

Medienkonzept der Bertolt-Brecht-Gesamtschule – die BBG auf dem Weg zur medienkompetenten Schule

Bertolt Brecht beschrieb bereits 1932 in einer Rede folgende Vision:

Der Rundfunk ist aus einem Distributionsapparat in einen Kommunikationsapparat zu verwandeln. Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Kanalsystem, das heißt, er wäre es, wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Zuhörer nicht nur hören, sondern auch sprechen zu machen und ihn nicht zu isolieren, sondern ihn in Beziehung zu setzen.

Dieses *Kanalsystem* ist mittlerweile in Form des Internets weit über alles damals Vorstellbare hinausgewachsen, doch die Vorstellung Brechts ist immer noch aktuell. Die Gefahren von einseitiger Kommunikation und Isolation der Nutzer haben auch und gerade in Zeiten des allgegenwärtigen Internets Bestand, die Beziehungen in diesem System führen zu ganz neuartigen Problemen. Diesen Gefahren und Problemen zu begegnen und gleichzeitig die Chancen aufzuzeigen ist grundlegendes Ziel des Medienkonzeptes der Bertolt-Brecht-Gesamtschule.

1. Ziele des Medienkonzepts

Die tägliche Nutzung von Handy, Chat und Internet ist heute für unsere Schüler*innen eine Selbstverständlichkeit. Sie kommunizieren, filmen und informieren sich mit dem Handy, stellen ihr Profil in soziale Netzwerke ein und treffen ihre Freundinnen und Freunde im Netz. Sie verfügen einerseits über beachtliche mediale Kompetenzen, können aber andererseits oft die Folgen ihrer Aktivitäten im weltweiten Netz nicht einschätzen.

In unserem Medienkonzept zeigen wir auf, wie wir an der BBG auf die neuen Kommunikations- und Informationswege eingehen, indem wir sie pädagogisch nutzen. Wir vermitteln unseren Schüler*innen aber auch Kenntnisse über rechtliche Grundlagen der Mediennutzung und die möglichen Konsequenzen ihres Handelns. Wir erziehen sie zu kompetenten, kritischen Mediennutzer*innen.

Die fortschreitenden Möglichkeiten der Mediennutzung durch Schüler*innen verlangen nach spezifischen Kompetenzen, die über fachliche und sozial-kommunikative hinausgehen, diese jedoch ergänzen und befördern sollen.

Der Erwerb von Medienkompetenz bietet Kindern und Jugendlichen vielfältige Chancen, Unterricht, fächerübergreifende Angebote und das Schulleben allgemein positiv zu erleben und hilft ihnen, eigene Lebensaufgaben zu bewältigen. Zentrale Bereiche wie Identitätsbildung und Beziehungsmanagement finden heute nicht mehr nur im familiären Umfeld, der Klasse und der Peer-Group statt, sondern zunehmend auch in sozialen Netzwerken.

In unserem Medienkonzept werden verbindliche Absprachen festgelegt, die den an unserer Schule Beteiligten ermöglichen, die medienpädagogische Ausrichtung der BBG nachzuvollziehen, mitzugestalten und sie fortlaufend an die sich schnell verändernden Rahmenbedingungen einer modernen Mediengesellschaft anzupassen.

Verbindlichkeit für die Lehrenden führt zu Verlässlichkeit bei Schüler*innen und Eltern, da sie sich auf den systematischen Erwerb von Medienkompetenz verlassen können. Es ist nicht von einzelnen Fachlehrer*innen abhängig, welche Inhalte vermittelt werden, sondern alle Schüler*innen verfügen am Ende ihrer Schulzeit aufgrund festgelegter Standards über die gleichen Basiskompetenzen, die einen erfolgreichen Start ins Berufsleben oder ins Studium unterstützen.

Auch die Lehrenden profitieren von der verbindlichen Festlegung von Inhalten, Methoden und Materialien, da sie sich auf die Vermittlung bestimmter Kompetenzen in ausgewiesenen SegeL-, Lernzeit- oder Fachstunden verlassen können.

In pandemiebedingten Zeiten des Lockdowns haben Schüler*innen, Erziehungsberechtigte und Lehrkräfte sowohl von der kontinuierlich vorangetriebenen technischen Ausstattung, als auch von den im Medienkonzept und zunehmend in Unterrichtsvorhaben verorteten Medienkompetenzen profitiert. Um einen verlässlichen Ablauf des Distanzunterrichts zu gewährleisten und um Transparenz bezüglich der Übermittlung von Aufgaben und Materialien sowie der Leistungsbewertung zu schaffen, haben wir ***Standards für Zeiten des Lernens auf Distanz an der BBG*** formuliert und veröffentlicht ([Link zum Dokument](#)).

2. Medienkompetenz und Unterrichtsentwicklung

2.1. Lernen mit Medien

Im Themenfeld „Lernen mit Medien“ werden digitale Medien als Werkzeuge zur Förderung eines schüleraktivierenden Unterrichts genutzt. Der „Medienkompetenzrahmen NRW“ weist dazu sechs Kompetenzbereiche aus:

- *Bedienen/Anwenden*
- *Informieren/Recherchieren*
- *Kommunizieren/Kooperieren*
- *Produzieren/Präsentieren*
- *Analysieren/Reflektieren*
- *Problemlösen und Modellieren*

Die Schüler*innen erwerben ausgewiesene *Bedienkompetenzen* und *Methodenkompetenzen*.

Verpflichtende Orientierung bietet uns der Medienkompetenzrahmen NRW, in dem die Kompetenzbereiche, die den Schüler*innen vermittelt werden sollen, definiert werden.

Medienkompetenzrahmen NRW

1. Bedienen & Anwenden	2. Informieren & Recherchieren	3. Kommunizieren & Kooperieren	4. Produzieren & Präsentieren	5. Analysieren & Reflektieren	6. Problemlösen & Modellieren
<i>1.1 Medienausstattung (Hardware)</i>	<i>2.1 Informationsrecherche</i>	<i>3.1 Kommunikations- u. Kooperationsprozesse</i>	<i>4.1 Medienproduktion und -präsentation</i>	<i>5.1 Medienanalyse</i>	<i>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</i>
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte Adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<i>1.2</i>	<i>2.2</i>	<i>3.2</i>	<i>4.2</i>	<i>5.2</i>	<i>6.2</i>

<i>Digitale Werkzeuge</i>	<i>Informationsauswertung</i>	<i>Kommunikations- und Kooperationsregeln</i>	<i>Gestaltungsmittel</i>	<i>Meinungsbildung</i>	<i>Algorithmen erkennen</i>
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<i>1.3 Datenorganisation</i>	<i>2.3 Informationsbewertung</i>	<i>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</i>	<i>4.3 Quelldokumentation</i>	<i>5.3 Identitätsbildung</i>	<i>6.3 Modellieren und Programmieren</i>
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<i>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</i>	<i>2.4 Informationskritik</i>	<i>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</i>	<i>4.4 Rechtliche Grundlagen</i>	<i>5.4 Selbstregulierte Medien-nutzung</i>	<i>6.4 Bedeutung von Algorithmen</i>

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und Wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
--	---	---	---	---	---

Innerschulisch wird die Vermittlung dieser Kompetenzen systematisch verankert

- in den überfachlichen Kompetenzrastern der BBG (*methodisch-strategische* und *sozial-kommunikative Kompetenzen*) und
- in den jahrgangsbezogenen *Fachcurricula*.

Die entsprechenden Gremien (*AG Segel/kooperative Lernformen* bzw. *Jahrgangs(fach)teams* und *Fachkonferenzen*) legen kooperierend fest, welche Kompetenzen in welcher Jahrgangsstufe und in welchen Unterrichtsangeboten erworben werden sollen.

2.2. Leben mit Medien

Im Themenfeld „Leben mit Medien“ wird der alltägliche Umgang der Schüler*innen mit Medien und ihre Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt thematisiert. Die in diesem Bereich zu vermittelnden Kompetenzen sind in drei Bereiche unterteilt:

- *Teilnahmekompetenz*
- *Reflexionskompetenz*
- *Urteilskompetenz*

Inhalte und Problemstellungen aus diesem Themenfeld werden in allen Jahrgangsstufen aufgegriffen und auf jeweils altersangemessenem Niveau behandelt. Dies geschieht ...

- in ausgewiesenen *SegeL*-und *Lernzeitstunden* (sowohl fachlich als auch fächerübergreifend)
- durch die Anbindung an *Unterrichtsvorhaben unterschiedlicher Fächer*
- während *Projektphasen*
- und in *Angeboten des Profilbandes*.

3. Ausstattung

Voraussetzung für das Erreichen der schulischen Ziele sind eine ausreichende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze, Internetzugang, schulweite Verfügbarkeit von WLAN und die Ausstattung mit geeigneten Unterrichtsmedien und -materialien.

3.1 Momentane Situation

3.1.1 Ausstattung der Räumlichkeiten der Schule – Hardware

Ort/Raum	Anzahl	Ausstattung
Klassenräume Sek I	31	• digitale Tafeln • Internetanschluss
Kursräume Sek II	9	• digitale Tafeln • Internetanschluss
Fachräume	19	• digitale Tafeln (in 13 Räumen) • Internetanschluss (in 13 Räumen)
Computerräume	2	• rauminterner Kompletterkabelung • Raum H 103: 15 + 1 Plätze • Raum H 104: 15 + 1 Plätze
Selbstlernzentrum	1	• 1 mobile digitale Tafel • Internetanschluss • 3 Computer
Teamzimmer	6	• Internetanschluss • Drucker
Forum (G-Trakt, Erdgeschoss)	1	• 1 Flachbildschirm („Digitales Schwarzes Brett“)

3.1.2.1 Mobile Geräte - Tablets

Tablets (iPads)	Anzahl
Dienst-Tablets für alle Fachlehrkräfte und Sonderpädagogischen Lehrkräfte	95 iPads
schuleigene Tablets	80 iPads
Tablets für Schüler*innen, die von Haus aus keinen Zugang zu digitalen Geräten haben	172 iPads
Tablets gemäß dem mit dem Schulträger vereinbarten Medienentwicklungsplan zum Einsatz in der Sek.I	165 iPads
Gesamtzahl	<u>512 iPads</u>

3.1.2.1 Mobile Geräte – alter Bestand

Ort/Raum	Gerät(e)
Jahrgangsflore Sek.I und Sek.II	pro Jahrgang ein Rollwagen mit TV/Video-/CD-Spieler
Jahrgangsteamzimmer/ Bereich NW/Bereich Musik-Kunst	8 Beamer (2x Epson, 6x „Low-cost-Geräte“)
D&G-Raum	1 Digitalfotokamera/ 1 Camcorder (zum Einsatz im Fach Darstellen und Gestalten)
Bereich Kunst	1 Dokumentenkamera zum Anschluss an einen Beamer

3.1.3 Software

Office 2010-Lizenzen (im pädagogischen Netz und Verwaltungsnetz)
Microsoft Office 365
Smile (Mathematiksoftware) Schullizenz
Lernwerkstatt 9 (Schullizenz)
Fruity-Loops Musik-Software (Schullizenz)
diverse Free- und Shareware

3.2 Bedarfsanalyse/Medienentwicklungsplan

Die Ausstattungsplanung ist abhängig von pädagogischen Zielen und organisatorischen Anforderungen. Sie wird vonseiten der erweiterten Schulleitung vorrangig erstellt durch die Schulleiterin, den Organisationsleiter, den Didaktischen Leiter, den Sprachenkoordinator und den Medienkoordinator. Dies geschieht mit Blick auf Bedarfe, die in verschiedenen Gremien der Schule formuliert wurden (Fachkonferenzen, AGs, Steuergruppe, Arbeitskreise, Profilkurse, SV, Elternpflegschaft). Der Ausstattungsbedarf für die gesamte Schule mündet im Medienentwicklungsplan, der in regelmäßiger Abstimmung mit dem Schulträger aufgestellt und reflektiert wird.

In Kooperation mit dem Schulträger (Schulverwaltungsamt, IT-Löhne) wurde die Ausstattung wie folgt entwickelt:

- Schullösung:
 - Einrichtung und Wartung des Servers und der Clients (Microsoft-Lösung des Rechenzentrums Lemgo; AixConcept / MNSpro)
 - Weiterführung von zwei Computerräumen
- WLAN-Abdeckung der kompletten Schule (52 Access-Points),
 - ist erfolgt, allerdings fehlt noch der Radius-Server
- Fest installierte Full-HD-Touchdisplays (digitale Tafeln)
 - angestrebt: je 1 Einheit in jedem Klassenraum der Sek. I und Sek. II sowie in allen Fachräumen
 - umgesetzt: in allen Unterrichtsräumen der Sek.I und Sek. II sowie in 13 der 19 Fachräume
- Ausstattung der Schüler*innen
 - angestrebt: Jeder Schüler / jede Schülerin verfügt im Unterricht über ein eigenes digitales Arbeitsgerät (Tablet).
 - umgesetzt: Anschaffung von Tablets (Apple iPads) für alle Schülerinnen und Schüler der Sek. II auf Basis eines Ratenzahlungs-Verfahrens (monatlicher Betrag: 15-18 €)
 - Über die Zuordnung der zur Verfügung stehenden iPads für die Sek.I wird momentan mit Blick auf pädagogische Ansprüche und technische Voraussetzungen beraten.