

1. Vorwort

Die Erziehung zur Medienkompetenz mit dem Ziel der Qualitätsentwicklung geht von folgenden Voraussetzungen aus:

Bereich Kommunikation

- Kommunikation fordert einen höflichen und partnerschaftlichen Umgang.
- Kommunikation erfolgt unter eindeutiger Identifizierbarkeit, d.h. weder anonym noch unter Verwendung eines "nickname".

Bereich Recherche

- Recherche fußt sowohl auf digitalen als auch traditionellen Medien.
- Rechercheergebnisse werden eigenständig formuliert.
- Rechercheergebnisse werden einer kritischen Prüfung der Quellen unterzogen.

Bereich Produktion

- Fremdes geistiges Eigentum wird durch Zitate, Quellenangaben kenntlich gemacht.
- Alle Quellen müssen bis zum Abschluss eines Bewertungsprozesses verfügbar sein (entweder Speicherung oder Ausdruck von Internetquellen).

Bereich Präsentation

- Die Ergebnisse komplexer Produktionsprozesse werden in angemessener Form präsentiert.
- Die Präsentationsformen werden hinsichtlich ihrer Funktionalität geprüft.

2. Ziele des computergestützten Lernens

Die Schülerinnen und Schüler des sollen die aus den Grundschulen mitgebrachten Fähigkeiten intensiv weiterentwickeln und in der Lage sein, die notwendigen Fertigkeiten beherrschen und sicher anzuwenden. Sie sollen die modernen Möglichkeiten der Informationsbeschaffung und der Gestaltung von Medien sowie deren Nutzen für ihren Lernprozess, für ihre eigene Arbeit kennen lernen. Darüber hinaus sollen sie die gesellschaftlichen Auswirkungen aller Medienformen, auch der Informations- und Kommunikationstechnik, kennen- und beurteilen lernen. Außerdem sollen sie lernen, Medieninhalte kritisch zu hinterfragen und sich in der Medienvielfalt sicher zu bewegen. Dazu gehört es auch, selbständig medienkritische Betrachtungen zur Verlässlichkeit der Medien anzustellen.

3. Unterrichtsinhalte / Qualifizierung der Schülerinnen und Schüler

Die Qualifizierung der Schülerinnen und Schüler sollte mit konkretem unterrichtlichen Bezug, d.h. überwiegend im Fachunterricht oder in speziellen Unterrichtsprojekten erfolgen. Das Erreichen einer Medienkompetenz ist folglich nicht einzelnen Fächern bzw. Unterrichtsreihen alleine zuzuordnen, sondern es wird als Aufgabe aller Fächer verstanden. Die konkreten unterrichtlichen Umsetzungen ergeben sich aus den Vereinbarungen der jeweils in einer Jahrgangsstufe unterrichtenden Lehrerinnen und Lehrer, und diese sind wiederum begründet auf den Ergebnissen der

Diskussionen der Fachkonferenzen. Diese aktive Beteiligung aller Fachkonferenzen ist eine wesentliche Voraussetzung für die qualifizierte Vermittlung von Medienkompetenz.

4. Die technische Ausstattung

Derzeitiger Stand (Schuljahr 2009/20010):

4.1 Raum Internet 1

In diesem Raum stehen 16 Schülerarbeitsplätze und ein Lehrerarbeitsplatz zur Verfügung. Der Raum ist vernetzt und hat DSL-Internetanschluss. Als Peripheriegerät sind ein Netz-Laserdrucker und ein Beamer vorhanden.

4.1 Raum Internet 2

In diesem Raum stehen, wie auch im Raum Internet 1, 16 Schülerarbeitsplätze und ein Lehrerarbeitsplatz zur Verfügung. Der Raum ist vernetzt und hat DSL-Internetanschluss. Als Peripheriegerät sind ein Netz-Laserdrucker und ein Beamer vorhanden.

4.2 Bibliothek

Ein wichtiger Aspekt des Lernens und Arbeitens mit den neuen Medien zur Erlangung der gewünschten hohen Medienkompetenz ist das eigenständige, nicht in vermittelbare Unterrichtsvorgaben eingehenden Arbeiten der Schülerinnen und Schüler. Dafür stehen in der Bibliothek den Schülern 15 Computerarbeitsplätze mit Internetzugang zur Verfügung.

4.3 Mobile PC-Einheiten

Um allen Schülern und Lehrern einen unkomplizierten kurzfristigen Einsatz der modernen Medien zu ermöglichen, werden in der Schule in zunehmendem Maße mobile PC-Einheiten verwendet. Hierbei handelt es sich um Laptop-Beamer-Kombinationen. Diese werden zentral verwaltet und sind für den Unterrichtseinsatz abrufbar.

4.4 IServ

Heutzutage heißt Schule fördern des autonomen und des fächerübergreifenden Lernens. Des Weiteren das Stärken der Medien- sowie der sozialen Kompetenz und natürlich der Eigenverantwortung. Um diesen Ansprüchen gerecht zu werden, wurde die Serverplattform IServ eingerichtet. Da der Zugriff mit einem üblichen Internet-Browser von überall aus möglich ist, ist jeder Schüler, Lehrer oder sogar die Eltern immer auf dem aktuellsten Stand. Des Weiteren ist jeder Benutzer von IServ unter seiner eigenen E-Mail-Adresse weltweit erreichbar und kann seine persönli-

chen Adressen, Termine und Dateien verwalten. Außerdem bietet der Schulserver geschützte Bereiche für Gruppen wie Klassen, Kurse oder Arbeitsgemeinschaften

4.5 Smartboards

Durch die Arbeit mit einem SMART Board Interactive Whiteboard werden Schüler mit verschiedenen Lernstilen gleichermaßen einbezogen. Es bietet Zugriff auf eine breite Palette von digitalen Materialien und bündelt die Aufmerksamkeit der gesamten Klasse - mit anderen Technologien lässt sich dies nicht so einfach erreichen. Es sind insgesamt 28 Unterrichtsräume mit diesen Boards ausgestattet.

5. Anwendersoftware

Hier gibt es bereits einen gewissen Grundstock von fachbezogener Anwendersoftware. Die Fachkonferenzen haben die Funktion, den schnell wachsenden Markt zu beobachten und sinnvolle Erweiterungen der Bestände vorzunehmen.

Allerdings muss hier die Frage der Finanzierung beachtet werden, da z.B. Lizenzen bisweilen finanziell durchaus ins Gewicht fallen. In diesem Zusammenhang sollte vor allem auf sogenannte Freeware zurückgegriffen werden. Um den Schülern die Nutzung der identischen Software wie in der Schule zu ermöglichen, wird eine Schüler-CD mit der dementsprechenden Software vorgehalten.

6. Vermittlung von computerorientierter Medienkompetenz

Die folgende Übersicht zeigt die unterrichtliche Umsetzung zur Erlangung eines Basiswissens. In den einzelnen Klassen ist eine flexible Umsetzung notwendig, da unterschiedliche Schülerkenntnisstände integriert werden müssen. Schüler mit umfangreichen Kenntnissen können Schülern mit geringeren Vorkenntnissen helfen.

Klasse	Unterrichtliche Einbindung	Thema - Lernziele
5 1. Halbj.	Projekttag Organisation durch ausgewählten Lehrer der Klasse; zusätzliche Betreuung durch Mentoren (Peer Teaching); Zeitrahmen: ein Vormittag mit 5 Stunden	Umgang mit Windows / IServ / Internet <ul style="list-style-type: none"> • Desktop • Taskleiste • Startmenü • Fenster • Verwalten von Dateien und Ordnern • Systemeinstellungen • Technik der Browserbenutzung • Benutzung von IServ • Recherchieren • Sicherheit • Chatten • E-Mail

<p>5 1. Halbj.</p> <p>2. Halbj.</p>	<p>Zeitraumen: ein Vormittag mit 3 Stunden</p>	<p>Umgang mit dem Smartboard</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der Notebook-Software • Benutzung der Stifte • Allgemeine Grundlagen der Nutzung • http://exchange.smarttech.com/index.html?lang=de_DE#tab=0 • http://www.youtube.com/user/SMARTtechGermany <p>Umgang mit der Textverarbeitung (Grundlagen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipps fürs Tippen • Markieren, Verschieben, Löschen • Zeichen- und Absatzformatierungen • Rechtschreibprüfung • Einfügen von Bildern, Grafiken und Cliparts • http://www.informatikserver.at/ooo/
<p>6 1. Halbj.</p>	<p>Projekttag (Ablauf wie Stufe 5)</p>	<p>Tabellenkalkulation (Tabellen und Diagramme)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernziele werden vor erster Durchführung festgelegt • http://www.informatikserver.at/ooo/ <p>Bildbearbeitung (Programmvorschlag: Gimp)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernziele - siehe online-Tutorial • http://www.gimpusers.de/tutorials
<p>7</p>	<p>Projekttag (Ablauf wie Stufe 5)</p>	<p>Präsentationsprogramm</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folien erstellen • Formatierungen • Ablauf von Präsentationen • Effekte einbinden • Elemente einbinden und verändern • Einheitliches Erscheinungsbild • http://www.informatikserver.at/ooo/