

21. Medienerziehung

Immer häufiger wird Medienkompetenz in unserer Gesellschaft neben Lesen, Schreiben und Rechnen als die vierte Kulturtechnik bezeichnet. Aus diesem Grund sind der Unterricht mit Medien sowie die Aufklärung über den Umgang mit Medien von großer Bedeutung für unsere Schule.

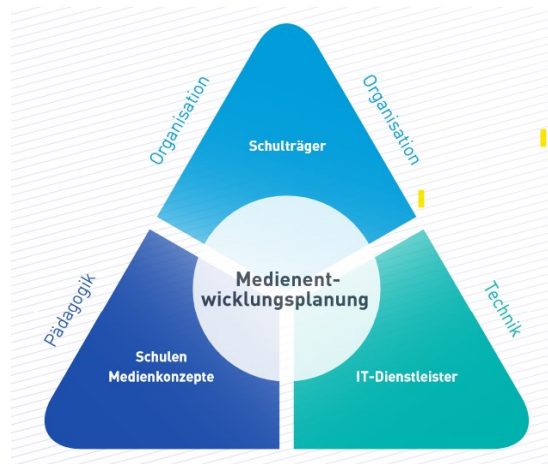
Zählt man jedoch die Medienkompetenz zu den Kulturtechniken und somit zur Allgemeinbildung des heutigen Menschen, so gilt es für die Schule, Handlungskompetenz für Alltag und Beruf zu schaffen, medienkompetentes Handeln in den Lern- und Lebensraum der Schülerinnen und Schüler zu integrieren. Diese Kompetenz wollen wir intensiv fördern.

Unsere Leitfrage lautet deshalb:

„Wie können wir digitale Medien im Unterricht sinnvoll einsetzen, um unseren Schülerinnen und Schülern eine fundierte und umfassende Medienkompetenz zu vermitteln?“

Dabei orientieren wir uns am Kompetenzraster des Medienkompetenzrahmens NRW, das von der Medienberatung NRW entwickelt wurde.

Besonders wichtig ist uns, es allen Kolleginnen und Kollegen so leicht wie möglich zu machen, neue oder neu aufbereitete Inhalte, Methoden und Medien in ihren Unterricht zu integrieren. Dabei soll dem Kollegium auch deutlich werden, dass wir eine ganze Reihe von Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW bereits jetzt schon im Unterricht vermitteln und lediglich in kleinen Teilen an die neuen Ziele anpassen müssen. Auch soll das Konzept so umgesetzt werden, dass die Kolleginnen und Kollegen nicht das Gefühl bekommen, sich nun zwingend in kurzer Zeit zu Fachleuten im Bereich Medientechnik fortbilden zu müssen, denn die Bedienung von Hard- und Software ist nur ein kleiner Teil der Medienkompetenz. Viel wichtiger ist die Vermittlung eines kritisch-konstruktiven Umgangs mit Informationen, Daten und modernen Kommunikationsformen. Und diese Teilkompetenzen können auch ohne explizite technische Fachkenntnisse vermittelt werden.



Die OBRS orientiert sich bei der Weiterentwicklung des Medienkonzeptes unter anderem an dem von der Medienberatung NRW veröffentlichten Orientierungshilfe „Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen; Orientierungshilfe für Schulträger und Schulen in NRW Orientierungshilfe für Schulträger“.¹

Angestrebte Kompetenzen und Teilkompetenzen



Als Vorlage für die Formulierung unserer Kompetenzen dienen die Ziele und angepassten Teilkompetenzen aus dem Kompetenzraster des Medienkompetenzrahmens NRW. Sie konkretisieren somit gleichzeitig auch unsere Ziele und differenzieren diese aus. Die Teilkompetenzen beschreiben konkrete Fähigkeiten und Fertigkeiten, die die Schülerinnen und Schüler im Laufe ihrer Schullaufbahn an der OBRS erwerben sollen, um eine umfassende Medienkompetenz zu erlangen.

¹ https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung-NRW/Publikationen/Orientierungshilfe_es_neu.pdf (Stand 15.02.2020)



Bedienen und Anwenden

Kompetenz 1: Die Schülerinnen und Schüler bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (z.B. Installation von Software, Dateiverwaltung).

Kompetenz 2: Die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Funktionen von Office Programmen an (z.B. Textverarbeitungs-, Präsentationsprogrammen).

Kompetenz 3: Die Schülerinnen und Schüler wenden bildungsgangspezifische Software sicher an (z.B. Bildbearbeitungsprogramme).



Informieren und Recherchieren

Kompetenz 4: Die Schülerinnen und Schüler kennen verschiedene Informationsquellen und führen fundierte Recherchen durch.

Kompetenz 5: Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.

Kompetenz 6: Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.

Kompetenz 7: Die Schülerinnen und Schüler filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.



Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenz 8: Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z.B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).

Kompetenz 9: Die Schülerinnen und Schüler wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten an und können ihre Selbstdarstellung im Netz reflektieren.

Kompetenz 10: Die Schülerinnen und Schüler achten die Persönlichkeitsrechte Dritter und verfügen über Handlungsstrategien bei Persönlichkeitsrechtsverletzungen.

Kompetenz 11: Die Schülerinnen und Schüler kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z.B. Impressumspflicht).

Kompetenz 12: Die Schülerinnen und Schüler erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.

Kompetenz 13: Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.



Produzieren und Präsentieren

Kompetenz 14: Die Schülerinnen und Schüler planen und dokumentieren die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).

Kompetenz 15: Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.

Kompetenz 16: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme.

Kompetenz 17: Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation.



Analysieren und Reflektieren

Kompetenz 18: Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z.B. im Film, in Computerspielen).

Kompetenz 19: Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.

Kompetenz 20: Die Schülerinnen und Schüler kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen.

Kompetenz 21: Die Schülerinnen und Schüler können die wirtschaftliche, gesellschaftliche und politische Bedeutung der Massenmedien beurteilen.



Problemlösen und Modellieren

Kompetenz 22: Die Schülerinnen und Schüler können Algorithmen erkennen, ihre Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten nachvollziehen und reflektieren.

Kompetenz 23: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und programmieren sie strukturierte, algorithmische Sequenzen.

Konzept für die technische Ausstattung im Rahmen der Talentschule

In den kommenden Jahren möchte die OBRS alle Schülerinnen und Schüler der Klasse 5 mit mobilen, internetfähigen, digitalen Devices ausstatten. Im Schuljahr 2020/2021 wird unser schulweites WLAN-Netzwerk erweitert, damit alle Schülerinnen und Schüler sowie Kolleginnen und Kollegen diese Devices für den Unterricht und die damit verbundenen Aufgaben nutzen können.

Dass es heute unumgänglich ist, sich mit digitalen Medien auch in der Schule auseinanderzusetzen, ist mittlerweile (fast) unbestritten. Im Dezember 2016 äußerte sich die Kultusministerkonferenz zum Thema digitale Medien im Unterricht beispielsweise so: „Allen Kindern und Jugendlichen sollen die erforderlichen Schlüsselqualifikationen und eine erfolgreiche berufliche Orientierung bis zum Ende ihrer Schullaufbahn vermittelt und so eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben ermöglicht werden.“² Mittlerweile gibt es zahlreiche Initiativen und Förderer für den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht auf allen Ebenen des Bildungswesens. Auch wir sind der Auffassung, dass sich Schule diesen Entwicklungen nicht verschließen darf und es dringend erforderlich ist, sich mit den Möglichkeiten und den besonderen Eigenschaften der digitalen Technik sehr praktisch, konkret und kritisch-konstruktiv auseinanderzusetzen.

Orientiert am Medienkompetenzrahmen NRW soll die Vermittlung von Medienkompetenz an der OBRS zukünftig deutlich intensiviert werden. Wir sind uns bewusst, dass sich eine ganze Reihe der genannten Teilkompetenzen zwar auch ohne Computer und Internetzugang vermitteln lassen. Dennoch sind wir der Auffassung, dass es einige Teilkompetenzen gibt, bei denen der Zugang zu Computer und Internet nicht nur sinnvoll, sondern dringend erforderlich ist. Weiterhin obliegt uns als Realschule die Aufgabe, unsere Schülerinnen und Schüler auf ihren beruflichen Werdegang vorzubereiten, der heutzutage in nahezu allen Bereichen durch den Einsatz von digitalen Medien mitbestimmt wird. Damit verbunden ist der Anspruch, digitale Technik sicher, zielgerichtet und problembewusst einsetzen und beherrschen zu können, angefangen von in Word erstellten Texten bis hin zur Programmierung von LEGO-Robotern.

²<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Medien/Medienkompetenzrahmen/index.html>
(Stand 01.03.2020)

Einführung des Pflichtfaches Informatik

Mit dem Entwurf der geänderten Ausbildungs- und Prüfungsordnung der Sekundarstufe I soll an allen Schulformen in den Klassen 5 und 6 zum Schuljahr 2021/22 ein Pflichtfach Informatik eingeführt werden. Das Fach Informatik ist versetzungsrelevant geplant und soll mit einer Stunde in der Woche in den Klassen 5 und 6 unterrichtet werden. Dadurch sollen Schülerinnen und Schüler noch besser auf die heutige Lebens- und Arbeitswelt vorbereitet werden, die immer mehr von der Digitalisierung geprägt ist. Alle Kinder sollen beispielsweise Grundkenntnisse im Programmieren und Medienkompetenzen im Unterricht erlernen. Im Wahlpflichtbereich gibt es das Fach Informatik bereits an vielen Schulen. Für die Einführung als Pflichtfach an allen Schulformen in den Klassen 5 und 6 sind aber zeitnah Lehrpläne zu entwickeln und Lehrkräfte zu qualifizieren. Die Einführung der neuen Fächer soll durch Nutzung eines Teils der den Schulen zur Verfügung stehenden Ergänzungsstunden bzw. flexibler Stundenkontingente erfolgen und damit nicht zu Lasten anderer Unterrichtsfächer gehen.³

³Vgl. https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressemitteilungen/2019_17_LegPer/PM20191119_Wirtschaft_Informatik/pm_msb-19_11_2019.pdf (Stand 25.05.2020)