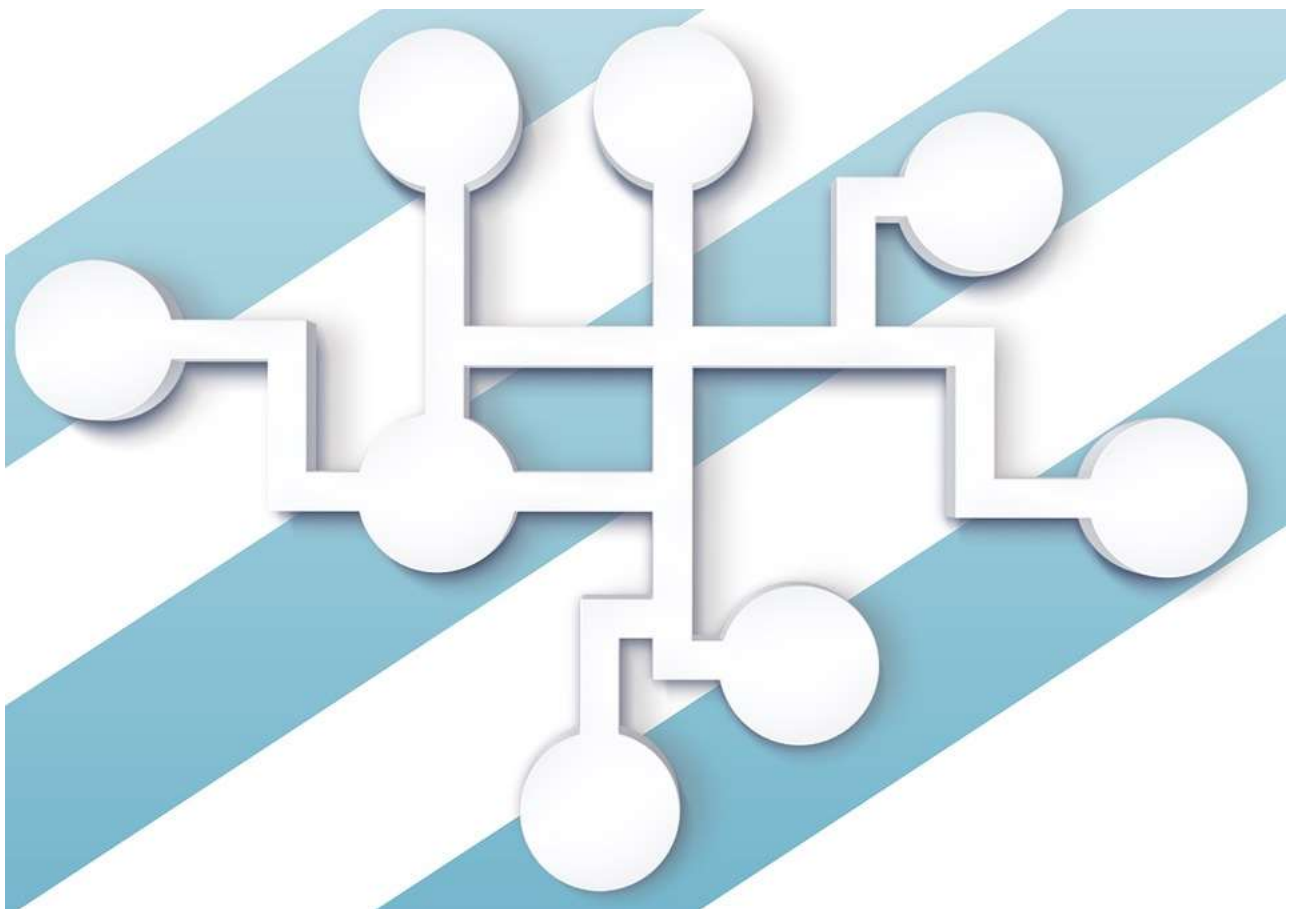
---

# Medienkonzept

## Otto-Hahn-Gymnasium Saarbrücken

September 2017

---



---

1. Medienkompetenz	3
2. Förderung der Medienkompetenz	3
3. didaktische Ansätze zur Mediennutzung	3
individualisiertes Lernen	4
inklusives Lernen	4
kollaboratives/kooperatives Lernen	4
immersives Lernen	5
gamifiziertes Lernen	5
4. organisatorische Aspekte der Mediennutzung	5
Vorteile schuleigener Geräte	5
Vorteile von BYOD	6
das Modell am Otto-Hahn-Gymnasium	6
digitaler Workflow im Unterricht	6
digitaler Workflow im Verwaltungsbereich	6
5. Ausstattung	6
6. Ansprechpartner	7
7. Integration in das Schulkonzept	7
8. Planung zur weiteren Unterstützung der Nutzung digitaler Medien	8
9. weitere Informationen	8

---

# 1. Medienkompetenz

Digitale Medien bestimmen unseren Alltag, von der Weckerfunktion des Smartphones am Morgen bis zum Audio- oder Videostream am Abend. Durch Zugriff auf das Internet hat man zudem Zugriff auf die Welt. Der Besitz eines internetfähigen Geräts allein macht jedoch noch nicht kompetent im Umgang mit ihm. Neben Elternhaus und Gesellschaft im Allgemeinen hat auch die Schule den Bildungsauftrag, Medienkompetenz der Jugendlichen zu fördern, damit diese an der digital geprägten Gesellschaft auf kritische, konstruktive, kreative und demokratisch denkende Weise teilhaben können. Dazu gehört, dass man Risiken kennt und angemessen damit umgeht sowie Chancen effektiv nutzt.

Die Förderung von Medienkompetenz als Bildung mit und über Medien sowie Lernangebote zu informationstechnologischen Grundlagen und informatischen Denk- und Arbeitsweisen erfolgen am Otto-Hahn-Gymnasium fachintegrativ. Informatische Kompetenzen können darüber hinaus in folgenden Angeboten anwendungsorientiert vertieft werden:

- MINT-Zweig, in dem in den Klassenstufen 8 und 9 Informatik mit jeweils zwei Wochenstunden belegt wird
- Informatik ab Klassenstufe 10 als Wahlpflichtfach
- Roberta AG für Schülerinnen und Schüler der Klassenstufe 6
- Coder AG jahrgangsübergreifend

## 2. Förderung der Medienkompetenz

Kompetenzen werden nur in der Anwendung sichtbar. Daher sollten Lernsettings konzipiert werden, bei denen Schülerinnen und Schüler ihr kreatives Potenzial entfalten und produktiv sowie selbsttätig Lerninhalte erarbeiten können. Die Kultusministerkonferenz sieht in ihrer Strategie zur *Bildung in der digitalen Welt* ([https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung\\_digitale\\_Welt\\_Webversion.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf)) folgende Kompetenzbereiche vor:

- Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren

## 3. didaktische Ansätze zur Mediennutzung

Digitale und vor allem mobile digitale Medien bieten durch Medienkonvergenz und Zugang zu Informationen großes Potenzial, um Lernprozesse zu unterstützen. Dies kann auf vielfältige Weise erfolgen.

---

## **individualisiertes Lernen**

Der Zugriff auf das Internet und die Medienkonvergenz von Text, Bild und/oder Ton ermöglichen Individualisierung in unterschiedlichem Grad von Lernprozessen. Es kann freie Wahl in Bezug auf Inhalte, Medien, Sozialformen, Arbeitsformen, Schwierigkeitsgrad und/oder Bearbeitungszeit gelassen werden. Schülerinnen und Schüler können selbstständig Informationen aufnehmen, wobei ihnen zur Recherche bzw. Erarbeitung der Zugriff auf das Internet und Apps wie Wörterbücher, Formelsammlungen oder Karten zur Verfügung stehen. Ob die Informationsaufnahme über Text-, Bild oder Tondokumente bzw. Mischformen erfolgt, kann ebenfalls frei gewählt werden wie auch die Entscheidung, ob Informationen in Text-, Bild- und/oder Tonform aufbereitet und weitergegeben werden. Lernangebote wie digitale Lerntheken oder ein eBook mit Wochenplan individualisieren ebenso Lernprozesse.

## **inklusives Lernen**

Gerade mobile Geräte gewährleisten eine hohe Barrierefreiheit. Durch Screenreader, den Anschluss einer Braille-Tastatur oder der Diktierfunktion können Schülerinnen und Schüler mit Beeinträchtigungen der Sehfähigkeit am Unterrichtsgeschehen teilnehmen. Durch individuelle Weitergabe von Hördokumenten (z.B. für mehrmaliges Hören, individuelle Lautstärkeregelung, Aktivieren von Mono-Audio), Einblenden von Untertiteln z.B. bei Youtube oder Nutzen der Diktierfunktion, die gesprochene Sprache in Text umwandelt, können Schülerinnen und Schüler mit Hördefiziten Lerninhalte aufnehmen und bearbeiten. Mit Hilfe der Diktierfunktion können auch Schülerinnen und Schüler mit körperlichen bzw. motorischen Beeinträchtigungen schriftlich zu erstellende Arbeitsprodukte anfertigen. Digitale Kommunikation erleichtert Schülerinnen und Schülern mit Autismus-Spektrum-Störung die Beteiligung am Unterrichtsgeschehen. Der *Geführte Zugriff* hilft ebenfalls Schülerinnen und Schülern mit Autismus-Spektrum-Störung, aber auch Schülerinnen und Schülern mit Aufmerksamkeitsdefizit oder sensorischen Störungen, sich auf die Unterrichtsaktivität zu konzentrieren. Schülerinnen und Schüler, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, können unter Einstellungen ihre Sprache auswählen und somit alle Anwendungen auch ohne Deutschkenntnisse nutzen. Websites können automatisch übersetzt werden. Für andere Dokumente oder auch zur mündlichen Kommunikation können digitale Übersetzungshilfen genutzt werden.

## **kollaboratives/kooperatives Lernen**

Kollaborativ/kooperativ nutzbare Anwendungen wie Blog, Etherpad, Mindmap, Präsentationen, Pinnwand oder Wiki ermöglichen, dass auch große Gruppen an einem Arbeitsergebnis zusammenarbeiten können. Dies fördert die Eigenverantwortung für den Lernprozess, aktiviert alle Schülerinnen und Schüler und individualisiert ebenfalls die Lernprozesse, da jeder in der Gruppe seine Stärken einbringen kann. Darüber hinaus werden soziale sowie Methodenkompetenzen gefördert.

---

## **immersives Lernen**

Augmented und Virtual Reality ermöglichen ein Eintauchen in Lernwelten und somit neue Lernerfahrungen, die zu mehr Nachhaltigkeit führen. Augmented Reality macht Lerninhalte lebendig. Bei Virtual Reality taucht man komplett in die Lernwelt ein oder kann diese auch mit Hilfe von VR-Anwendungen selbst erschaffen. Am Otto-Hahn-Gymnasium sind momentan für Virtual Reality die kostengünstigen VR-Papp-Brillen im Einsatz.

## **gamifiziertes Lernen**

Digitale Medien erleichtern die Integration von Entertainment sowie Serious Games in Lernsettings. Games können strategisches sowie problemlösendes Denken fördern und entdeckendes Lernen ermöglichen. In Multiplayer-Games können gemeinsam Strategien entwickelt werden. Open-World-Spiele lassen zudem viel Freiraum für kreative Prozesse. Mit digitalen Spielen lassen sich demnach die im 4K-Modell für ein Lernen in einer digital geprägten Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen kritisches Denken, Kreativität, Kollaboration sowie Kommunikation fördern. Zudem lassen sich noch nicht erreichte Ziele positiv umattribuieren, da sie im Spiel nicht als Misserfolg, sondern als Herausforderung gesehen werden. So können Frusterfahrungen reduziert werden, was zu höherem Lernerfolg führt.

Des Weiteren gibt es viele Anwendungen zur Gamifizierung von Lerninhalten, was auch zur Individualisierung von Lernprozessen beitragen kann. Durch direktes Feedback ist Selbstevaluation möglich. Die Stufung im Anforderungsniveau von niedrigem Einstiegslevel zu immer komplexer werdenden Aufgaben personalisiert die spielerischen Lernangebote. Die Motivation, Bestzeiten und Highscores zu verbessern, führt dazu, dass die Lernangebote mehrmals durchgespielt werden, was Lernanstrengungen vergessen lässt und dennoch nachhaltiges Lernen fördert.

## **4. organisatorische Aspekte der Mediennutzung**

Um demokratisch sowie sozialverträglich digitale Medien einzusetzen, hat sich das Otto-Hahn-Gymnasium für ein gemischtes Modell aus schuleigenen Geräten und BYOD (Bring Your Own Device) entschieden.

### **Vorteile schuleigener Geräte**

Schülerinnen und Schüler sind nicht gezwungen, sich ein eigenes Gerät anzuschaffen und ein möglicher sozialer Druck, immer das performanteste Gerät zu besitzen, wird vermieden.

Apps, die man im Unterricht nutzen möchte, stehen direkt zur Verfügung, ohne dass Schülerinnen und Schüler diese auf ihrem eigenen Gerät installieren bzw. bei kostenpflichtigen Anwendungen dafür bezahlen müssten.

Das einheitliche System bei schuleigenen Geräten erleichtert den Workflow (Beamern, Austausch von Dateien...).

---

Viele Anwendungen z.B. im Bereich Social Media lassen sich für unterrichtliche Zwecke nutzen, da das schuleigene Gerät für den Account angemeldet wird und keine schülerbezogenen Daten eingegeben werden müssen.

### **Vorteile von BYOD**

Jede Schülerin und jeder Schüler kann das Betriebssystem und das Gerät nutzen, das sie/er auch privat bevorzugt und mit dem sie/er daher vertraut ist.

Es kann auch außerhalb des Unterrichts damit gearbeitet werden.

Jede Schülerin und jeder Schüler kann das Lernmanagementsystem wählen, das ihrer/seiner Arbeitsweise entgegenkommt.

### **das Modell am Otto-Hahn-Gymnasium**

Da BYOD ein demokratisches Verfahren ist, ist das Otto-Hahn-Gymnasium bemüht, eine Infrastruktur zur Verfügung zu stellen, die es den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, ihre eigenen Geräte zu nutzen. Weiterhin stehen aber schuleigene Geräte zur Verfügung, um die Nachteile von BYOD auszugleichen.

### **digitaler Workflow im Unterricht**

Für einen digitalen Workflow im Unterricht können Lernmanagementsysteme, das Schul-Intranet sowie eine schuleigene Cloudlösung, basierend auf einer Open Source-Software, genutzt werden. Dies erleichtert auch die Organisation des eigenverantwortlichen Arbeitens bzw. die Weitergabe von Material für Vertretungsstunden.

### **digitaler Workflow im Verwaltungsbereich**

Viele organisatorische Bereiche sind bereits digitalisiert. Die interne Kommunikation läuft über E-Mail-Verteilerlisten. Der Vertretungsplan steht digital allen auf Bildschirmen sowie in einer App zur Verfügung. Die Website des Otto-Hahn-Gymnasiums ist ein weiteres Kommunikationsmittel zwischen allen, die am Schulleben beteiligt sind oder sich darüber informieren möchten. Die Dokumentation für die Zeugnisnoten erfolgt über eine Verwaltungs-Software. Über eine digitale Raumbellegung, Gerätereservierung sowie ein digitales Klassenbuch wird nachgedacht.

## **5. Ausstattung**

Die Schule verfügt über

Tablets der Marken Apple und Samsung

Notebooks/Laptops

PCs

---

Aktivboxen  
VR-Papp-Brillen  
Beamer  
Interaktive Whiteboards  
Apple TV  
Chromecast  
OHG-Sticks *Digitale Schultasche*  
Air Port Extreme

Räumlich stehen ein Arbeitsraum für Lehrerinnen und Lehrer sowie ein Arbeitsraum für Oberstufenschülerinnen und -schüler ausgestattet jeweils mit PCs und Anschlüssen für eigene Geräte zur Verfügung.

Darüber hinaus gibt es einen PC-Raum, der von allen Klassen und Kursen im Unterricht belegt werden kann.

## 6. Ansprechpartner

Als Ansprechpartner für die Nutzung der Medien stehen am Otto-Hahn-Gymnasium zur Verfügung

- zwei Lehrpersonen als Administratoren
- eine Lehrperson als Koordinatorin für die didaktischen Aspekte des Medieneinsatzes
- zwei Lehrpersonen als Medienberater
- Schülerinnen und Schüler als Medienscouts
- Informatikschülerinnen und -schüler zur Unterstützung im Administrations- und Beratungsbereich

## 7. Integration in das Schulkonzept

Digitale Medien kommen zum Einsatz, um die Unterrichtsqualität zu verbessern und Medienkompetenz zu fördern. Zur Qualifizierung der Lehrerinnen und Lehrer werden interne Fortbildungen sowie Schwerpunktthemen bei Pädagogischen Tagen angeboten. Darüber hinaus kann z.B. das Fortbildungsangebot des LPM genutzt werden.

Auch werden Arbeitsabläufe wie interne Kommunikation oder Austausch von Materialien zwischen Lehrpersonen und Schülerinnen sowie Schülern immer mehr digitalisiert.

Im Bereich der Schulentwicklung besteht ein kontinuierlicher Austausch zwischen Schülerinnen/Schülern, Erziehungsberechtigten, Lehrpersonen einschließlich Schulleitung in verschiedenen Organisationsformen (Gesamtkonferenz, Schulkonferenz, Steuerungsgruppe...). Im Bereich Medienbildung besteht eine enge Zusammenarbeit mit den Vertrauenslehrerinnen und -lehrern, der Schoolworkerin sowie den Schülermediatorinnen und -mediatoren.

---

## 8. Planung zur weiteren Unterstützung der Nutzung digitaler Medien

Der PC-Raum soll stärker zum PClab bzw. Makerspace umgebaut werden. Hier wäre die Anschaffung eines 3D-Druckers wünschenswert, damit in allen Fächern Lerninhalte visualisiert und begreifbar gemacht werden können.

Die Schülerinnen und Schüler dürfen für unterrichtliche Zwecke ihre eigenen Mobilgeräte nutzen. Bisher ist dies jedoch nur unter Verwendung des eigenen Datenvolumens möglich. Es ist eine Infrastruktur geschaffen worden, durch die die Schülerinnen und Schüler eine individuelle ID erhalten haben und auf allen schuleigenen Geräten ein Single Sign-on möglich ist. Damit die Schülerinnen und Schüler auch mit ihren eigenen Geräten das WLAN nutzen können, müsste der Breitband-Internetzugang ausgebaut und alle Räume mit LAN-Steckdosen ausgestattet werden, um Access Points anzuschließen und somit eine stabile und performante WLAN-Verbindung zu ermöglichen.

Die mobilen Geräte stehen in einem Pool zur Ausleihe für den Unterricht je nach Bedarf zur Verfügung. Der neue Erlass zur Leistungsbewertung in den Schulen des Saarlandes lässt auch digitale Prüfungsformate zu. Um diese zu integrieren in die Leistungsbewertung müssten jedoch weitere Laptops/Notebooks sowie iPads (der Apple School Manager in Verbindung mit der App Apple Classroom bieten viele Features, die für digitale Prüfungen hilfreich sind) angeschafft werden, um in Prüfungssituationen eine 1:1-Ausstattung zu gewährleisten.

Damit z.B. spontan eine Internetrecherche durchgeführt werden kann, in einer kurzen Unterrichtsphase zur Visualisierung oder Präsentation von Lerninhalten Bilddokumente oder Lehr-/Lernfilme gezeigt werden und Schülerinnen und Schüler ihre Arbeitsergebnisse vor dem Plenum präsentieren können, wäre eine Ausstattung aller Räume mit einem PC wünschenswert.

## 9. weitere Informationen

KMK: Bildung in der digitalen Welt

([https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung\\_digitale\\_Welt\\_Webversion.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf))

MBK: Landeskonzept *Medienbildung in saarländischen Schulen*

([https://www.saarland.de/dokumente/res\\_bildung/Landeskonzept\\_Medienbildung\\_Saarland.pdf](https://www.saarland.de/dokumente/res_bildung/Landeskonzept_Medienbildung_Saarland.pdf))



Otto-Hahn-Gymnasium Saarbrücken

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>