



## Medienkonzept Friedrich-Junge-Gemeinschaftsschule in Kiel



### Inhalt

DEFINITION DER BEREICHE .....	2
1. SCHULORGANISATION UND VERWALTUNG .....	3
2. MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG.....	4
3. MEDIENDIDAKTIK .....	7
4. DAS FACH INFORMATIK .....	8
5. FACHENTWICKLUNG IN DER DIGITALEN GESELLSCHAFT.....	8

DEFINITION DER BEREICHE

Das Medienkonzept umfasst fünf Bereiche:

	1.	2.	3.	4.	5.
	Schulorganisation und Verwaltung	Medien-kompetenz-förderung	Mediendidaktik	Das Fach Informatik	Fachentwicklung in der digitalen Gesellschaft
Beschreibung	<p><b>Iserv:</b> Interne Kommunikation zwischen SuS und Lehrkräften, Dokumenten-ablage, Buchungen von Räumen, Terminen usw.</p> <p><b>WebUntis:</b> Stundenplan, digitales Klassenbuch, Kommunikation Eltern-Lehrkräfte, Krankmeldungen</p> <p><b>School-SH:</b> Schulverwaltung, Zeugnisse, Statistik</p>	<p>Bildung in der digitalen Welt (KMK, 2016/7):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</li> <li>• Kommunizieren und Kooperieren</li> <li>• Produzieren und Präsentieren</li> <li>• Schützen und sicher Agieren</li> <li>• Problemlösen und Handeln</li> <li>• Analysieren und Reflektieren</li> </ul> <p><b>Die Schule hat dafür ein Mediencurriculum.</b></p>	<p>Um gutes fachliches Lernen zu gewährleisten, kommen digitale Medien zum Einsatz. Dadurch kann individuelles und kooperatives Lernen gestärkt, die Diagnostik unterstützt und ggf. eine lernwirksame Aufgabekultur durch gute Visualisierung, digitale Produkt-orientierung gestärkt werden.</p>	<p>Kenntnisse über Computer, Netzwerke, Künstliche Intelligenz, Zusammenspiel von Hard- und Software-komponenten und Darstellung von Informationen.</p>	<p>Die klassischen Unterrichtsfächer verändern sich im Zuge der Digitalität: Neue Inhalte kommen hinzu, andere werden weniger bedeutsam. Zudem verändern sich fachliche Schwerpunkte und gesellschaftliche Kontexte.</p>
Beispiele	Siehe oben: Iserv, Webuntis, School-SH	Office (Word, Powerpoint, iserv, iPads, Mails, Messenger, Fake News, movie maker, MPE	Flipped Classroom, Metdiatheken, Anton, BookCreator, bettermarks, Geogebra, Learning View, iserv	Coding IT2School, aduino,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Excel in Mathematik</li> <li>• Quellensicherheit</li> <li>• Kommunikation: Textsorten, Emoticons</li> <li>• Digitale Kunst</li> </ul>
Verortung	Kontinuierliche Schulung und Einsatz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienführerschein 5/6</li> <li>• Projekttag Digitalität</li> <li>• alle Fächer</li> </ul>	Alle Fächer	Jahrgang 7-8, insgesamt 4AE=3x60min, geplant in WPU 9/10	Alle Fächer
Kommentar	%	Dieser Bereich ist in den Fachanforderungen klar verankert, festzulegen ist nur, in welchen Fächern es stattfindet.	Der Einsatz von Medien zur Förderung des Lernprozesses hat immer auch einen Aspekt der Medienkompetenz-förderung. Der Umfang des Einsatzes unterliegt der didaktischen Autonomie der Lehrkräfte, sollte aber befördert werden.	Die Einführung des Fachs Informatik ist ab dem Schuljahr 23/24 aufsteigend geplant.	



## 1. SCHULORGANISATION UND VERWALTUNG

### 1.1. Endgeräte im Gebrauch der Schülerinnen und Schüler

Schülerinnen und Schüler nutzen iPads aufsteigend bis zu einer geplanten Vollausrüstung über Leih- bzw. Nutzungsverträge der Stadt Kiel, soweit eine Bereitstellung durch den Schulträger möglich ist.

Damit verbunden ist eine Umstellung der Unterrichtsmaterialien auf digitale Lehrwerke in einer digitalen Lernumgebung.

Sollte die aufsteigende Ausstattung – in jedem Jahr Ausstattung des neuen 5. Jahrgangs bis 2027 - durch den Schulträger nicht oder nur zum Teil möglich sein, ist ein entsprechender Vorlauf notwendig, um analoge Unterrichtsmaterialien wieder zu installieren.

In Absprache mit den Klassen- bzw. Fachlehrkräften können in der Regel ab Jahrgang 8 auch eigene digitale Endgeräte für unterrichtliche Zwecke verwendet werden (Bring your own device). Dabei ist auf DSGVO-Konformität, insbesondere beim Einsatz von Programmen, bei denen eine Registrierung notwendig ist, zu achten.

Die Nutzung von privaten mobilen Endgeräten (PME) außerhalb des Unterrichts ist nur nach ausdrücklicher Erlaubnis möglich. Für die Jahrgänge 9-10 gelten besondere Regeln (Nutzung im Schülercafé usw.)

### 1.2. WLAN

Die von der Schule geliehenen Geräte sind mit dem WLAN der Schule verbunden. Alle Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte haben auch mit privaten Endgeräten die Möglichkeit, über ihren iserv-Zugang das RADIUS-WLAN der Schule zu nutzen.

### 1.3. iserv

- Alle Schülerinnen und Schüler (nachfolgend SuS) erhalten über die Schule einen persönlichen iserv-Account.
- Eltern stimmen bei der Anmeldung den Nutzungsbedingungen zu.
- In allen Klassenstufen, besonders jedoch in der 5. Klassenstufe, wird der Umgang mit IServ (Kernelement ist das Aufgabentool) vermehrt erprobt, um Probleme bei Schließungszeiten präventiv entgegenzuwirken.
- Bei Problemen mit IServ oder Account- oder Passwortfehlern, die die Nutzung von IServ beeinträchtigen oder gar unmöglich machen, sind die Klassenlehrkräfte (nachfolgend KL) umgehend von Seiten der SuS zu kontaktieren.
- Bei benötigter Hilfe wenden sich Lehrkräfte an die zuständigen Lehrkräfte (Ressource aus dem Landesprogramm Zukunft Schule im digitalen Zeitalter)
- Alle Lehrkräfte haben einen iserv-Account.
- Der Zugang zum schulinternen WLAN wird über iserv limitiert.



#### *1.4. WebUntis*

Die Kommunikation der Eltern mit der Schule (Informationen, Krankmeldungen, Hausaufgaben, Klassenbucheinträge usw.) erfolgt über Webuntis bzw. die Untis Mobile App. Ebenso verhält es sich mit den Informationen zum aktuellen Stundenplan - in der Regel über private Endgeräte. Das digitale Klassenbuch ist der Standard in allen Klassen.

#### *1.5. School-SH*

Die Schule nutzt für Statistik, Zeugniserstellung, Steuerung der Personalzuweisung und des Einsatzes die neue Schulverwaltungssoftware School-SH. Zudem gibt es über LeOniE.SH eine Online-Anmeldung für Schülerinnen und Schüler an der Schule, die direkt in School-SH importiert werden.

#### *1.6. Private Smartphones*

An der Schule werden die privaten Smartphones für die Unterrichtszeit in sogenannten abschließbaren Handysafes sicher gelagert. Der Versicherungsfall liegt bei der Schule. Ein bewusstes „digital detox“ als eine gemeinsame Initiative der Schülerschaft, der Erziehungsberechtigten sowie der Lehrkräfte hat sich darauf verständigt.

## 2. MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG

### *2.1 Hinführung*

Die Implementation der genannten Kompetenzbereiche in den Unterricht erfordert eine dauerhafte Auseinandersetzung mit den aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen. Sie wird nur gelingen unter Einbeziehung von Erprobung, Fortbildung, kollegialem Austausch und Weiterentwicklung des Medienkonzepts. Grundlage der Förderung ist die Ergänzung zu den Fachanforderungen auf Basis der KMK-Strategie „Bildung in der Digitalen Welt“.

Das Poster im Anhang zeigt die Verteilung der Medienkompetenzförderung auf den Unterricht in den verschiedenen Fächern.

### *2.2 Medienführerschein*

Die Schule arbeitet an der Entwicklung eines eigenen Medienführerscheins, über den die Schülerinnen und Schüler nachweisen können, dass sie die notwendige Medienkompetenz erlernt haben, um in der digitalen Welt zu interagieren. Die aktuelle Version dieses Multiple-Choice-Tests findet sich hier:

<https://leonie-sh.de/test/uwbd/0000/preview/1>

### *2.3 SMARD – Programm*

Im Rahmen des SMARD-Programms des Offenen Kanals Kiel werden Schulmedientage durchgeführt und Schülerinnen und Schüler als Schulmedienlotsen ausgebildet, um an der eigenen Schule Mitschüler zu unterrichten.

Weitere Bausteine sind Fortbildungsveranstaltungen für Eltern und Gaming-Abende:

<https://www.oksh.de/mitmachen/lernen/medienkompetenz-mk-fuer-schule/smart/>

#### 2.4 KI: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Es ist eine so weit verbreitete wie trügerische Annahme, dass Kinder und Jugendliche im Umgang mit digitalen Medien geübt und „kompetent“ seien. Dabei zeigt sich oft nur eine interessierte und unbefangene Auseinandersetzung mit technischen Geräten. Vielfach beschränken sich diese Fertigkeiten aber auf grundlegende Bedienfunktionen. In der Schule sollten weitreichendere technische Fähigkeiten gefördert werden, die die Voraussetzungen jeder aktiven und passiven Mediennutzung sind.



An der Schule kommen für die Schülerinnen und Schüler in der Regel iPads zum Einsatz. Das geschieht entweder über die vorhandenen iPad-Koffer, die für die Klasse ausgeliehen werden oder iPads, die persönlich an Schülerinnen und Schüler vergeben werden. Anders als bei den traditionell eingesetzten PCs oder Laptops spielt der Aspekt „Technik und Software“ beim Einsatz der iPads nur eine untergeordnete Rolle. Im Vordergrund steht der einfache Zugriff auf die verschiedene Lernsoftware und die Recherche im Internet sowie die einfache Produktion von Bildern, Audios und Videos. Hürden, die den Verlauf und die methodisch innovative Gestaltung von Unterricht nur allzu oft behindern (z.B. Probleme bei der Bedienung, fehlende Software, oftmals lange Startphase der Geräte), entfallen fast vollständig.

Die Planung und Gestaltung von Unterricht kann so in den Vordergrund treten, mehr echte Lernzeit steht folgerichtig zur Verfügung.

Während noch vor wenigen Jahren der Erwerb von Wissen wesentliches Ziel einer schulischen Bildung war, ist in einer Welt, in der dieses Wissen auf Knopfdruck verfügbar ist, die Auswahl der Informationen im Hinblick auf kritischen Umgang mit Quellen, Problemrelevanz und Einordnung in größere Zusammenhänge von entscheidender Bedeutung. Essentiell für den Erwerb und dieser grundlegenden Kompetenzen ist eine schnelle und unproblematische Nutzbarkeit des Internets in jedem Klassenzimmer. Ein Raumwechsel oder das zeitintensive Starten von Computern im IT-Raum sind nicht nötig. Eine effektive Nutzung, z.B. zur Internetrecherche, ist jederzeit möglich. So können z.B. Aufgaben zur Recherche im Internet in einen Lernzirkel problemlos integriert oder online Lern- und Übungsangebote direkt im Klassenzimmer nutzbar gemacht werden. Durch den Zugriff auf aktuelle und real existierende Informationen wird zudem das Lernen in authentischen Kontexten ermöglicht. Im Internet frei verfügbare Multimedia-Angebote wie Podcasts, Audio- und Videoinhalte können unkompliziert in unterschiedlichste Phasen des schüler- oder lehrerzentrierten Unterrichts integriert werden.



Die Anzahl an fachspezifischen Apps ist sehr groß und wächst täglich. Vom einfachen Taschenrechner über Programme zur Pflanzen- und Tierbestimmung bis hin zu

komplexen Anwendungen für die unterschiedlichsten Unterrichtsfächer, etwa im Fach Chemie mit komplexen, interaktiven Periodensystemen, findet sich oftmals ein attraktives und nützliches Angebot. Durch die Verfügbarkeit von Nachschlagewerken, Atlanten, Wörterbüchern, Lexika und Lektüren wird das Tablet zur umfassenden, aktuellen und mobilen Schülerbibliothek.

### 2.5 K2: Kommunizieren und Kooperieren

Zahlreiche Anwendungen (z.B. OpenOffice online als Funktion innerhalb von IServ) eröffnen neue Wege der Kollaboration und Kommunikation im Unterrichtsalltag. Jeder einzelne Schüler, egal ob im Rahmen einer Gruppen- oder in Einzelarbeit, wird in die Lage versetzt, seine Arbeitsergebnisse digital zu veröffentlichen, sich mit Lernpartnern auszutauschen, Ergebnisse zu überarbeiten und zu fixieren.



Durch die zahlreichen Möglichkeiten des digitalen Datenaustausches ergeben sich variable Kommunikationswege im Rahmen von Unterrichtsprojekten. Institutionalisierte Feedbackschleifen wie auch individuelle Rückmeldung für SchülerInnen fördern eine gedeihliche Atmosphäre des Miteinanders und nachhaltiges Lernen. Verwendung finden Lernplattformen, aber auch Anwendungen zur Erstellung von Screen- oder Audiocasts. Produkte aus dem Unterricht erhalten eine größere Wertigkeit, was zugleich die Lernmotivation fördert.

Auf diesem Wege werden allgemeingültige Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation verinnerlicht und Wege zur verantwortlichen Nutzung von Medien zur Zusammenarbeit gefunden.

### 2.6 K3: Produzieren und Präsentieren

Durch jederzeit verfügbare Videokameras und Mikrofone eröffnen sich neue Dimensionen der Mediennutzung und Mediengestaltung im Klassenzimmer. Lernende können u.a. auch auf spielerisch-kreative Art und Weise die Präsentation von Arbeitsergebnissen multimedial planen, präsentieren und nach Feedback sinnvoll überarbeiten.



Im Fremdsprachenunterricht können Textpassagen von den Jugendlichen inhaltlich zusammengefasst und aufgenommen werden, die Lehrkraft hat die Möglichkeit zum umfassenden und nachhaltigen Feedback. Klassen haben die Möglichkeit eigene Hörbücher zu erstellen, beispielsweise im Deutsch- oder Französischunterricht. In den Naturwissenschaften ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten der Dokumentation und Auswertung von Schülerexperimenten.

Über Apple TV, einen HDMI oder VGA- Adapter lässt sich das iPad problemlos mit einem Beamer oder Monitor verbinden. Es kann damit von Schülern wie Lehrkräften als Präsentationstool genutzt werden, d.h., die sich auf dem Tablet befindenden digitalen Inhalte, Präsentationen, Filme, Audiofiles können projiziert und allen Schülern zugänglich gemacht werden.

Die zahlreichen Feedbackmöglichkeiten verschiedener Anwendungen ermöglichen der Lehrkraft die Präsentationsleistungen der Kinder individuell zu verbessern. Mit der

Aufnahmefunktion können Kinder Aussprache und Modulation ihrer Vorträge selbstständig überprüfen. Das Verbalisieren komplexer Zusammenhänge wird zum festen Bestandteil des Unterrichts.

In diesem Kompetenzbereich kommen neben den iPads verstärkt auch Laptops zum Einsatz, die sich zur Medienproduktion (Texte usw.) insbesondere mit Office-Anwendungen besser eignen.

### 2.7 *K4: Schützen und sicher Agieren*

In diesem Bereich geht es um einen rechtssicheren Umgang mit Digitalität. Wesentliche Aspekte der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO), insbesondere zu Persönlichkeitsrechten und Datenschutz fallen in diesem Bereich. Ebenso zählt dazu die sichere Übertragung von Daten, Verschlüsselungen sowie die Sicherheit von Passwörtern.

### 2.8 *K5: Problemlösen und Handeln*

Der fünfte Kompetenzbereich befasst sich mit Fragestellungen, die klassischerweise dem Feld der Informatik angehören. Ziel sollte es sein, informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil aller Fächer anzusehen. Da Algorithmen immer mehr Lebensbereiche bestimmen – Stichworte Scoring, Tracking, Big Data –, müssen deren Einflüsse und die gesellschaftlichen Auswirkungen der zunehmenden Automatisierung in der digitalisierten Welt im Rahmen der unterschiedlichsten Fachbereiche bewusst gemacht und reflektiert werden.



### 2.9 *K6: Analysieren und Reflektieren*

Bei der Auseinandersetzung mit der Vielfalt der verfügbaren Medienprodukte sollten die Lernenden in die Lage versetzt werden, den eigenen Umgang mit diesen Angeboten (z.B. im Hinblick auf Cybermobbing, Datenschutz, Künstlicher Intelligenz) reflektieren zu können. Sie sollten um die Risiken der mobilen Kommunikationskultur wissen und angeregt werden, Technologien und Plattformen partizipativ, kreativ und innovativ zu nutzen.



## 3. MEDIENDIDAKTIK

### 3.1 *Aufgabenkultur*

Der Einsatz digitaler Medien macht vor allem dann Sinn, wenn er über den reinen Ersatz analoger Werkzeuge bei ansonsten gleicher Methodik hinausgeht. Das SAMR-Modell beschreibt verschiedene Stufen des Technologieeinsatzes und dessen Auswirkungen auf den Unterricht. Einige Unterrichtsziele lassen sich so nur noch mit digitalen Medien erreichen. Besonders für die individuelle Förderung können digitale Lernwerkzeuge einen wichtigen Beitrag leisten.



In den verschiedenen Jahrgängen und Unterrichtsfächern werden Unterrichtsreihen durchgeführt, die den Erwerb dieser Ebenen von Medienkompetenz einbeziehen und die Prozesse der Mediengestaltung und ihrer Einflüsse thematisieren.

Dadurch, dass niederschwelliges, verknüpftes Wissen in der digitalen Welt immer frei verfügbar ist, steigt der Anspruch an Aufgabenstellungen, weil diese mehr denn je den Anspruch erfüllen müssen, im Anforderungsbereich Anwendung (II) sowie Transfer (III) tatsächlich auf der Ebene der Kompetenzförderung zu wirken.

### 3.2 Lernsoftware

Abhängig vom jeweiligen Fach kommen ganz unterschiedliche Programme zum Lernen, Trainieren und Diagnostizieren zum Einsatz. Programme wie *Anton*, *bettermarks*, *Book Creator*, *Geogebra* usw. sind entweder zentral auf den schulischen Geräten installiert oder laufen direkt über den Browser.

Über die Lernumgebung *learning view* werden komplexere Lernumgebungen mit einem hohen Anteil an eigenverantwortlichem Lernen bereitgestellt. Vorreiter ist hier das Fach Englisch.

## 4. DAS FACH INFORMATIK

Das Fach Informatik wird an Schulen in Schleswig-Holstein sukzessive als ein Pflichtfach in der Sekundarstufe I eingeführt. Die Schule setzt hier einen Schwerpunkt in den Jahrgängen 7 und 8 und arbeitet an der Möglichkeit, im Wahlpflichtunterricht II (Jahrgang 9/10) die Inhalte zu vertiefen. Grundlage dafür sind die Fachanforderungen Informatik.

Um fundierten Unterricht anbieten zu können, nehmen die verantwortlichen Lehrkräfte an der Weiterbildungsmaßnahme Informatik teil, mit dem Ziel, eine Unterrichtsgenehmigung zu erlangen. Darüber hinaus ist die Schule Teilnehmer im Programm „IT2School“ der Wissensfabrik, um informatische Grundbildung – nicht nur im reinen Informatikunterricht – zu gewährleisten, sondern auch im Bereich der Naturwissenschaften (u.a. Physik).

Hier kommen eher die Laptops zum Einsatz als die iPads, bei denen ja der informatische Aspekt eher zweitrangig ist.

## 5. FACHENTWICKLUNG IN DER DIGITALEN GESELLSCHAFT

Im Zuge der Digitalität verändern und priorisieren sich veränderte Inhalte in den klassischen Unterrichtsfächern. Diese Veränderung ergibt sich nicht sofort über die Fachanforderungen, sondern stellt oft den aktuellen Bezug zu gesellschaftlichen Entwicklungen dar.

Beispiele dafür sind im Bereich Mathematik der Umgang mit digitalen Daten einschließlich des Umstands, dass in den zentralen Abschlussprüfungen eine digitale Tabellenkalkulation fester Inhalt wird.

Die Nutzung von künstlicher Intelligenz, z.B. über das Programm chatGPT hat erheblichen Einfluss als die Textproduktion in Schule (Schwerpunkt Deutsch) und



erfordert eine deutlich veränderte Aufgabenkultur. Die Schule nimmt hier an einem Projekt des Medienpartners me2be teil, um aus diesem Umstand einen Zuwachs an Lernqualität für die Schülerinnen und Schüler zu erwirken. Hierbei stellt eine datenschutzkonforme Nutzung von chatGPT eine große Herausforderung dar. Aktuell vom MBWFK zugelassene Wege laufen über die Plattform fobizz oder über <https://schulki.de/>

Weitere Stichpunkte zu diesem Aspekt sind Quellensicherheit, FakeNews, Soziale Medien, aber auch digitale Experimentierumgebungen für die Fächer Chemie und Physik.