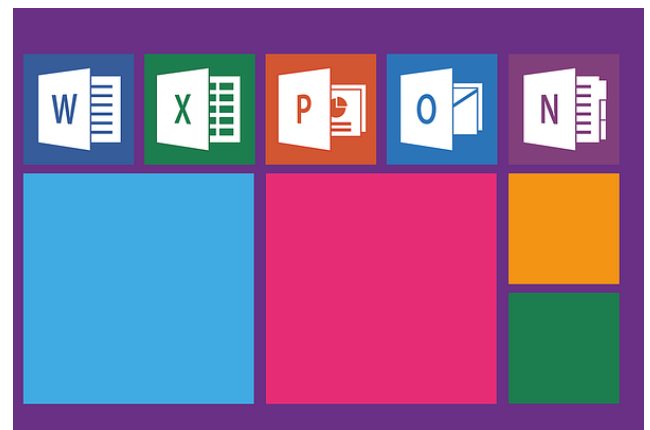


Medienbildungskonzept

Fassung 03-2017

Hinführung der Schülerinnen und Schüler
zu einer kompetenten, sinnvollen und verantwortungsbewussten digitalen Mediennutzung



GLIEDERUNG

1. Einleitung	1
2. Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur	1
3. Jugendmedienschutz als Auftrag	2
4. Gedanken im Hinblick auf eine (sonderpädagogisch)-multimediale Erziehung	3
5. Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung an der Schillerschule	4
5.1 Anlassbezogene Medienbildung	4
5.2 Außerschulische Kooperationspartner	4
5.3 Organisation des Unterrichts	4
5.4 Beteiligung der Eltern	5
5.5 Lehrerbildung	5
5.6 Ausstattung und technische Voraussetzungen	5
5.7 Regeln für den Umgang mit digitalen Medien	6
5.8 Systembetreuung	6
5.9 Grundsätze, Inhalte und Kompetenzen	6
6. Evaluation	11

1. Einleitung

Digitale Medien sind in vielen Lebensbereichen ein gängiger und damit unverzichtbarer Bestandteil des Alltags geworden. Bei der Nutzung von PC, Internet, Smartphone ... handelt es sich nicht um ein temporäres Phänomen, eine Modeerscheinung. Die private und berufliche Lebenswirklichkeit wird zunehmend von digitalen Medien bestimmt.

Kinder und Jugendliche müssen demzufolge Kompetenzen erwerben, die ihnen in einer medial geprägten demokratischen Gesellschaft Orientierung und Handlungsfähigkeit ermöglichen.

2. Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur

„Medienkompetenz“ wird von Eltern und Lehrkräften immer noch häufig mit reiner technischer Bedienkompetenz in Verbindung gebracht. Hier geht es um die Handhabung von Maus und Tastatur, die Beherrschung von Office-Anwendungen, das „Googeln“ von Informationen u.a.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Inhalte erweitert den Begriff um

- „die Fähigkeit ein Medium auszuschalten, wenn es nicht mehr gut tut oder wenn es Inhalte wiedergibt, die zu belastend sind,
- die Fähigkeit, das richtige Medium auszusuchen, um die Antwort zu bekommen, die man sucht,
- das Wissen, welcher Information man mehr, welcher man weniger vertrauen kann,
- das Wissen, welche Interessen wer mit der Verbreitung von Medieninhalten verfolgt,
- technisches, ästhetisches und rechtliches Wissen, um ein Medium, z.B. eine Homepage, selber zu erstellen.“¹

Medienkompetenz lässt sich vereinfacht als das Ergebnis von Medienerziehung bezeichnen. Eine medienkompetente Person besitzt die Fähigkeit, sich Zugang zu Medieninhalten zu verschaffen und diese Inhalte kritisch-reflexiv zu interpretieren.

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung tritt in seiner Veröffentlichung für eine komplexere Sicht auf Medienkompetenz ein. In dem Positionspapier einer Expertenkommission wird der neuen Herausforderung, verschiedene Richtungen und unterschiedliche Dimensionen im Hinblick auf ein digitales Zeitalter benennen zu können, Rechnung getragen. In diesem Zusammenhang wird von „Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur“ gesprochen. Diese gliedert die Arbeitsgruppe in vier Themen- und Aufgabenfelder:

- „1. Information und Wissen,
2. Kommunikation und Kooperation,
3. Identitätssuche und Orientierung,
4. Digitale Wirklichkeiten und produktives Handeln“.²

¹ unter: www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/Erziehung-Medienkompetenz/medienerziehung.html, Auszug

² vgl. Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hrsg.): Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur. Bonn & Berlin 2010, S. 7, unter: https://www.qualifizierungdigital.de/_medien/downloads/kompetenzen_in_digitaler_kultur.pdf

Für das Hessische Kultusministerium sollten folgende Kompetenzbereiche Bestandteil der Informations- und kommunikationstechnischer Grundbildung (IKG) im Unterricht der Schule mit Förderschwerpunkt Lernen sein:

- „· Fördern - Lernen - Üben
- Schreiben
- Informieren
- Kommunizieren und Präsentieren
- Gestalten
- Konstruieren und Produzieren
- Daten und Datenschutz“³

Es macht Sinn, die Aufzählung um den Kompetenzbereich „Analysieren und Reflektieren“ zu ergänzen.

3. Jugendmedienschutz als Auftrag

Aktuelle Studien belegen u.a. folgende digitale Gefährdungen, denen bereits zum Teil Kinder im Grundschulalter ausgesetzt sind:

- Preisgabe von Privatsphäre und persönlichen Daten, insbesondere in sozialen Netzwerken (Facebook & Co.)
- Urheberrechtsverletzungen
- frei zugängliche Seiten im Internet mit pornographischen Inhalten ohne Alterskontrolle
- Onlinewelten mit Suchtpotenzial (z.B. „World of Warcraft“)
- Propagierung von Selbstgefährdung im Internet (Suizidforen, Ritzerseiten, Saufforen, Pro-Anorexie-Websites)
- Snuff Videos (Tötungsmaterial), Schockbilder, Happy Slapping („fröhliches Schlagen“)
- Killerspiele ohne Jugendfreigabe, so genannte Ego Shooter (z.B. Counterstrike)
- Cybermobbing, sexuelle Belästigung, Extremismus, Sekten...
- illegale Downloads (Musiktitel, Filme, Software)
- Kostenfallen
- Hacker-Angriffe (Viren, Trojaner, Datendiebstahl...)

Aus verschiedenen Blickwinkeln läßt sich das Thema „Jugendmedienschutz“ betrachten. Es treffen pädagogische Anforderungen auf rechtliche und technische Rahmenbedingungen.

Aus pädagogischer Sicht ist „Schützen“ nicht gleichzusetzen mit „Verbieten“. Sämtliche präventiven Maßnahmen sollen die Heranwachsenden für einen kritischen, selbstbewussten Umgang auch mit den digitalen Gefährdungen sensibilisieren. Jugendschutzrechtliche Vorgaben stellen einen verbindlichen Rahmen für die pädagogische Arbeit mit digitalen Medien dar. Mit diesen sollten die Verantwortlichen vertraut sein. Der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor beeinträchtigenden Inhalten wird durch das Jugendschutzgesetz (Bundesverantwortung) und den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (Länderverantwortung) geregelt.

³ vgl. Hessisches Kultusministerium (Hrsg.): Lehrplan IKG. Schule für Lernhilfe. Wiesbaden 2009, unter: https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/HKM/lp_lh_ikg.pdf

Technische Hilfsmittel (z.B. Filterprogramme), um unerwünschte Inhalte zu blockieren, können von Eltern und Lehrkräften bei der Einhaltung der rechtlichen Vorschriften eingesetzt werden.

Die besondere Bedeutung dieses vielschichtigen Themas veranschaulicht STEPPICH in Form eines beachtlichen Vergleichs:

„Kein klar denkender Mensch käme auf die Idee, sein Kind ohne Führerschein und Sicherheitsgurt ans Steuer eines Autos zu setzen, aber Millionen von Eltern ermöglichen ihren Kindern ungeschützten und unkontrollierten Internetzugang, ohne sie über die vielfältigen Risiken aufzuklären und ohne Schutz vor jugendgefährdenden Inhalten.“⁴

Aber auch mögliche Risiken für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen durch Mediennutzung rücken vermehrt in den Fokus. In diesem Zusammenhang sind Bewegungsmangel, Übergewicht, Ernährungsfehler, Vereinsamung, Familienunverträglichkeit, Schlaflosigkeit u.a. zu erwähnen.

4. Gedanken im Hinblick auf eine (sonderpädagogisch)-multimediale Erziehung

Lernen mit digitalen Medien ist als grundlegende Kulturtechnik zu verstehen, die immer mehr an Bedeutung gewinnt. Die Arbeit mit digitalen Medien bestimmt die Unterrichtsmethoden und Unterrichtsgestaltung (Entdeckendes Lernen, projektorientierter und offener Unterricht, Team- und Freiarbeit).

Schule und vorberufliche Bildungsarbeit stehen in der Pflicht, Kinder und Jugendliche mit solidem Grundwissen auszustatten und eine multimediale Lernumgebung zu schaffen, in der sie sich kundig und kompetent machen können.

Die strukturellen Veränderungen des Arbeitsmarktes und seiner Angebote, wie z.B. der Rückgang von festen Arbeitsverhältnissen, Teilzeitarbeit, Arbeitslosigkeit und Job-Sharing rufen Verunsicherung und Sorge bei den Schülerinnen und Schülern, ihren Eltern und den Lehrkräften hervor.

Die Vermittlung einer informations- und kommunikationstechnischen Grundbildung erhöht die reale Chance (lernbeeinträchtigter) junger Menschen, in die Berufs- und Arbeitswelt integriert zu werden.

Mithilfe des Einsatzes digitaler Medien lassen sich Schülerinnen und Schüler aller Altersgruppen zum Lernen motivieren.

Digitale Medien stellen ein Hilfsmittel für Kinder und Jugendliche (mit kognitiven Funktionseinschränkungen) dar, um leichter, effektiver, motivierter und dem individuellen Lerntempo entsprechend zu lernen.

Der Einsatz des Computers kann negative (handschriftliche) Schreiberfahrungen und motorische Beeinträchtigungen kompensieren.

Didaktisch fundierte Lernprogramme ermöglichen Individualisierung in Bezug auf Arbeitstempo und Schwierigkeitsgrad, berücksichtigen die verschiedenen Lerntypen

⁴ vgl. Steppich, Günter: Handbuch Medienerziehung und Jugendmedienschutz. Wiesbaden 2016, Vorwort, S. 5, unter: www.medien-sicher.de

(Einbezug mehrerer Wahrnehmungskanäle), sind interaktiv und handlungsorientiert mit (hohem) Aufforderungscharakter.

5. Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung an der Schillerschule

5.1 Anlassbezogene Medienbildung

Lagen die Schwerpunkte in der Vergangenheit überwiegend in der Bedienung eines Computers, der Textverarbeitung und Internetrecherche, richtet sich der Fokus zunehmend auf Social Communities, Cybermobbing und sicherheitsrelevante Aspekte. Bedrohen, Beleidigen, Bloßstellen und Belästigen mit modernen Kommunikationsmitteln gehört bedauerlicherweise zum Alltag vieler Schülerinnen und Schüler.

5.2 Außerschulische Kooperationspartner

Die Schillerschule arbeitet im Bereich Medienbildung seit Beginn des Schuljahres 2016/2017 verstärkt mit außerschulischen Institutionen zusammen.

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Fachstelle Suchtprävention/Erzieherischer Jugendschutz des Landkreises Darmstadt-Dieburg führen den sogenannten Medien-Marathon an der Schillerschule (G/M, M/BOS1 & BOS2) durch. An der eintägigen Veranstaltung werden Informationen zu den Themen Cybermobbing, Medienkonsum, persönliche Daten und Fotos im Internet, „kostenlose“ Online-Angebote, „Freunde und Fremde“ sowie rechtliche Aspekte der Mediennutzung vermittelt. Das Angebot dient den Kindern und Jugendlichen, um den eigenen Umgang mit Medien zu reflektieren.

Die Schillerschule nimmt am Mentorenprogramm der „Digitalen Helden“ teil. Dort werden ausgewählte Schülerinnen und Schüler der Klassen M/BOS1 & BOS2 unter Anleitung von Werner Herr und Lars Gellner zu Mentoren der digitalen Welt ausgebildet. Diese sollen nach der Qualifizierung ihr Wissen multiplizieren („Jugendliche coachen Jugendliche“), insbesondere präventiv tätig werden, jedoch auch bei akuten Schwierigkeiten und Gefahrensituationen (Cybermobbing, Urheberrechtsverletzungen ...) unterstützen.

Der Digitale Helden-Onlinekurs und das Ausbildungsteam der Digitalen Helden begleiten die zukünftigen „Junior Coaches“ mit Videos, Aufgaben und erprobten Arbeitsmaterialien über das Schuljahr hinweg in acht unterschiedlichen Themenmonaten.

5.3 Organisation des Unterrichts

Im regulären Fachunterricht (Mathematik, Deutsch ...) wird der Computer in allen Klassen bzw. Jahrgangsstufen als gezieltes Förderinstrument, zur Internetrecherche und als Schreibwerkzeug eingesetzt.

In der Mittel- und Berufsorientierungsstufe (M/BOS1 & BOS2) werden die Schülerinnen und Schüler Arbeitslehrekursen zugeordnet (zwei Wochenstunden). Neben Werken und Kochen erhalten sie Medienunterricht. Der Kurswechsel erfolgt jeweils nach rund 13 Wochen. Die Ausbildung der „Digitalen Helden“ findet wöchentlich statt (80 Minuten).

5.4 Beteiligung der Eltern

Da die Mediennutzung stark familiär geprägt wird, hat die Zusammenarbeit mit den Eltern beim Erwerb von Medienkompetenz einen hohen Stellenwert.

Es finden regelmäßig Informationsabende statt, die sich u.a. auf die Angebote „Medien-Marathon“ und „Digitale Helden“ beziehen.

5.5 Lehrerbildung

Um mit den digitalen Medien bzw. Medientechnologien kompetent und didaktisch reflektiert umgehen zu können, Medienerfahrungen von Kindern und Jugendlichen im Unterricht zu thematisieren sowie gestalterische und kreative Prozesse mit Medien zu begleiten, nutzen die Lehrkräfte bedarfsgerechte Qualifizierungs-/Fortbildungsangebote.

5.6 Ausstattung und technische Voraussetzungen

Die Schillerschule verfügt über eine vielfältige multimediale Ausstattung:

HARDWARE

Multimediarraum (EG 09)

- 15 Desktop-Personal-Computer (Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus, Kopfhörer) mit Betriebssystem Windows 7 und Internetzugang
- 1 Laserdrucker (als Netzwerkdrucker konfiguriert)
- 1 Scanner
- 1 Interwrite DualBoard mit Desktop-PC, Beamer und Tastatur

Mediathek (EG 06)

- 6 Desktop-Personal-Computer (Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus, Kopfhörer) mit Betriebssystem Windows 7 und Internetzugang
- 1 Laserdrucker (als Netzwerkdrucker konfiguriert)

Klassenraum (EG 05)

- 1 Interwrite DualBoard mit Notebook, Beamer und Tastatur (Windows 7 und Internetzugang)

Klassenraum (EG 04)

- 1 Interwrite DualBoard mit Notebook, Beamer und Tastatur (Windows 7 und Internetzugang)

Lernmittelbibliothek (OG 01)

- 1 Netzwerkservers

SOFTWARE

Folgende Software ist im MNSPro-Schulnetzwerk installiert:

Grundpaket:

- Microsoft Office Professional Version 2010 (Word, Excel, PowerPoint ...)

Tools und Entwicklungsumgebungen:

- Internet Explorer & Mozilla Firefox (Internet-Browser)
- 7-Zip (Daten-Kompressions-Programm)
- Virtual Clone-Drive (Einrichtung von bis zu acht virtuellen DVD-Laufwerken)
- Irfan View (Bildbetrachter)
- Mastertool (Erstellen von interaktiven Lern- und Übungseinheiten)
- VLC-Player & QuickTime (Media Player)
- Audacity (Tonstudio zum Aufnehmen, Bearbeiten und Abspielen von Audio-Dateien)

Lernprogramme

- Budenberg (Mathematik, Deutsch, Sachkunde und Englisch)
- Lernwerkstatt 8 (fächerübergreifend)
- Gut 1 (Rechtschreibtraining)
- Schreiblabor (Schreib- und Leselernprogramm)
- Max und Moritz (Leselernprogramm)
- Hessen-exe (Geografie)
- Forte 3 (Musik)

5.7 Regeln für den Umgang mit digitalen Medien

Handys, Smartphones und andere Multimediageräte müssen auf dem gesamten Schulgelände ausgeschaltet und nicht sichtbar verstaut sein. Bei Missachtung wird das Gerät eingezogen, am Ende des Schultages wieder ausgehändigt und situationsbedingt ggf. von einem Elternteil abgeholt.

Im Ermessen der unterrichtenden Lehrkraft liegt die Verwendung dieser Geräte im Unterricht.

Die Nutzungsbedingungen für Computerräume, Netzwerk- und Internet-Nutzung liegen schriftlich vor. Jeder Verstoß gegen diese Nutzungsbedingungen kann den Verlust der Nutzungsberechtigung nach sich ziehen.

5.8 Systembetreuung

Die Hardwarebeschaffung und –betreuung erfolgt durch den Schulträger (Schulservice). Den Netzwerk- und Software-Support übernimmt der externe IT-Dienstleister AixConcept.

Als IT-Beauftragter ist Werner Herr tätig. Er ist Ansprechpartner für die Schulleitung, Lehrkräfte und IT-Abteilung des Schulträgers, betreut die vorhandene IT-Ausstattung, bietet bei Bedarf interne Schulungen an und gewährleistet einen reibungslosen und effektiven PC-gestützten Unterricht.

Der IT-Beauftragte erhält aus dem Schuldeputat eine Entlastungsstunde.

5.9 Grundsätze, Inhalte und Kompetenzen

Da die Lerngruppen leistungs- und entwicklungsheterogen zusammengesetzt sind, können die nachfolgenden Themenblöcke in Abfolge und Kombination entsprechend den Lernvoraussetzungen variabel und offen behandelt werden.

Unterrichtsplanung und –durchführung orientiert sich an unterschiedlichen Grundsätzen. Es gilt darauf zu achten, dass

- ein Lernen im Wechsel stattfindet (theoretische Abschnitte werden im Wechsel mit praktischen Übungen kombiniert),
- alle Blöcke gleichrangig sind, keiner den anderen ersetzen kann, jedoch unterschiedliche Optionen, Schwerpunkte und Reihenfolgen möglich sind,
- alle Bausteine Vorschläge und Muster mit Gestaltungsspielraum sind, die Themen immer an die Besonderheiten der Lerngruppe und des Lernortes angepasst und ggf. abgewandelt werden,
- im Mittelpunkt immer das praktische Handeln steht.

Einführungsblock („Grundlagen am Computer“)

Baustein	Lerninhalte	Angestrebte Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können ...
A	Nutzungs-/Verhaltensregeln	✓ sich an Vereinbarungen und Vorgaben halten.
B	Wesentliche Bestandteile eines Computers	✓ Bestandteile des Computers erkennen und benennen (Tastatur, Maus, Bildschirm, Tower, Anschlüsse, Drucker ...).
C	Bildschirmoberfläche und weitere Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sich im Schulnetz anmelden. ✓ die Bedeutung der wichtigsten Desktop-Symbole zuordnen (Arbeitsplatz, Papierkorb, Internetbrowser, Anwendungssoftware). ✓ die Maus bedienen (Fenster minimieren, Doppelklick auf Programm-Icons ...).
D	Ordner-/Dateistruktur	<ul style="list-style-type: none"> ✓ eine übersichtliche Ordnerstruktur anlegen. ✓ Arbeitsergebnisse in den angelegten Ordnern speichern, aufrufen und im Schulnetz austauschen.

Anwendungsblock („Software, Grafiken & Internet“)

Baustein	Lerninhalte	Angestrebte Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können ...
E	Textverarbeitungsprogramm „Word“	<ul style="list-style-type: none"> ✓ (einfache) Texte schreiben und formatieren (Schriftart, -größe, -farbe ...). ✓ Bilder und Tabellen einbinden. ✓ die Rechtschreibhilfen nutzen.
F	Tabellenkalkulation „Excel“	<ul style="list-style-type: none"> ✓ den Aufbau eines Arbeitsblatts erläutern. ✓ Daten in Zellen eingeben und verändern. ✓ Zellen und ganze Zellbereiche kopieren und verschieben. ✓ die Spaltenbreite und -höhe anpassen. ✓ Zellen mit Texten und Zahlen formatieren. ✓ die Funktion einer Formel erklären und sie eingeben (Grundrechenarten). ✓ Funktionen (Summe, Min, Max, Mittelwert, Wenn) in einer Tabelle anwenden. ✓ Diagramme erstellen.
G	Präsentationsprogramm „PowerPoint“	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sich auf der Benutzeroberfläche orientieren. ✓ eine einfache Präsentation erstellen (Texte, Grafiken und Links in die Folien einbinden). ✓ verschiedene Möglichkeiten der Layoutgestaltung umsetzen.
H	Didaktische Lernprogramme	<ul style="list-style-type: none"> ✓ (Online-)Lernprogramme benennen und sie zweckorientiert einsetzen.
I	Internetrecherche	<ul style="list-style-type: none"> ✓ verschiedene Browser und Suchmaschinen bezeichnen und nutzen. ✓ gezielte Suchstrategien (Begriffe kombinieren und ausschließen) anwenden. ✓ Informationen sammeln, speichern und zusammenfassen.

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ die Suchergebnisse (in Ansätzen) kritisch bewerten (Wahrheitsgehalt, ideologische Prägung). ✓ die Datenbank „berufenet“ nutzen, sich Informationen zu Berufen und Berufsfeldern beschaffen.
J	E-Mail & Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ein E-Mail-Konto einrichten. ✓ die Grundfunktionen eines E-Mail-Programms bedienen. ✓ eine E-Mail verfassen und senden. ✓ Daten mittels Anhang senden. ✓ grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen und unterscheiden (E-Mail, Chat, SMS, Blog ...).

Projektorientierter Vertiefungsblock

Baustein	Lerninhalte	Angestrebte Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können ...
K	Stundenpläne	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten erweitern und vertiefen.
L	Rätsel	
M	Comic-Geschichten	
N	Jahreskalender	
O	Einladungen & Glückwunschkarten	
P	Visitenkarten	
Q	Aufstellung/Abrechnung Cafeteria	
R	Berufe & Berufsfelder	
S	Bewerbung & Lebenslauf	
T	Praktikumsberichte	

Ergänzungsblock („Social Media“)

Baustein	Lerninhalte	Angestrebte Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können ...
U	Allgemeine Sicherheitsaspekte	<ul style="list-style-type: none"> ✓ die vielfältigen Bedrohungen (Virus, Trojaner, Wurm, Malware, Phishing ...) benennen und angemessene Schutzmaßnahmen (Virenschutz, Firewall, Sicherheitsupdates, sorgfältiger Umgang mit Zugangsdaten ...)

		ergreifen.
V	Rechtliche Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ grundlegende rechtliche Aspekte der Mediennutzung erkennen und beachten (Bildrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte, Datenschutz ...).
W	Mitgestalten im Web 2.0	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Chancen und Risiken der aktuellen Medienlandschaft (persönliche Daten, Mobbing, Selbstdarstellung, Suchtgefahr, Jugendschutz) wahrnehmen und begreifen.
X	Gewalt, Verführung & Betrug	<ul style="list-style-type: none"> ✓ die neuen Gewalt- und Mobbingphänomene (Cyberbullying, „Happy Slapping“ ... bezeichnen und geeignete Interventionsmaßnahmen (Hilfsfunktionen von Webseiten nutzen, Beweise sammeln, Anzeige erstatten) ergreifen. ✓ extremistische Propaganda (Rechtsextremismus, Linksextremismus, Salafismus) und den Wert der Demokratie erkennen sowie Werkzeuge für zivilcouragiertes Handeln einsetzen. ✓ Abzockstrategien und Kostenfallen benennen und geeignete Schutzmaßnahmen ergreifen.
Y	Spielwelten	<ul style="list-style-type: none"> ✓ die Regelungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) benennen. ✓ im Hinblick auf jugendgefährdende Inhalte verharmlosende Argumente entkräften. ✓ die sozialen Auswirkungen (Sucht, Isolation ...) bei intensivem Medienkonsum reflektieren.

6. Evaluation

Das Medienbildungskonzept wird am Ende jedes Schuljahres von den Lehrkräften (Innenteam) evaluiert. Es soll überprüft werden, ob

- die Hard-/Softwareausstattung noch aktuell ist,
- die Schülerinnen und Schüler durch die vermittelten Inhalte und die festigenden Aufgabenstellungen eine fundierte, altersangemessene Medienkompetenz im Umgang mit digitalen Technologien erreichen,
- die Lerninhalte ggf. überarbeitet werden müssen,
- das Niveau der Lerninhalte angemessen ist,
- sich die Qualität des Unterrichts verbessert hat,
- die Lernleistungen größer geworden sind.