

Arnold-von-Harff-Schule

Gemeinschaftshauptschule der Stadt Bedburg



Medienkonzept

Goethestr. 3 - 50181 Bedburg

Tel.: 02272-4102

Fax: 02272-901211

E-Mail: ghs.bedburg@t-online.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Standortfaktor der Arnold-von-Harff-Schule Bedburg.....	4
1. Zielsetzungen für den Unterricht.....	4
2. Medien in unserer Gesellschaft.....	6
3. Aktueller Stand.....	7
4. Unterrichtsentwicklung.....	8
5. Fähigkeiten und Fertigkeiten im Rahmen des Erwerbs von Medienkompetenz.....	10
6. Fortbildungskonzept.....	13
7. Technische Anforderungen.....	14

Vorwort

Die mediale Bildung ist eine der wichtigsten Aufgaben die dem System Schule obliegt. Deren Bewältigung stellt uns immer wieder vor neue Aufgaben und fordert uns Schritt zu halten.

Im Folgenden ist beschrieben, wo wir als Schule momentan stehen, wohin wir wollen und welche Leitideen dem zugrunde liegen. Dies erfordert eine klare Zielsetzung, Bereitschaft zur Fort- und Weiterbildung seitens der Lehrkräfte und eine fortwährende Gegenüberstellung der Ziele und ihrer Umsetzung.

Das Ziel des Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Für Schülerinnen, Schüler und Eltern bedeuten die Absprachen Verlässlichkeit bei einem systematischen Erwerb von Medienkompetenz. Alle Schülerinnen und Schüler verfügen am Ende ihrer Schulzeit aufgrund festgelegter Standards über die gleichen Basiskompetenzen, die einen erfolgreichen Start ins Berufsleben unterstützen.

Lehrerinnen und Lehrer erfahren eine Entlastung, indem sie die an sie gestellten Erwartungen gemeinsam angehen und auf die einzelnen Fächer verteilen können. Auch bei der weiteren Arbeit führen klare Absprachen zu Arbeitserleichterung. Vereinbarungen zu Methoden und Materialien erleichtern die Unterrichtsvorbereitung und ermöglichen es, eine gemeinsame Sammlung von Unterrichtsmaterialien anzulegen. Neue Kolleginnen und Kollegen oder fachfremd Unterrichtende haben eine Richtschnur und finden leichter einen Einstieg in ihre Tätigkeit. Unterschiedliche Klassen verfügen über methodisch gleiche Voraussetzungen. Man kann z.B. in Vertretungsstunden auf die gleiche Arbeitsbasis zurückgreifen.

Aber nicht nur die Anknüpfung an die Lebenswirklichkeit der Kinder rechtfertigt einen Computer-, IWB- und Tableteinsatz in der Schule. Es lassen sich noch weitere Aspekte als zentrale Argumente für die Arbeit mit Computern im Unterricht finden. Besondere Wichtigkeit erhalten dabei neben dem sozialen Lernen, dem deutlich erhöhten

Motivationsniveau und dem mehrperspektivischen Lernen zentrale Kompetenzen, die im weiteren Verlauf erläutert werden.

Standortfaktor der Arnold-von-Harff-Schule Bedburg

Standorttyp der Stufe 3

Zwischen 15 und 25% der Schülerinnen und Schüler haben – unabhängig von ihrer Staatsangehörigkeit – einen Migrationshintergrund. Zwischen 10 und 15% der Schülerinnen und Schüler bekommen Sozialgeld nach SGB II oder kommen aus Familien, die den gesetzlich geregelten Eigenanteil im Rahmen der Lernmittelfreiheit nicht aufbringen können und zur Unterstützung Sozialhilfe nach SGB XII erhalten.

Für die Mehrzahl der Schülerinnen und Schüler gilt, dass die elterliche Wohnung in einem Wohngebiet liegt,

- dessen Einwohnerinnen und Einwohner ein durchschnittliches Einkommen aufweisen,
- in dem der Anteil der Empfängerinnen und Empfänger von SGB II Leistungen durchschnittlich ist,
- welches einen durchschnittlichen Ausländeranteil aufweist,
- welches einen durchschnittlichen Arbeitslosenanteil aufweist.

Die Mehrzahl der Schülerinnen und Schüler stammt aus einem Wohnumfeld mit einem durchschnittlichen Wohnwert.

1. Zielsetzungen für den Unterricht

Das vorgestellte Medienkonzept der Arnold-von-Harff-Schule Bedburg erläutert konzeptionelle Aspekte zur Erlangung von Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation. Grundsätze dieser Medienkompetenz sind die sinnvolle Anwendung von Medien, sie zu verstehen, die heutige Lebenswelt in ihrer medialen Vielfalt zu bewerten und den Einsatz von Medien kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren. Hierbei sollen die Schüler die angesprochenen Medien als einen Baustein in der Medienvielfalt der Schule erfahren. In unserer Schule müssen Schülerinnen und Schüler für ein erfolgreiches Teilhaben an einer Gesellschaft, die einem ständigen technischen Wandel unterliegt, bestmöglich qualifiziert

werden. Medien sind eine Sozialisationsinstanz deren Stellenwert an der Arnold-von-Harff-Schule eine maßgebliche Rolle spielen soll. Dies fordert sowohl von den Schülerinnen und Schülern als auch von den Lehrkräften eine Bereitschaft, neue Wege zu erkunden und sich immer mit dem Fortschritt und den daraus resultierenden Möglichkeiten auseinander zu setzen.

Um unsere SuS auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten, berücksichtigen wir diese Lebenswirklichkeit und haben als Ziel die Schlüsselqualifikation „Medienkompetenz“ anzubahnen bzw. auszubauen.

Der Einsatz von Medien ermöglicht es Schülerinnen und Schülern analytische und kreative Fähigkeiten aufzubauen, die sie für die Entwicklung einer eigenen Identität benötigen, zumal das Zurechtfinden in der Medienwelt im heutigen Alltag der Kinder von großer Bedeutung ist. Hierfür müssen die Kinder und Jugendlichen die mediale Angebotsvielfalt kennen und kritisch betrachten: Inhaltliche und technische Verflechtungen, sowie deren Grenzen.

Die Einbindung dieser Kompetenzen in die einzelnen Schulfächer muss in einer Zeit, in der die Informationstechnik alle Lebensbereiche durchdringt ein zentrales Element der Schulbildung sein.

Die Schülerinnen und Schüler erfahren Grenzen und Möglichkeiten von Medien bewusst, so dass sie ihren eigenen Umgang mit Medien beleuchten und eine eigene Meinung zum Umgang mit Medien bilden. Am Beispiel der eigenen Nutzung multimedialer Geräte werden die Schülerinnen und Schüler für die Auswirkungen von Mediennutzung auf die eigene Persönlichkeitsentwicklung sensibilisiert. Durch Themen, wie „Verhaltensregeln im Internet“ entwickeln die Schülerinnen und Schüler ethische und ästhetische Wertmaßstäbe, die sie bewerten, beurteilen und selbständig anwenden. Das Anwenden von Suchmaschinen und anderen technischen Tools und Programmen innerhalb und außerhalb von Computernetzen ist nur ein Beispiel für die Auseinandersetzung mit dieser Thematik. Der kompetente Umgang mit Medien ist eng verknüpft mit dem Erwerb von Bedienungskompetenz.

Organisation und Verwaltung

Auch für die Lehrkräfte sollen die Möglichkeiten der Visualisierung erweitert werden. Analoge und digitale Dokumente sollen für alle sichtbar zu bearbeiten und

Versuchsaufbauten und Experimente in den Naturwissenschaften sollen leichter zu zeigen sein. Lehrkräften soll die Möglichkeit gegeben werden, die Organisation ihrer Lerngruppe digital zu bewerkstelligen. Dies beinhaltet das Einpflegen von Fehlzeiten, Entschuldigungen und sensiblen Schülerdaten in einem gesicherten Netzwerk, welches von den Lehrerräumen mit der Schulverwaltung verbunden ist.

2. Medien in unserer Gesellschaft

Durch die Betrachtung der technischen Entwicklungen im 21. Jahrhundert und die kritische Auseinandersetzung mit computergestützten Alltagsszenen reflektieren die Schülerinnen und Schüler das Verhältnis menschlicher Intelligenz und technischer Informationsverarbeitung. Es werden beispielsweise Auswirkungen der Weiterentwicklung der Technologien auf die Gesellschaft fachübergreifend thematisiert. Die Schülerinnen und Schüler erfahren Grenzen und Möglichkeiten von Medien bewusst, so dass sie ihren eigenen Umgang mit Medien beleuchten und eine eigene Meinung zum Umgang mit Medien bilden. Am Beispiel der eigenen Nutzung multimedialer Geräte werden die Schülerinnen und Schüler für die Auswirkungen von Mediennutzung auf die eigene Persönlichkeitsentwicklung sensibilisiert. Durch Themen, wie „Verhaltensregeln im Internet“ entwickeln die Schülerinnen und Schüler ethische und ästhetische Wertmaßstäbe, die sie bewerten, beurteilen und selbständig anwenden. Der Einsatz von Medien ermöglicht es Schülerinnen und Schülern analytische und kreative Fähigkeiten aufzubauen, die sie für die Entwicklung einer eigenen Identität benötigen, zumal das Zurechtfinden in der Medienwelt im heutigen Alltag der Kinder von großer Bedeutung ist. Hierfür müssen die Kinder und Jugendlichen die mediale Angebotsvielfalt kennen und kritisch betrachten: Inhaltliche und technische Verflechtungen, sowie deren Grenzen.

Das Anwenden von Suchmaschinen und anderen technischen Tools und Programmen innerhalb und außerhalb von Computernetzen ist nur ein Beispiel für die Auseinandersetzung mit dieser Thematik. Der kompetente Umgang mit Medien ist eng verknüpft mit dem Erwerb von Bedienungskompetenz.

3. Aktueller Stand

Bis zum aktuellen Zeitpunkt werden digitale Medien und Werkzeuge im Unterricht eher selten eingesetzt. In neun Klassenräumen steht jeweils ein aus dem alten Computerraum ausrangierter Rechner mit Internetzugang, der gelegentlich für Recherchen genutzt wird. Es können jedoch immer nur einzelne Kinder oder Kleingruppen davon Gebrauch machen. Es gibt einen PC-Raum mit 18 Rechnerplätzen mit Internetzugang und der Möglichkeit der Projektion durch einen Beamer. Jeder Raum unserer Schule verfügt schon über zwei bis vier Lan-Anschlüsse. Als Standrechner sind die verfügbaren Computer in der Nutzung jedoch zu unflexibel.

Für die Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien durch Lehrkräfte sind nur wenige Möglichkeiten vorhanden. Es gibt einen mobilen Beamer und einen Fachraum in dem ein Smart-TV vorhanden ist.

Aufgrund der momentan eher kärglichen Ausstattung, kann informationstechnische Grundbildung nur rudimentär bis gar nicht erfolgen. Ein Großteil der Lehrkräfte verfügt bereits über informationstechnische Grundkenntnisse und versucht diese bestmöglich mit den gegebenen Voraussetzungen anzuwenden sofern die fehleranfällige Hardware es ihnen gestattet.

4. Unterrichtsentwicklung

Unsere Schule befindet sich wie unsere technisierte Lebenswelt stets im Wandel und somit soll eine Umstrukturierung der medialen Nutzung und Ausstattung stattfinden.

Im Rahmen des Medienpass NRW werden in den kommenden Jahren die Kernlehrpläne der Fächer, die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankert. Der Medienpass NRW ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der überarbeiteten Version wird der Medienpass NRW für alle Schulen ab 2019/20 verpflichtend eingeführt werden.

„Teilhabe in der digitalen Gesellschaft setzt Medienkompetenz voraus. Ziel der Initiative „Medienpass NRW“ ist es, allen Kindern und Jugendlichen in unserem Land eine kompetente, aktive und kritische Mediennutzung zu ermöglichen. Dieser Kompetenzrahmen bietet Eltern und Lehrkräften Orientierung, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche verfügen sollten. Zugrunde liegt ihm ein umfassendes Verständnis von Medienkompetenz, von selbstbestimmtem und eigenverantwortlichem Umgang mit Medien:

*„**Bedienen und Anwenden**“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen, und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.*

*„**Informieren und Recherchieren**“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Nutzung digitaler wie analoger Quellen sowie die kritische Bewertung von Informationen.*

*„**Kommunizieren und Kooperieren**“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.*

*„**Produzieren und Präsentieren**“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienprodukts einzusetzen.*

*„**Analysieren und Reflektieren**“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Teilkompetenz das Wissen um die wirtschaftliche, politische und kulturelle Bedeutung von Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten.“ (vgl. Medienpass NRW Kompetenzrahmen Stand 2012)*

Diesem Leitmotiv wollen wir gerecht werden. Dementsprechend wird unsere Schule die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienpass NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler

Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern.

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine erweiterte IT-Ausstattung unter Einbezug bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für weitere Schritte in Richtung modernen Unterrichts gelegt werden. Diese Basis-IT-Ausstattung orientiert sich an den Empfehlungen des Schulministeriums NRW.

Die Nutzung moderner Medien im Unterricht erleichtert das Kompetenzzulernen enorm und motiviert die Kinder und Jugendlichen durch ihren hohen Grad an Interaktivität. Komplexe Unterrichtsinhalte, wie die Blutzirkulation durch den menschlichen Körper werden durch animierte Darstellungen den Schülerinnen und Schülern anschaulich präsentiert und wirken sich besonders motivationssteigernd auf die fachliche Auseinandersetzung aus. Auch Querverbindungen zwischen den Fächern können hierdurch deutlicher gemacht werden. Was fächerübergreifendes sowie fächerverbindendes Unterrichten erheblich erleichtert.

Anfängliche Begeisterung im Umgang mit den neuen Medien ist nur dann von anhaltender Dauer, wenn eine sinnvolle Nutzung ohne Fremdanleitung gelingt. Die Kompetenz, aus der Fülle der zur Verfügung stehenden Informationen relevantes Wissen auszuwählen, stellt hierbei eine zentrale aufzubauende Fähigkeit dar. Ebenso die Teilhabe an Diskussionen im Netz, sowie den Unterschied zwischen Fiktion und Realität zu erkennen, der im Netz häufig verschwimmt, sind zentrale Faktoren, in dessen Umgang die Kinder und Jugendlichen geschult werden müssen.

Durch die Betrachtung der technischen Entwicklungen im 21. Jahrhundert und die kritische Auseinandersetzung mit computergestützten Alltagsszenen reflektieren die Schülerinnen und Schüler das Verhältnis menschlicher Intelligenz und technischer Informationsverarbeitung. Es werden beispielsweise Auswirkungen der Weiterentwicklung der Technologien auf die Gesellschaft fachübergreifend thematisiert.

Das langfristige Ziel ist, dass alle Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht nutzen

5. Fähigkeiten und Fertigkeiten im Rahmen des Erwerbs von Medienkompetenz

Die große Heterogenität unserer Schülerschaft wird sichtbar in den Leistungsvoraussetzungen, den Interessen, dem Geschlecht, der kulturellen Herkunft und der persönlichen Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen. Daher ist es unser Ziel die Schülerinnen und Schüler altersgemäß, spezifisch und individuell auf die Herausforderungen des Alltags vorzubereiten, so dass sie diese bewältigen und Verantwortung für das eigene Handeln zu übernehmen können.

Hierfür notwendiger Weise zu entwickelnde Fähigkeiten und Fertigkeiten sind u.a. die Bedienungskompetenz, das Unterscheiden von Fiktion und Realität, ein Bewusstsein über Veränderlichkeit von Webseiten, Recherchekompetenz sowie Sprachkompetenz, Sozialkompetenz, Urteilskompetenz, Eigenverantwortliches Handeln und Problemlösekompetenz.

Die Schülerinnen und Schüler sollen unterschiedliche Medien nutzen können um gestalterisch und kreativ Unterrichtsinhalte in ein modernes Handlungsprodukt wie umzusetzen. Durch den Einsatz neuer Medien können mehrere Lerntypen gleichzeitig angesprochen werden und Inhalte besser gefestigt werden. Die Kanäle Hören, Sprechen und Sehen können individuell angesprochen und genutzt werden.

Die Schülerinnen und Schüler sollen in der Lage sein, auf mobilen Endgeräten zu recherchieren und scheinbar unerklärliche Phänomene anhand von Internetrecherchen gelöst, wissenschaftlich fundiert zu erklären, sowie die Ergebnisse zu präsentieren indem sie diese für alle sichtbar beispielsweise auf interaktiven Whiteboards oder Displays visualisieren. Zudem sollen sie in die Lage versetzt werden Handlungsprodukte mithilfe digitaler Anwendungen zu erstellen.

Die Bedienungskompetenz kann im Unterricht dann beispielsweise durch eigene von den Schülerinnen und Schüler erstellte Videomitschnitte anhand von Tablets eingeübt werden. Sogar das Erstellen von Zeitlupenausschnitten wäre so möglich, ebenso das Erstellen und Bearbeiten von Bildern und Zeichnungen als weiteres vieler Einsatzgebiete im kreativen Bereich des Schulalltags. Durch den Gebrauch von Tablets können Beobachtungsaufträge in Form von Fotos direkt von den SuS dokumentiert und anschließend präsentiert werden.

Das Gestalten und Überarbeiten von Texten oder Protokollen, das Erstellen von Broschüren oder die Präsentation von Inhalten in den verschiedensten Formen wie z.B. Podcasts oder Filmen, sowie die Gestaltung eigener Webseiten mit multimedialen Dateien schult eigenverantwortliches Handeln sowie die Problemlösekompetenz und erhöht das Bewusstsein für die Vielfalt öffentlich zugänglicher Informationen.

Es soll den Schülerinnen und Schülern außerdem möglich sein, erarbeitete Ergebnisse in einer Cloud mit eigenem Benutzerzugang abzuspeichern und von anderen Geräten darauf zugreifen zu können. Auf diese Weise, können die Schülerinnen und Schüler erarbeitetes bzw. zur Verfügung gestelltes Material auch zu Hause bei den Hausaufgaben verwenden.

Auch die Fähigkeit, den eigenen Lernprozess zu organisieren, wird durch die Arbeit am PC oder Tablet geschult und sogar für unsere Schülerinnen und Schüler vereinfacht, da weder Bedburg noch Kaster über eine Stadtbibliothek verfügen. Informationsquellen werden selbstständig gesucht und genutzt, die Bearbeitung der Aufgabe allein eingeteilt. Lernweg und Lerngeschwindigkeit können selbst bestimmt werden, da individuelles Arbeiten hierdurch einfacher realisierbar ist.

Der Einsatz von Medien soll an unserer Schule in unterschiedlichen Formen und in verschiedenen Unterrichtssituationen stattfinden. Einen Beitrag zu der Medienkompetenz soll auch der DaZ- Unterricht leisten. Besonders der hohe Anteil an Sprachlernschülern unserer Schule erfordert den Einsatz eines breiten Spektrums verschiedener Methoden.

Vielen Sprachlernschülern der Sprachfördergruppen fehlen aus den verschiedensten Gründen zum Teil grundlegende Medienkenntnisse. Um eine Inklusion z.B. geflüchteter Kinder zu gewährleisten, ist es unabdingbar, den Schülerinnen und Schülern den verantwortungsvollen und nutzbringenden Umgang mit den verschiedensten Medien zu vermitteln. Der Unterricht kann durch den Einsatz moderner Technik und Lernsoftware leicht auf die unterschiedlichen Leistungsfähigkeiten einzelner Schüler / Schülerinnen abgestimmt werden. Dies ist in Sprachfördergruppen besonders wichtig, da Schülerinnen und Schüler der unterschiedlichsten Lernniveaus gleichzeitig unterrichtet werden. Zum einen werden Lerninhalte für leistungsschwächere Kinder geduldig und mit vielen Anschauungshilfen aufgearbeitet und können in individueller Geschwindigkeit bearbeitet werden. Zum anderen steht allein mit den Möglichkeiten des Internets immer auch zusätzlicher Lernstoff für leistungsstarke Kinder zur Verfügung.

Spezielle Lernsoftware bietet Kindern mit wenig Deutschkenntnissen die Möglichkeit des individuellen Trainings von Vokabeln und Grammatik. Besonders die Visualisierung einzelner Lerninhalte und das Lernen von Vokabeln anhand von Bildern ist ein zentraler Punkt, bei dem die „neuen“ Medien durch ihren variablen Einsatz sinnvoll genutzt werden können.

Berufsvorbereitung

Da die Berufsvorbereitung ein wesentlicher Aspekt in unserem Schulkonzept ist, gilt es hier mit einem adäquaten Lebensweltbezug zu arbeiten. Neben dem Erwerb von grundlegenden motorischen Fähigkeiten müssen die Schülerinnen und Schüler auch in der Lage sein, Texte mittels einer Tastatur anzufertigen, wie es in der Arbeitswelt üblich ist. Das Verschriftlichen von Texten an Tablets ist sowohl Bestandteil des Deutschunterrichts, als auch jedes anderen Faches. Die Portabilität spielt hierbei eine große Rolle. Diese Geräte sollten ein geschlossenes System haben, das durch die Lernenden nicht umkonfiguriert werden kann. Die Schülerinnen und Schüler müssen die Möglichkeit haben, eingebunden in den Deutschunterricht oder auch in das Fach Arbeitslehre Wirtschaft Bewerbungsschreiben und Praktikumsberichte auszudrucken. Auch im Sinne der Binnendifferenzierung muss es möglich sein hierfür Muster oder Formulierungshilfen auszudrucken.

6. Fortbildungskonzept

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Allerdings gilt es auch darüber hinaus Medienkompetenz in Bezug auf Didaktik und Methodik auszubauen.

Ziel eines Einsatzes von PC-Arbeit im Unterricht muss ein sinnvoller, für die Lernziele der Schule ergiebiger und unsere technisierte Welt berücksichtigender Umgang mit den Medien IWB, Tablet und PC sein. Damit verbunden ist der Anspruch an die Lehrpersonen, ihren Unterricht weiter zu entwickeln, durch neue Medien zu ergänzen und diese zu integrieren – ohne bewährte Inhalte aufzugeben. Die Erprobung offener Lernformen, die Medien in der Regel fordern, spielt dabei eine wesentliche Rolle.

Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend:

- zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
- zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen, Apps, etc.
- durch die Medienberater des Kompetenzteams REK zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
- zur Nutzung von Logineo NRW zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse
- zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen

7. Technische Anforderungen

Seit Beginn des Schuljahres 2016/2017 arbeitet die Arnold-von-Harff-Schule mit dem Lehrerraumprinzip, das heißt, jeder Unterrichtsraum ist den einzelnen Lehrkräften zugeordnet, weshalb es kaum Vandalismusschäden in den Klassenräumen gibt. Somit ist die Ausstattung der Lehrer- und Fachräume mit empfindlichen technischen Geräten wie interaktiven Whiteboards und digitalen Overheadprojektoren kein Problem, weil die einzelnen Lehrkräfte für ihren Raum verantwortlich sind.

- Die Lehrerräume und die Fachräume der Fächer Informatik, Biologie, Physik, Chemie, Musik, Kunst und Technik sowie der GL Raum benötigen nach und nach interaktive Whiteboards.
- Zur Projektion analoger Inhalte benötigen die Lehrerräume und die Fachräume der Fächer Biologie, Physik, Chemie, Musik, Kunst und Technik digitale Overheadprojektoren (Dokumentenkamera, Visualizer).
- Für das problemfreie Recherchieren und arbeiten am Laptop, Tablet oder Whiteboard ist ein flächendeckender Wireless-Lan Ausbau auf mindestens 100 Mbit/s dringend erforderlich, so dass mehrere Klassen gleichzeitig im Internet arbeiten können.
- Die Umstellung auf digitale Klassenbücher erfordert für jeden Lehrer einen portablen **Dienstlaptop oder Dienstrechner**.- langfristig umsetzbar-
- mehrere Klassensätze mobiler Endgeräte (Notebooks/Laptops) (zunächst 2 für die Sprachförderung und 4 (Flure) zum ausleihen
- Vernetzung von Activeboard (Interaktives Whiteboard, Panel) und Notebooks/Laptops als mediales Multifunktionswerkzeug, ergänzt um den Einsatz von 5 stationären PC´s im Bereich DAZ
- Druckmöglichkeiten in den Lehrer- und Fachräumen und dem GL-Raum

Die Einbindung des Tablets, des Pc's und des IWB in den Unterricht

Wir wollen folgende Verwendungsmöglichkeiten des Tablets in unserem DaZ- Unterricht nutzen

- Nutzung des Internets

- Nutzung von interaktiven Tafelbildern im DaZ Bereich
- Verwendung von Lernsoftware und Lernapps
- Förderung der Alphabetisierung
- Förderung der Phonem-Graphem-Korrespondenz (besonders von Schülerinnen und Schüler mit einer anderen Schriftsprache als der lateinischen)
- Wochenplanunterricht und in Freiarbeitsphasen,
- in Projekten bzw. bei projektorientierten Arbeitsformen,
- im Förderunterricht für Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwächen,
- im Förderunterricht für Kinder mit wenig Deutschkenntnissen,
- in spezifischen Arbeits- und Übungsphasen innerhalb eines binnendifferenzierten Unterrichts,
- zur Einübung der im Kerncurriculum vorgeschriebenen fachspezifischen Arbeitsweisen (z.B. Durchführung von Schreibkonferenzen, Umgang mit Sachtexten, Schulung des Hörverstehens)

Das IWB (Activepanel) soll sowohl der Präsentation und Visualisierung der Unterrichtsgegenstände dienen, als auch die Kreidetafel langfristig ersetzen.

Im Sprachlernunterricht sind vor allem der Einsatz von interaktiven Tafelbildern und Übungslektionen zum Hörverstehen vorgesehen. Ein wichtiger Baustein ist die Vernetzung des IWB mit den Eingabegeräten (Tablets).

Anwendungsmöglichkeiten des IWB im DaZ- und GL Unterricht:

- Interaktive Tafelbilder
- Übungen zum Hörverstehen
- Ergänzung zur Tafel mit Speicherfunktion
- Bild und Videovorführungen (direkter Internetanschluss)
- Digitalisierte Arbeitsblätter bearbeiten (Ersatz des OHP)
- Ergebnispräsentationen durch direkten Zugriff auf die Tablets.

Anwendungsmöglichkeiten der Tablets im DaZ- und GL-Unterricht:

- Vernetzung mit dem IWB (Ergebnispräsentation)
- Arbeit mit dem Fremdsprachenprogramm Rosetta Stone
- Bearbeitung digitaler Arbeitsblätter mit dem Programm I-Tunes U
- Übungen zur Alphabetisierung
- verschiedene Lernapps / Softwareanwendungen
- Demonstrationsversuche werden mithilfe einer Schwanenhalskamera oder eines Smartboards für jeden Schülerinnen und Schüler sichtbar.