

Medienkonzept

der Helen-Keller-Schule in Wiehl
(Stand Juni 2020)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Zielsetzung
3. Was sind neue Medien?
4. Herausforderung der Neuen Medien
5. Medienkompetenzen der Schüler*innen
 - 5.1. Formen der Medienkompetenz (u.a. in Anlehnung an den Medienpass NRW)
 - 5.1.1. Umgang und Bedienung der Neuen Medien
 - 5.1.2. Neue Medien als Informationsmittel
 - 5.1.3. Neue Medien als Kommunikationsmittel
 - 5.1.4. Produzieren mit Hilfe Neuer Medien
 - 5.1.5. Analysieren und Reflektieren der Medienvielfalt und -nutzung
 - 5.2. Exemplarische Kompetenzerwartungen im Bereich Neue Medien
 - 5.2.1. Kompetenzerwartung: Bedienung eines Computers
 - 5.2.2. Kompetenzerwartung: Bedienung eines Tablets und Smartphones
 - 5.2.3. Kompetenzerwartung: Nutzung des Internets
 - 5.3. Medienkompetenzentwicklung an der HKS
6. Medien als didaktisches Mittel
7. Hard- und Softwareanalyse
 - 7.1. Medienausstattung an der HKS
 - 7.2. Ausstattungsbedarf
8. Evaluation
9. Fortbildung

1. Einleitung

Die zunehmende Digitalisierung der Welt und die immer stärkere Verwebung von Neuen Medien mit der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen machen Medienerziehung und Medienkompetenz zu einer unumgänglichen und wichtigen Bildungs- und Erziehungsaufgabe. Im Alltag der Schüler*innen nehmen Neue Medien, wie Computer, Tablets oder das Smartphone, einen immer größeren Stellenwert ein. Sie schauen sich beispielsweise Videos auf YouTube an, chatten mit ihren Freunden oder nutzen soziale Onlineplattformen wie Facebook – oftmals ohne genau zu wissen, welche Auswirkungen ihr Handeln im virtuellen Raum auf die Realität haben kann.

Da es ein Anliegen unserer Schule ist, das eigenverantwortliche und soziale Handeln unserer Schüler*innen zu fördern, muss der Umgang mit Neuen Medien Einzug in den Schulalltag finden. Ein offener und sicherer Austausch muss stattfinden, um die Schüler*innen zu schützen aber auch ein kompetentes Handeln mit und durch die Neuen Medien, sowie die neuen Handlungsmöglichkeiten, die sich daraus ergeben, zu vermitteln.

Neben der Medienkompetenz auf Schüler*innenseite, gilt es Neue Medien als Lehrmittel zu betrachten. Diese eröffnen den Lehrkräften Möglichkeiten, den Unterricht anschaulich, effizient als auch motivierend zu gestalten.

Dabei muss die Medienerziehung im Rahmen eines fächerübergreifenden Konzepts verstanden werden, welches die Schüler*innen zu kompetenten, reflektierten und kritischen Nutzern der Angebote macht und ihnen einen verantwortungsbewussten Umgang mit den Neuen Medien ermöglicht.

2. Zielsetzung

Es ist das Ziel, den Schüler*innen die Möglichkeiten und Chancen der Neuen Medien zu eröffnen, sowie sie für die Gefahren und Grenzen zu sensibilisieren. Dabei bietet der Medienpass mit seinen sechs Teilkompetenzen ein übersichtliches Raster an, welches mit Hilfe verschiedener Differenzierungsmethoden einen schrittweisen und wissenschaftlich angeleiteten Aufbau der einzelnen Teilkompetenzen ermöglicht.

Hier muss jeder Schüler*innen mit seinen individuellen Kompetenzen in den Fokus gerückt werden, um eine im Rahmen der individuellen Fertigkeiten kompetente Nutzung zu erlernen, wobei die beschriebenen Teilbereiche eng an seine(n) Fähigkeiten angepasst werden und als Hilfsmittel genutzt werden, um eine möglichst individualisierte und zielorientierte Förderung zu ermöglichen, welche realisierbare und angepasste Ziele beinhaltet.

Die Teilbereiche des Medienpasses sind:

1. **„Bedienen und Anwenden“** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. **„Informieren und Recherchieren“** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. **„Kommunizieren und Kooperieren“** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
4. **„Produzieren und Präsentieren“** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. **„Analysieren und Reflektieren“** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.
6. **„Problemlösen und Modellieren“** bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte.

3. Was sind Neue Medien

Unter Neuen Medien verstehen wir in erster Linie Computer, Tablets und weitere digitale Peripheriegeräte. Auch das Handy/Smartphone wird in diesen Themenkomplex miteingebunden und ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Gerät wird vermittelt. Dabei wird ein besonderes Augenmerk auf die damit einhergehende Software gelegt (z.B. WhatsApp, Facebook, Instagram, Snapchat etc.).

Auch der Einsatz von spezieller Lernsoftware auf PC oder Tablet wird geplant, strukturiert und kompetent erlernt (Lernapps auf dem Tablet, Schreibwerkstatt u. a.).

Durch die gezielte und geplante Nutzung von Neuen Medien an der Schule soll die Qualität von Lernen und Lehren verbessert und ausgebaut werden, wobei der Medieneinsatz an die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler*innen individuell angepasst wird.

Durch eine schrittweise Aneignung neuer Fertigkeiten wird die Handlungsfähigkeit der Schüler*innen sukzessive erweitert und ausgebaut und eine Teilhabe an der digitalen Gesellschaft ermöglicht.

4. Herausforderungen der Neuen Medien

Unter Berücksichtigung der eingeschränkten kognitiven Reflexionsfähigkeit unserer Schüler*innen, erhält dieses Thema einen besonderen Stellenwert.

So muss in besonderer Weise das immer häufiger auftretende Problem des Cybermobbing thematisiert werden. Fragen wie: „Wie verhalte ich mich bei Cybermobbing? Darf ich im Internet sagen was ich will?“ werden kriteriengeleitet erarbeitet und konkrete Handlungs- und Lösungsstrategien entwickelt.

Hier muss ein Bewusstsein geschaffen werden, dass das Internet kein rechtsfreier Raum ist und dass es auch hier klare Grenzen und Regeln für die Nutzer gibt. Dabei gilt es, Opfer zu stärken und Täter frühzeitig zu erkennen und eine humane Gesprächskultur zu etablieren und zu pflegen.

Zudem gilt es, die Schüler*innen für Fallen im Internet zu sensibilisieren (z.B. Abofallen, Verträge und das Recht am eigenen Bild). Hier ist es wichtig, mit den Schüler*innen zu erarbeiten, wie schwer es ist, hochgeladene Informationen wieder zu löschen und wie schnell preisgegebene Informationen vervielfältigt werden können. Nur durch einen bewussten Umgang mit den neuen Möglichkeiten kann ein kompetenter Umgang angebahnt werden.

Die aufgeführten Beispiele unterstreichen nochmals die Wichtigkeit einer medialen Erziehung der Schüler*innen.

Schüler*innen müssen an grundsätzliche Funktionen von Computern, Smartphones u. a. herangeführt werden und im Umgang mit diesen geschult werden. Da besonders die Tiefe und Komplexität der Neuen Medien viele unserer Schüler*innen an ihre kognitiven Grenzen führt, ist es wichtig, sie möglichst früh und schrittweise an diese heranzuführen. Dabei müssen die individuellen Fähigkeiten im Blick behalten werden und passende und notwendige Hilfsmittel für die Schüler*innen bereitgestellt werden, um einen schrittweisen und zielführenden Kompetenzaufbau sicherzustellen.

5. Medienkompetenz der Schüler*innen

5.1. Formen der Medienkompetenz (u.a. in Anlehnung an den Medienpass NRW)

5.1.1. Umgang und Bedienung der Neuen Medien

Da sich die Umwelt der Kinder und Jugendlichen immer stärker digitalisiert und der Umgang mit digitalen Angeboten immer mehr in den Alltag einfließt, muss auch ein kompetenter Umgang mit diesen Gegenständen erlernt werden. Dabei spielen nicht nur Hardware (PC, Tablet und Handy) sondern vermehrt auch Software (Apps, Spiele u. a.) eine entscheidende Rolle. Wie schalte ich einen Computer an? Wie finde ich gespeicherte Dateien wieder und wie speichere ich ein Projekt überhaupt ab? Sind wichtige Fragen, die im Rahmen einer kompetenten Medienerziehung geklärt werden.

Aber auch Fragen wie: „Wie lösche ich ein Foto von Facebook und wie logge ich meinen Account wieder aus?“ sind Herausforderungen, die von den Schüler*innen bewältigt werden müssen.

Die Veränderungen, Chancen und Herausforderungen, die von den Neuen Medien ausgehen, rücken diese Thematik mehr ins gesellschaftliche Leben und damit in die Schule.

Durch die aktuelle Ausstattung der Klassen können die Schüler*innen nur in Einzelförderung den Umgang mit dem Computer erlernen. Dabei benötigen sie (noch) eine enge Begleitung durch eine Lehrkraft und ein Unterrichten im Klassenverband ist auf Grund der mangelnden Geräte im Klassenraum nicht möglich.

Eine neue Ausstattung (Beispielsweise mit WhiteBoard und Laptopwagen) ermöglicht es, einer größeren Gruppe von Schüler*innen den Umgang mit Computern und Tablet nahe zu bringen. Dabei orientieren wir uns an den Ideen und Zielen, die im Medienpass beschrieben sind. Dieser wird an die individuellen Bedürfnisse und Kompetenzen der Schüler*innen angepasst und soll sicherstellen, dass jeder im Rahmen seiner Fähigkeiten und Fertigkeiten einen individuell kompetenten Umgang mit den Neuen Medien erlernen kann. Mit Hilfe der Visualisierung durch ein Whiteboard und der Möglichkeit, jede Aktion und Handlung der Lehrkraft nachzuvollziehen (Modelling), ist es unseren Schüler*innen möglich, zunächst durch Nachahmung, grundlegende Fertigkeiten eines Computers kennenzulernen und später selbstständig durchzuführen.

5.1.2. Neue Medien als Informationsmittel

Mit Hilfe der Neuen Medien stehen den Schüler*innen vielfältige Möglichkeiten der Informationsgewinnung zur Verfügung. Das Internet eröffnet neue Möglichkeiten und Chancen, sich über politische, wissenschaftliche und kulturelle Themen auf einem aktuellen Stand zu halten. Dabei können die Schüler*innen auf verschiedene Suchmaschinen zugreifen und altersadäquate Informationen abrufen (z.B. Google, Ecosia, FragFinn, BlindeKuh u. a.). Ferner bietet die Möglichkeit, auf verschiedene Quellen zuzugreifen, die Chance, Informationen kritisch zu hinterfragen und diese mit seinen eigenen Vorstellungen und Wissen zu vergleichen.

Ein weiterer Vorteil der digitalen Informationsbeschaffung liegt in dem barrierefreien Zugang, der durch die Neuen Medien ermöglicht wird. Schüler*innen können sich Informationen vorlesen lassen, Suchanfragen per Sprachsteuerung stellen, die Schriftgröße ihrer Sehstärke anpassen und im Rahmen ihrer individuellen Fertigkeiten selbstständig agieren. Bisher war dies nur in sehr personalintensiven Settings möglich. Da nur drei Klassen einen internetfähigen Computer besitzen, müssen die Schüler*innen der anderen Klassen sich einen Computerraum mit zwei Geräten/Arbeitsplätzen teilen, um den Umgang mit dem Internet einzuüben. Dabei ist dies nur im Rahmen einer Doppelbesetzung in der Klasse möglich, da eine Lehrkraft im Klassenraum und eine weitere im Computerraum unterrichten muss. Ziel im kommenden Jahr ist es, dass alle Klassen einen Zugang zum Internet erhalten. Hierbei soll die Nutzung des Internets in den Alltag integriert werden, wobei die Schüler*innen aktiv Informationen heraussuchen (Rezepte für den HW-Unterricht finden, Wetterinformationen und lokale Besonderheiten im Morgenkreis vorstellen, Bilder und Filme zu bearbeitenden Inhalten beschaffen, Busfahrpläne usw.).

5.1.3. Neue Medien als Kommunikationsmittel

Wie bereits im Abschnitt Produzieren dargelegt, ermöglicht der Umgang mit den Neuen Medien vielen Schüler*innen einen neuen Zugang zur selbstbestimmten Kommunikation. Dabei muss allerdings auch der Umgang mit digitalen Texten (WhatsApp, Email, Chat u. a.) geschult werden und stellt somit ein besonderes Themenfeld dar. Das Erstellen, Versenden und Empfangen dieser Nachrichten muss eingeübt werden und Fragen zur Sicherheit und zum Datenschutz müssen hier thematisiert werden.

Im Rahmen unserer Schulregeln müssen Schüler*innen zum Unterrichtsbeginn ihre Handys abgeben, womit es schwerfällt, auf die Gefahren der digitalen Kommunikation genauer einzugehen. Mit Hilfe der Tablets oder Laptops wird es möglich sein, im Rahmen einer größeren Gruppe auch auf die besonderen Herausforderungen und Regeln beim Chatten einzugehen. Viele Schüler*innen nutzen Messenger wie WhatsApp o. a. in ihrer Freizeit, wobei schon oft beobachtet werden konnte, dass hier Grenzen überschritten wurden und den Schüler*innen die Tragweite ihrer Handlungen nur selten bewusst waren.

So konnte bisher meist nur im Nachhinein interveniert werden, wobei dies selten eine langfristige Wirkung hatte. Vielmehr sollte hier versucht werden, präventiv zu arbeiten und die Schüler*innen sensibel und verantwortungsbewusst an das Thema heranzuführen. Diese Ideen sind in unserem Medienpass verankert und fördern ein soziales und freundliches Miteinander.

Allerdings eröffnen Neue Medien auch vielfältige Chancen im Bereich der Unterstützten Kommunikation. Durch die Ausstattung der Klassen mit iPads ist es möglich, effiziente und zielführende Talkerförderung zu ermöglichen und Schüler*innen, die noch keinen

eigenen Talker besitzen, an dieses Hilfsmittel heranzuführen (vgl. hierzu den Abschnitt 6 UK-spezifische Hardware und unser Konzept „Unterstützte Kommunikation“).

5.1.4. Produzieren mit Hilfe Neuer Medien

Die Produktionsmöglichkeiten mit Hilfe der Neuen Medien sind nahezu endlos (Zeitung, CABito, Homepage, im alltäglichen Unterricht). Durch das Schreiben mit der Tastatur können die motorischen/körperlichen Einschränkungen teilweise kompensiert werden und die Schüler*innen erleben sich selbst als aktive Produzenten von Texten. Zusätzlich können durch den Einsatz von speziellen Tastaturen und weiteren Hilfsmitteln (Spracheingabe, Bildschrifftastatur, Großtastaturen, Einhandtastatur, Mausketten, u.a.) individuelle Angebote geschaffen werden, in denen sich die Schüler*innen verwirklichen können.

Allerdings können nicht nur Texte produziert werden. Auch der Umgang mit Bildbearbeitung (z.B. GIMP 2) oder auditiven Quellen (z. B. Audacity, Magix) kann geübt und in den Schulalltag eingebunden werden. Somit können die Schüler*innen beispielweise eigene Chorauftritte mitschneiden, bearbeiten und anderen Schüler*innen der Schule zugänglich machen.

Ferner besteht die Möglichkeit, diese Aufnahmen auf der Schulhomepage zu veröffentlichen und somit einen vertieften Blick in den Schulalltag zu vermitteln. Die Freude und der Stolz über diese erstellten Produkte motiviert und stärkt das Selbstbewusstsein der Schüler*innen.

Aktuell nutzen die Schüler*innen die Neuen Medien nur in wenigen Situationen zum Produzieren. So nutzt die Reporter AG beispielsweise Videokameras zum Erstellen von Interviews und kurzen Reportagen über den Schulalltag. Leider können die dort erarbeiteten Inhalte nur schwer auf den Schulcomputern weiterverarbeitet werden (Schnitt, Bildbearbeitung, Ton...), da die Computer schnell an ihre Leistungsgrenzen stoßen, was dazu führt, dass das erstellte Material durch eine Lehrkraft zu Hause bearbeitet werden muss.

Dadurch geht ein essentieller Schritt der Produktion für die Schüler*innen verloren und sie erhalten am Ende nur das fertige Produkt ohne selbst genau zu erfahren, wie es erstellt wurde. Durch eine Modernisierung der Neuen Medien sollen die Schüler*innen tiefer in die Produktion Neuen Medien eingebunden werden. So können im Unterricht Projekte wie das Erstellen von Stop-Motion-Filmen realisiert werden. Auf der anderen Seite soll den Schüler*innen durch die verbesserte Ausstattung die Möglichkeit gegeben werden, Informationen für die Schulhomepage aufzuarbeiten und zu erstellen und sich somit aktiv in die Präsentation unserer Schule einzubringen.

Klassen können somit über besondere Ereignisse und Aktivitäten berichten und Erinnerungen so für sich und die Familien der Schüler*innen sichern.

Des Weiteren bietet die Vernetzung der Klassen (Intranet) einen weiteren Vorteil: Die Schüler*innen erhalten die Möglichkeit im Rahmen einer virtuellen Schreibkonferenz einen motivierenden und kreativen Zugang zu entwickeln. Dabei sind die Möglichkeiten vielfältig: Von einfachen Verabredungsanfragen bis hin zum gemeinsamen Schreiben von Geschichten eröffnen sich verschiedenste Chancen Neue Medien kompetenzaufbauend, alltagstauglich und kreativ im Unterricht einzusetzen.

5.1.5. Analysieren und Reflektieren der Medienvielfalt und -nutzung

Eine intensive Nutzung Neuer Medien kann laut der Blikk-Medien-Studie von 2017 bereits frühzeitig zu Entwicklungsstörungen bei Kindern und Jugendlichen führen. Die Risiken reichen dabei von Fütterungs- und Einschlafstörungen bei Säuglingen über Sprachentwicklungsstörungen bei Kleinkindern bis hin zu Konzentrationsstörungen im Grundschulalter. Je höher der Medienkonsum, desto ausgeprägter treten, Kinder- und Jugendärzten zufolge, die oben genannten Auffälligkeiten auf. (vgl. Blikk-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien 2017¹)

Eine kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten ist somit essentiell für eine selbstbestimmte und selbstregulierte Nutzung Neuer Medien. Dabei dürfen Schüler*innen bei der Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenz nicht allein gelassen werden.

Eine wichtige Dimension von Medienkompetenz stellt nach Baacke die Medienkritik dar. Dies meint zum einen das Analysieren und Reflektieren der Medienvielfalt und des Medienwissens, andererseits auch eine kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten und der eigenen Mediennutzung. (vgl. Begriffsbestimmung Medienkompetenz²)

Da jedoch an der Helen-Keller-Schule nur drei Klassen mit Computern mit Internetzugang ausgestattet sind und die Handys, entsprechend der Schulregeln, zu Beginn des Unterrichts abgegeben werden müssen, ist es zur Zeit noch schwer mit den Schüler*innen über den bewussten und reflektierten Umgang mit Neuen Medien zu sprechen und diesen einzuüben. Möglich sind zur Zeit das Präsentieren und Benennen unterschiedlicher, einzelner Medien (wie z.B. iPad, Laptop, Computer) und das zeitlich begrenzte Angebot einer iPad-Nutzung während der Freiarbeit (Lernapps) oder in der Gestalteten Freizeit (Erleben Neuer Medien als Freizeitbeschäftigung). Hierbei wird die iPad-Zeit häufig durch

¹ Online im Internet: https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf am 07.02.2020.

² Online im Internet: <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/begriffsbestimmung.html> am 07.02.2020.

den Lehrer begrenzt u.a. auch deshalb, da jede Klasse nur zwei iPads besitzt und so mehrere Schüler*innen dieses nur nacheinander nutzen können.

Um beispielsweise im Klassenverband Medienangebote wahrzunehmen und sich darüber auszutauschen wird eine umfassende Ausstattung mit Laptops oder iPads sowie vor allem ein Zugriff auf das Internet für die gesamte Schule notwendig. Die Schüler*innen können so gemeinsam verschiedene Medienangebote sowie ihre Zielsetzungen erarbeiten und unterscheiden, ebenso wie ihr eigenes Medienverhalten hinterfragen und Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung entwickeln.

5.2. Exemplarische Kompetenzerwartung im Bereich Neue Medien

Diese Auflistung von Kompetenzerwartungen wurde in Anlehnung an den Bayerischen Lehrplan für den Förderschwerpunkt "geistige Entwicklung" erstellt.³

5.2.1. Kompetenzerwartung: Bedienung eines Computers

Bedienung eines Computers	
Erste Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none">- Durch ungezielte Bedienung von Eingabegeräten Rückmeldung am Computer auslösen: unwillkürliche Körperbewegungen durch einen Sensor übertragen, Tasten wahllos berühren- Bewegte Elemente auf dem Bildschirm sehen und verfolgen: durch Blickkontakt, Kopfbewegung, Körperhaltung- Durch gezielte Bedienung von Eingabegeräten etwas bewirken: Durch Drücken eines Schalters ein Geräusch erzeugen- Eingabegeräte mit verschiedenen Körperteilen betätigen: Hand, Fuß, Kopf

³ Bayerischer Lehrplan für den Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung

<p>Eingabe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Funktion der Tasten auf der Tastatur kennen: Cursor-, Eingabe-, Leer-, Buchstaben- und Zahlen-Tasten - Die Tastatur gezielt einsetzen - Die Funktionen der Maus erkunden: verschiedene Tasten, Scrollrad - Die Bewegung der Maus auf dem Bildschirm verfolgen - Verschiedene Tätigkeiten mit der Maus ausprobieren: Cursor steuern, Elemente markieren und verschieben und bearbeiten, malen - Andere Eingabegeräte erproben: Touchscreen, Joystick, individuelle technische Adaptionen - Computer und Anwendungen über Spracheingabe steuern
<p>Speichern</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Speichermöglichkeiten kennen: Festplatte, CD-ROM, USB-Stick, SD-Karte, Cloud - Die Speicherfunktion ansteuern: Über die Menüleiste, die Symbolleisten - Sich in der Dateisystematik orientieren: Laufwerk, Ordner, Unterordner, Datei - Den Ordner auswählen, in den gespeichert werden soll - Selbst ein Ordnersystem anlegen: Ordner, Unterordner; treffende, kurze Benennung von Dateien und Ordnern
<p>Ausgabe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Erfahrungen mit verschiedenen Möglichkeiten der Ausgabe machen: Akustische Ausgabe durch Lautsprecher oder (eigene) Kopfhörer, optische Ausgabe durch Bildschirm, Drucker und Beamer - Die Druckfunktionen ansteuern: Bei einem ausgewählten Programm, bei verschiedenen Programmen
<p>Hardware</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teile einer EDV-Anlage erkennen und benenne: Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus, CD-ROM-Laufwerk, Drucker, Router - Computer starten und herunterfahren - Hardwarekomponenten anschließen: Kabel von Maus, Tastatur in die dafür vorgesehene Buchse stecken, USB-Sticks/SD-Karten anschließen und NFC-, Bluetooth-Verbindungen einrichten
<p>Software</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Benutzerführung unterschiedlicher Programme zunehmend selbst beherrschen: Buttons bedienen, unter mehreren Schaltern und Funktionen auswählen - Datenträger einlegen: CD-ROM, DVD, USB, SD, Cloud - Programme starten und beenden: Durch Aktivierung des Dateisymbols auf dem Desktop, über die Menüleiste - Verschiedene Programme für unterschiedliche Einsatzbereiche des Computers kennen: Spielen, Malen, Schreiben, Rechnen,

	<p>Konstruieren, Kommunikation, Information, Präsentation, Kreativität</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für einen ausgewählten Einsatzbereich das passende Programm wählen und laden: Lernen – Unterrichtssoftware, Kommunikation - E-Mail-Programm; Information – digitales Lexikon, Internet-Browser; Malprogramm, Bild- und Musikbearbeitungssoftware - Software installieren - Allgemeine Bearbeitungsfunktionen kennen: Dateien öffnen, bearbeiten, schließen; markieren, Befehl rückgängig machen - Grundprinzip: „Markieren -> Bearbeiten“ kennen und automatisieren - Über Viren informiert sein, Antivirus-Programme kennen und installieren
<p>Bildbearbeitung/ Musik und Soundbearbeitung</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Bearbeitungsprogramm aufrufen - Funktionen kennen und mit Hilfe der Maus über die Menüleiste aufrufen: Markieren -> Bearbeiten, Malen, Verfremden - Selbst Bilder malen, Sounds erstellen, (zu-)schneiden oder verfremden - Vorhandene Bilder, Clips verändern: schneiden und neu zusammensetzen, verzerren, verfremden - Analoge Fotos/Medien digitalisieren: einen Scanner benutzen - Digitale Fotos/Medien archivieren, aufrufen und bearbeiten
<p>Textverarbeitung</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Textverarbeitungsprogramm aufrufen - Funktionen kennen und mit Hilfe der Maus über die Menüleiste nutzen: Schriftart und Größe wählen, Rechtschreibung aktivieren - Mit Hilfe der Tasten schreiben: Wörter, Sätze, Texte und Zahlen - Verschiedene Eingaben und Formatierungen erproben: Überschriften gestalten, Textabschnitte herstellen - Geschriebenes lesen - Die Möglichkeiten der Textverarbeitung nutzen: eine persönliche Visitenkarte erstellen, einen Bericht für die Schüler*innenzeitung verfassen, Bilder mit Text versehen
<p>Computerspiele</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computerspiele kennenlernen und auswählen (Lernspiele, Reaktionsspiele, Rätselspiele, Rennspiele, Action-Spiele...) - Verschiedene Plattformen kennenlernen (Playstation, Nintendo, PC, Xbox, Wii, Smartphone) - Ein Computerspiel mit einer Partnerin oder einem Partner spielen - Regeln und Struktur von Computerspielen erkennen - Über Computerspiele und deren Gefahren sprechen (Sucht, Kosten, Altersgerechtigkeit)

5.2.2.Kompetenzerwartung: Bedienung eines Tablets und Smartphones

Bedienung von Tablets und Smartphones	
Erste Erfahrungen	<ul style="list-style-type: none"> - Form der Geräte erkunden, an den Kanten entlangfahren, glatte Oberflächen des Touchscreens fühlen - Ungezielt/Gezielt Knöpfe drücken (Ein/Aus, Home-Button, Lautstärke, etc.) - Durch ungezielte und gezielte Berührung des Touch-Screens Rückmeldung erfahren (Geräusche, Vibration, Visuelle Reize) Bewegte Elemente auf dem Bildschirm sehen und verfolgen
Eingabe	<ul style="list-style-type: none"> - Durch gezieltes Nutzen eines Fingers eine Aktion auf dem Gerät ausführen (Töne produzieren, Malen, etc.) - Ein- und Ausschalter, Lautstärke, Home-Buttons kennenlernen und gezielt verwenden - Entsperren von Bildschirmen: Code, Muster, Fingerscanner... - Die virtuelle Tastatur (spielerisch) nutzen - Verschiedene „Gesten“ mit den Fingern auf dem Touchscreen erkunden und deren Funktion erproben (Wischen zum Scrollen, Finger auseinander ziehen zum Heranzoomen, Finger zusammen führen zum Heranzoomen, etc.) - Sprachassistenten (Apple: Siri, Google: Google Now, Microsoft Cortana) nutzen und Gerät mit der Stimme steuern
Hardware	<ul style="list-style-type: none"> - Bauteile des Geräts benennen: Bildschirm, Ladekabel-/USB- Anschluss, Ein-/Aus-Knopf, Lautstärke Knöpfe, Home-Button (Zurück-Knopf), Kopfhöreranschluss - Ladekabel anschließen – je nach Gerät das richtige Kabel anschließen (Mini-USB, Micro-USB, Lightning, USB-C) - Ladezustand erkennen und das Ladekabel entfernen - Kopfhörer anschließen - Adapter anschließen (Zur Verwendung von Beamern, TV-Geräten, SD-Karten, etc.) - Passende Schutzhüllen und Schutzfolien auswählen und anbringen - Verschiedene Produkt/Hersteller miteinander vergleichen - Verschiedene Mobilfunkanbieter kennenlernen, Kosten und Konditionen vergleichen - Sich über Hardwareversicherungen (z.B. Glasbruch bei Smartphones) informieren

Software	<ul style="list-style-type: none">- Apps starten und schließen- Zwischen verschiedenen Home-Bildschirmen wechseln (durchwischen) und wieder zurückfinden- Verschiedene Apps für passenden Verwendungszweck kennen (Fotos, Kamera, E-Mail, Browser, Musik, Wetter...)- Umgang mit verschiedenen Apps erlernen: Eine Mail schreiben, WhatsApp nutzen, Videos gucken, Fotos machen...- Apps aus dem APP Store/Playstore installieren- Apps deinstallieren- Bewusstsein über Preise von Apps schaffen, Apps im App Store /Playstore vergleichen, versteckte Kosten (Abos, InApp-Käufe) erkennen, über Free-to-Play Spiele informieren und deren versteckte Kosten erkennen und berücksichtigen- Accounts für App Stores einrichten, Bezahlungsmöglichkeiten kennenlernen (Guthabekarten, Kreditkarten, Paypal, etc.)- Verschiedene Systeme (iOS, Android, Windows) vergleichen, vorstellen, Vor- und Nachteile kennenlernen- Die Cloud als Speichermedium nutzen- Sichere Kennwörter erstellen und diese auch nutzen
-----------------	--

Software (Kommunikation)	<ul style="list-style-type: none"> - Die Telefunktion des Smartphones kennenlernen - Anrufe tätigen, Nummern wählen - Notrufnummern kennenlernen - Erste Helfemeldung formulieren: Wer-, Wo-, Was-, Wann-, Wieviel Fragen beantworten - Im Notfall wichtige Betreuungspersonen anrufen - Kontakte erstellen, Kontakte aufrufen und auswählen, Favoriten bei Kontakten erstellen und Kurzwahl tätigen - Verschiedene (Video-)Telefon-Funktionen erkunden und kennenlernen (Skype, Face-Time, WhatsApp, etc.) - Verschiedene textbasierte Kommunikationsmöglichkeiten kennenlernen und Vor- und Nachteile benennen (E-Mail, SMS, WhatsApp, Snapchat, Telegram (App), Facebook, Messenger, etc.) - Nutzen von Messenger Diensten: Erstellen von Gruppen, Einrichten eines Profilbildes/Status, Versenden von Texten, Sprachnotizen, Bildern, Videos... - Gefahren von Messenger Diensten kennen, über diese sprechen: Suchtverhalten (Handy auch mal ausschalten), Mobbing, Datenschutz, eigene Fotos, die im Internet landen und nicht mehr zu löschen sind, etc. - Verbrauch von Datenvolumen/Kosten durch hohe Datenmengen (Videos, Bilder) einschätzen können - Wann ist das Nutzen des Handys unangebracht? (Offizielle Situationen, Bewerbungsgespräche, beim gemeinsamen Essen, etc.)
-------------------------------------	---

5.2.3.Kompetenzerwartung: Nutzung des Internets

Nutzung des Internets	
<i>Sich informieren</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Webbrowser starten und schließen - Gezielt im Internet nach etwas suchen - Verschiedene Suchmaschinen kennenlernen - Eine Internetseite durch gezielte Eingabe der Adresse aufrufen, auch auswendig Adressen eingeben können - Lesezeichen für häufig besuchte Internetseiten anlegen - Links auf Internetseiten optisch erkennen und auswählen - Ergebnisse der Recherche nutzen: Internetseiten lesen, Ausdrucken von relevanten Texten, Bildern - Information von Werbung unterscheiden, sich nicht von Werbeanbern ablenken lassen - Rechtsgrundlagen beachten, Urheberrechte

Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> - E-Mails schreiben (auch im Browser) - Verschiedene E-Mail-Anbieter kennenlernen und eigene E-Mailadresse einrichten - Spam/Werbe-Emails erkennen und angemessen reagieren - Chats kennenlernen - Soziale Netzwerke kennenlernen, sich anmelden und ein Profil erstellen - Datenschutz und Privatsphäre in Sozialen Netzwerken beachten (Welche Fotos stelle ich rein? Was schreibe ich in der Öffentlichkeit?) - Weitere Gefahren (Mobbing, Sucht, etc.) von Sozialen Netzwerken kennenlernen - Über Partnerbörsen und deren Gefahren (Kostenfallen, Treffen von fremden Personen) informiert sein, Partnerbörsen für Menschen mit Behinderungen kennenlernen
Konsumieren (Waren)	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Hilfe des Internets über Warenangebote informieren - Bestellung über das Internet ausführen - Vor- und Nachteile des digitalen Einkaufs kennen (Einkauf ohne Verlassen des Hauses, keine Möglichkeit die Ware selbst prüfen, Rückgaberecht, etc.) - Preise mit lokalen Ladengeschäften vergleichen, Versandkosten berücksichtigen - Verbindlichkeiten des digitalen Einkaufs kennen: Garantie, Rückgaberecht, Vertrag, ... - Gefahren des bargeldlosen Einkaufs kennen (Kein Überblick, Überschuldungsgefahr...) - Geldgeschäfte: Digitale Zahlungsweisen kennen, Online Banking, Paypal, Sofortüberweisung, Sicherheitsaspekte beachten
Konsumieren (Medien)	<ul style="list-style-type: none"> - Internet als Quelle medialer Inhalte kennenlernen - Verschiedene Anbieter von Musik kennen (Spotify, Deezer, Youtube, iTunes, etc.) - Video-Anbieter kennen: Youtube; Streaming-Dienste: Netflix, Maxdome, Amazon Prime, Disney etc. - Eigene Videos erstellen und bei Youtube hochladen - Urheberrechte kennen, illegale Streamingseiten/Downloadangebote vermeiden - Gefahren von Video-Anbietern kennen (Abos, Kostenfallen) - Gefahren und Angemessenheit der Nutzung von Nicht-Jugendfreien Inhalten

5.3. Medienkompetenzentwicklung an der Helen Keller Schule

Einordnung von Beispielen in die 4 Stufen unter Bezugnahme des ISB

	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Stufe 1	Kenntnis über unterschiedliche Medien und ihre Anwendungsgebiete Smartphone: Telefonieren, Fotografieren, Nachrichten verschicken (SMS, WhatsApp, E-Mail), Internet, Spielen iPad: Fotografieren, Internet, Spielen, Lernen Computer: Spielen, Schreiben Unterrichtsidee: Realgegenstand zu Bild Zuordnung, Wahrnehmung anderer Gesprächspartner über das Telefon (Hörer an Ohr halten), zu Symbolspielen anregen („Als-Ob- Spiele“)				
Stufe 2	Grundkenntnisse zur Nutzung technischer Geräte PC an- und ausschalten, Handy ein- und ausschalten,	SuS anregen sich mit Hilfe von Medien zu informieren Ausgewählte Erklärvideos angucken (Logo, Youtube), Gemeinsame Nutzung CABito	SuS werden zur medialgestützten Kommunikation angeregt Modelling	Unter Begleitung Medienprodukte herstellen Fotos, Videos aufnehmen	SuS werden bei der Verarbeitung von Medieneindrücken begleitet und unterstützt Filme vor- und nachbereiten
Stufe 3	Zielgerichtete Nutzung Bedienung der Maus und Tastatur, Browser öffnen, Internetadresse eingeben, Apps öffnen und nutzen (tippen, Wischen, Doppelklick), Fotos machen, Telefonnummer eingeben, Nachricht schreiben, Endsperrern per Code	SuS entnehmen zielgerichtet unter Anleitung Informationen aus vorgegebenen Informationsquellen Recherche über Google (Bilder, Videos) CABito zur Informationsentnahme nutzen, Erklärvideos unter Anleitung finden	SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation unter Anleitung an Briefe auf dem PC schreiben und ausdrucken, Emails/WhatsApp verfassen und versenden, Talker als Kommunikationsmedium nutzen	SuS erarbeiten zielgerichtet unter Anleitung Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor Einladungen verfassen, Vlogging, Erklärvideos drehen und schneiden	SuS beschreiben und hinterfragen unter Anleitung ihr eigenes Medienverhalten Mit Hilfe von Medienscouts
Stufe 4	Fundierte Kenntnisse Abspeichern von Daten, Unterorder anlegen, Fotos löschen, Account erstellen	SuS recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen und verarbeiten diese ggf. Videos, Texte suchen und Informationen entnehmen (zu einem vorgegebenen Thema)	SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig Briefe auf dem PC schreiben und ausdrucken, Emails/WhatsApp verfassen und versenden, Talker als Kommunikationsmedium nutzen	SuS planen und realisieren selbständig Medienprodukte und präsentieren sie Einladungen verfassen	SuS beschreiben und bewerten Funktionen, Wirkungen und Bedeutungen von Medienangeboten Medien als Freizeitangebot in der GF nutzen, Bewusstsein über Rechte und Gefahren schaffen (Medienscouts)

6. Medien als didaktisches Mittel

Die Ausstattung der Schule mit Neuen Medien bietet nicht nur den Schüler*innen die Möglichkeit ihre persönliche Medienkompetenz zu entwickeln. Sie bietet auch Lehrerinnen und Lehrern die Chance ihren Schulalltag und Unterricht anschaulicher, ansprechender und generell effizienter zu gestalten.

Durch Klassencomputer oder Klassenlaptops mit Internetzugang wird es Lehrerinnen und Lehrern möglich sein zumindest einen Teil ihres persönlichen Arbeitsplatzes in die Schule zu verlagern. So können beispielsweise Korrespondenzen mit außerschulischen Partnern (Therapeuten, Beratungsstellen, Familienhilfen etc.), die häufig über E-Mail stattfinden, bereits in der Schule bearbeitet und beantwortet werden. Dadurch kann ein schneller und enger Austausch zum Wohle der Schüler*innen gewährleistet werden. Auch Elternbriefe können direkt verfasst, gedruckt und versandt werden. Vor allem aber wird die gemeinsame Arbeit im Klassenteam damit erleichtert, da es eine zentrale Sammelstelle für beispielsweise Arbeitsblätter, Informationen, Daten und Formulare auf dem Klassencomputer oder -laptop gibt.

Auf den Unterricht bezogen bieten Neue Medien vielfältige Möglichkeiten einen Lerngegenstand anschaulicher, ansprechender und vertiefender aufzuarbeiten. Lernapps beispielsweise aus den Bereichen Mathe und Deutsch ermöglichen es individuelle Leistungsprofile zu erstellen und Lernfortschritte zu dokumentieren. So können die Schüler*innen ihr eigenes Lernpensum über einen langen Zeitraum nachvollziehen und zurückverfolgen und Lernfortschritte exakt überblicken. Neue Lerninhalte können so gefestigt werden, wobei eine hohe Wiederholungsrate möglich ist und ökonomische Gesichtspunkte berücksichtigt werden.

Vor allem aber auch im Hinblick auf eine sonderpädagogische Förderung im Unterricht lassen sich Neue Medien auf vielfältige Art und Weise dazu einsetzen, unterschiedliche Entwicklungsbereiche zu fördern. Sie lassen sich meist flexibel und differenziert einsetzen, sodass sie den individuellen Förderbedürfnissen der einzelnen Schüler*innen angepasst werden können. Die folgende Tabelle zeigt Beispiele für eine sonderpädagogische Förderung in allen Entwicklungsbereichen:

Kognition (u.a. Mathe und Deutsch)	Lernapps (z.B. Anton, 3,5 Mathematik), Erklärvideos (z.B. für den Sachunterricht), Computerprogramme (z.B. Budenberg, Lernwerkstatt)
Motorik	Auge-Hand-Bildschirm-Koordination (Umgang mit Maus und Tastatur), Auge-Hand-Koordination (iPad, zielgenaues Tippen), Anleitungsvideos (z.B. Yoga), Fein-/Graphomotorik (z.B. Buchstaben/Zahlen nachspüren), Kabel in richtige Buchsen einstecken (z.B. Beamer anschließen)
Wahrnehmung	auditive Wahrnehmung (Geräusche zuordnen), visuelle Wahrnehmung (Bilder erkennen, Kategorien bilden) etc.
Sprache und Kommunikation	Sprachverständnis (z.B. tippMal), Wortschatzerweiterung, E-Mails, WhatsApp etc. schreiben, diverse UK-spezifische Apps (z.B. MetaTalk, GoTalk, tu mal was)
Sozialverhalten	Spielverhalten (z.B. Kahoot), Kooperationsverhalten (z.B. biparcours), Regeleinhaltung (z.B. 10Min. iPad-Zeit, Einlösen von Gutscheinen, Abwechseln mit MitSuS)
Emotionalität	Selbstkonzept (z.B. Produktion von Musikvideos, Erklärvideos), Belohnungssysteme (z.B. Dokumentation der Lernfortschritte in Apps, Klassenkiosk), Ich-Buch-Gestaltung durch eigene Fotos und Filme mit Talker
Lebenspraktische Kompetenz	Informationsbeschaffung durch eigene Recherche (z.B. Busfahrplan, Kochrezept, Youtube-Tutorials)

7. Hard- und Softwareanalyse

7.1. Medienausstattung an der HKS

Hardware

An der Helen-Keller-Schule sind alle 14 Klassenräume mit überalterten Computerarbeitsplätzen ausgestattet (PC mit schwarz/weiß Drucker). Einige ältere PCs sind mit den Druckern nicht mehr kompatibel.

Jede Klasse besitzt inzwischen zwei iPads.

Im Lehrerpausenraum stehen 2 Computerarbeitsplätze mit einem Multifunktionsdrucker und Internetzugang zur Verfügung.

Seit November 2017 existiert in der Schule ein WLAN, über welches einige Klassen mit dem Internet verbunden sind. Da allerdings die PCs in den Klassen nicht WLAN-fähig sind, kann das Internet in den Klassen bislang lediglich über die iPads oder mit zusätzlichen WLAN-USB Adaptionen genutzt werden.

Zur Hardwareausstattung der Schule gehören zudem 3 Beamer, 2 Notebooks, 2 Digitalkameras und ein Medienwagen mit TV-Gerät und Blue-Ray-Player.

UK-spezifische Hardware

Etwa ein Drittel unserer Schüler*innen können nicht oder nur stark eingeschränkt lautsprachlich kommunizieren. Da Kommunikation von entscheidender Bedeutung für soziale Partizipation und Lebensqualität ist, ist es unser Ziel frühestmöglich für jedes Kind ein individuell auf die jeweilige Person zugeschnittenes, multimodales Kommunikationssystem zu entwickeln.

Hierzu besitzt die Helen-Keller-Schule ein Kontingent an einfachen elektronischen Hilfsmitteln, die im Unterricht eingesetzt werden können. Dies sind: BigMacks, Step-by-Steps, PowerLinks, diverse Schalter, All-Turn-it-Spinner, Chatbox, GoTalk. Die Geräte sind dem gesamten Kollegium frei zugänglich. Mit Hilfe dieser Geräte können sich die Schüler*innen als eigenständig agierende Personen erleben, die kommunikative Situationen initiieren können.

Die Verbesserung und Erweiterung der Kommunikationsmöglichkeiten der Schüler*innen wird im Einzelfall nur durch die Versorgung mit einer komplexen Kommunikationshilfe (Talker) möglich. Für eine Versorgung mit einer elektronischen Kommunikationshilfe ist es vielfach hilfreich eine bestimmte Kommunikationsoberfläche und deren Möglichkeiten

mit dem einzelnen Schüler*innen über einen längeren Zeitraum zu testen. Hierzu befinden sich verschiedene Kommunikationsapps auf den Klassen-iPads, so dass eine möglichst unkomplizierte und barrierefreie Proberphase möglich wird, bevor die Anschaffung einer eigenen Kommunikationshilfe angestoßen wird.

Zum Bereich der Unterstützten Kommunikation gehört auch der Aspekt der Information des großen Anteils an Schüler*innen, die Schwierigkeiten haben, schriftlich dargebotene Inhalte zu erfassen.

Um allen Schüler*innen die Teilhabe an der Schulgemeinschaft zu ermöglichen, besitzt die Helen-Keller-Schule seit Dezember 2011 das barrierefreie Informationsmedium CABito.

Der CABito (**C**aritas **A**ugsburg **B**etriebsträger) dient unseren Schüler*innen als Informationsplattform, Talker und Bildungsportal. Durch eine speziell programmierte Software können Nachrichtentexte, Bilder und Videoclips aufgespielt und in Form von Texten, Filmen, Piktogrammen oder Bildern dargestellt werden.

Die Schüler*innen bedienen den CABito selbstständig über einen Touchscreen-Monitor, der über Piktogramme zur gewünschten Information führt. Neben dem aktuellen Speiseplan mit Sprache und Fotos, dem jeweiligen Wochentag mit der dazugehörigen Gebärde und anderen aktuellen Informationen (neue Schüler*innen und Mitarbeiter, besondere Ankündigungen etc.) sind auch Videosequenzen, die von schulinternen Ereignissen berichten, abrufbar.

Software

Die Schule verfügt über Schullizenzen für die Lernprogramme „Budenberg“ und „Lernwerkstatt“, welche auf den Klassen-PCs installiert sind und im Rahmen der individuellen Förderung im Bereich der Kulturtechniken ihren Einsatz finden.

Zudem existieren Lizenzen für die Pictogrammsammlungen „Boardmaker“ und „META-COM“, die größtenteils auch im Rahmen der Programmierung der diversen Kommunikationshilfen (siehe UK-spezifische Hardware) eingesetzt werden.

Die Klassen-iPads sind mit diversen Lern-Apps vor allem aus den Bereichen Deutsch, Mathematik und Sachunterricht ausgestattet. Zudem verfügen sie wie oben erwähnt über eine Auswahl an Kommunikationshilfe Apps und einige Interaktionsspiele zur Nutzung in der Freizeitgestaltung.

7.2. Ausstattungsbedarf

Angesichts der vielfältigen Aufgaben in der Medienerziehung, die sich in der Helen-Keller-Schule derzeit stellen (Vgl. Punkt 5), ist eine bessere Ausstattung hin zu mobilen Anwendungen mit transportablen und internetfähigen Medien unumgänglich, um unterrichtliche Ziele erreichen zu können. Zusätzlich ist eine entsprechende Ausstattung mit aktueller stationärer Hardware und einem Internetanschluss in allen Klassen notwendig, um den kommunikativen und informellen Bedürfnissen unsere Schüler*innen im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung zu entsprechen, eine verantwortungsbewusste Nutzung anzubahnen und „Fehlentwicklungen“ im Umgang mit Medien entgegenzuwirken.

Des Weiteren ist eine aktuelle Ausstattung an digitalen bildgebenden Medien notwendig, um dem kommunikativen Informationsbedürfnis unserer nicht oder wenig schriftsprachlich lesenden Schülerschaft zu entsprechen (z.B. Videos, Fotos für unser CABito, Homepage, Schüler*innenzeitung) und um weitere unterrichtliche Inhalte im vielfältigen Schulalltag integrieren zu können.

Die Hardwareausstattung unserer Schule ist in den letzten Jahren nur in Teilen erneuert worden, so dass in vielen Klassen noch deutlich veraltete Systeme vorhanden sind und schrittweise ausgetauscht werden sollten. Ebenso führen neue klassenübergreifende Unterrichtsprojekte mit unterschiedlichsten Lerngruppen zur Notwendigkeit, auch transportable bzw. bewegliche Medien einsetzen zu können.

Daher wären folgende Medien für unsere Schule wünschenswert:

- **Ausstattung aller Klassenräume mit einem kompletten Computerarbeitsplatz** mit aktuellem internetfähigem Desktop-PC, Bildschirm, Tastatur, Maus und entsprechender Software, wie Office oder einer entsprechenden aktualisierbaren Software sowie einem Farbdrucker (z.B. für Recherche, Schreiben kleinerer Dokumente, Einsatz von Intermedien wie z.B. Logo-Nachrichten und Einsatz von Lernprogrammen im Rahmen freier Unterrichtsformen, Präsentation von Arbeitsergebnissen, Arbeit mit Piktogrammen)
- Ausstattung aller Klassenräume mit je einem **mobilen interaktiven Whiteboard System** (wie z.B. Smart Board) (nahtlose Vernetzung und Visualisierung unterschiedlichster Inhalte und Interaktion unterschiedlichster Formate (z.B. Tafelbilder, Videos, Karten, Audio- und Bilddateien) im Zusammenhang unserer heterogenen Schülerschaft, sowie die Erweiterung der Möglichkeiten zur Interaktion und Teilhabe unserer kommunikationsbedingt eingeschränkten Schüler*innen)
- Ausstattung der Schule mit **zwei Laptopwagen mit je 5-6 Laptops** (flexibler Einsatz im Unterricht in Kleingruppen)

- Ausstattung jeder Klasse mit einem im Klassenraum verbleibenden **Beamer nebst Laptop** für den individuellen klasseninternen Einsatz. (Nutzung in Verbindung mit Laptop und iPad zur Präsentation von Schüler*innenprodukten, Ansehen von Lernvideos besonders für nicht lesekompetente Schüler*innen etc.)
- Ausstattung der Schule mit weiteren **aktuellen Peripheriegeräten, wie digitalen Fotoapparaten, digitale Videokameras**

Folgende medialen Rahmenbedingungen sollten weiter ausgebaut bzw. ergänzt werden:

- **Verbesserung der Bandbreite des WLAN-Netzes** der Schule im Bereich des Up- und Downloads (Minimierung von „Ausfällen“ bei wachsender Beanspruchung des Netzes)

8. Evaluation

Um eine Weiterentwicklung und Aktualität unseres Medienkonzepts zu gewährleisten, wird dieses in regelmäßigen Abständen evaluiert und reflektiert. Dabei ist es einerseits wichtig, die Ideen und Bedürfnisse des Kollegiums zu berücksichtigen und andererseits, die aktuellen Entwicklungen der Technik im Blick zu behalten.

Ferner gilt es, die eingesetzten Gerätschaften in regelmäßigen Abständen zu warten und auf dem aktuellen Stand zu halten.

Ziel der Evaluation ist es festzustellen, ob Projekte in der geplanten Weise umgesetzt werden, bzw. wie diese angepasst werden müssen, welche Elemente bereits gut in den Unterricht implementiert sind und in welchen Bereichen ggf. eine Nachbesserung notwendig ist.

Ferner soll festgestellt werden, in welchen Bereichen das Kollegium noch weitere interne Fortbildungen wünscht, um die Neuen Medien möglichst effizient im Unterricht einzusetzen.

Um dies zu gewährleisten, wird das Kollegium in regelmäßigen Abständen in Form eines Fragebogens befragt.

Dabei soll auf individuelle Fragestellungen eingegangen werden und sichergestellt werden, dass das von den Neuen Medien ausgehende Potential für alle zugänglich ist.

Des Weiteren wird das Ziel verfolgt, neue Impulse und Ideen zu sammeln, die die Aktualität und eine enge Passung unseres Medienkonzepts an den individuellen Bedürfnissen unserer Schüler*innen sicherstellt.

Das Medienkonzept selbst wird in angemessenen Abständen evaluiert. Dabei soll sichergestellt werden, dass Neuerungen und Veränderungen der Technik stets berücksichtigt werden und langfristig im Konzept eingeplant werden.

9. Fortbildungen

Damit das Kollegium stets auf dem laufenden Stand der aktuellen Hard- und Softwareausstattung und deren Einsatzmöglichkeiten ist, sollen zunächst zweimal jährlich im Rahmen einer Konferenz in einem Zeitrahmen von etwa 20 Minuten Neuerungen vorgestellt und ein Austausch über eine Ideenbörse implementiert werden. Dabei werden neue Inhalte und aktuelle Fragen durch den Medienarbeitskreis vor- und aufbereitet und dem Kollegium vorgestellt. Zudem können so neue Anschaffungen vorgestellt werden und Fragen und Probleme zeitnah und barrierefrei aufgebracht werden. Ferner bietet sich so die Möglichkeit für alle Kollegen, neue Ideen einzubringen und vorzustellen.