

Heinrich-Böll-Gesamtschule Köln



Medienkonzept

(Überarbeitet am 04.02.2020)

Inhaltsverzeichnis

1	Lernen und Leben mit Medien an der HBG	3
2	Das Medienkonzept der HBG - Begriff und Funktion.....	3
2.1	Zum Begriff (Was verstehen wir unter einem Medienkonzept?).....	3
2.2	Zur Funktion (Welche Aufgaben erfüllt das Medienkonzept?).....	4
2.3	Das Medienkonzept als fortzuschreibende Aufgabe	4
2.4	Einbindung der Gremien der Schule.....	4
2.5	Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern / Einbindung in das Projekt „Digital Schools Cologne“	5
2.5.1	Cologne Area Schoolnet (CAS)	5
2.5.2	Digital Schools Cologne (DSC)	5
2.5.3	Medienberatung NRW	5
3	Das Medienkonzept als Teil des Schulprogramms.....	6
4	Der Ist-Zustand - Ausstattung der Schule - Hardware und Software	6
4.1	Die Hardware - Ausstattung	6
4.2	Die Software - Ausstattung.....	7

5	Ausbau der schuleigenen Infrastruktur.....	8
5.1	Unmittelbare Bedarfe und Optionen	9
5.2	Langfristige Bedarfe und Optionen	9
5.3	Finanzierung der Infrastruktur	10
6	Lernen mit Medien – Kompetenzbereiche und Inhalte	11
6.1	Fächerübergreifende Kompetenzbereiche.....	11
6.2	Mediennutzung im Fachunterricht	12
6.2.1	Kompetenzrahmen der Klassen 5 und 6 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern:.....	12
6.2.2	Kompetenzrahmen der Klassen 7 und 8 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern:.....	17
6.2.3	Kompetenzrahmen der Klassen 9 und 10 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern:.....	22
7	Mediennutzung im Rahmen der schulischen Aktivitäten und Konzepte zur Berufsorientierung ...	27
8	Begleitung der privaten Mediennutzung	27
8.1	Präventionsarbeit im Bereich „Soziale Netzwerke“ und „Spiele“ an der HBG im 5., 6. und 7. Jahrgang	27
8.2	Mediencouts	28
8.3	Spiele – LAN Party	28
9	Fortbildung von Lehrkräften	28
10	Anhänge	30
10.1	PC-Raum-Nutzungsordnung	30
10.2	Infos zur Arbeit mit LogoDIDACT	30
10.3	Medienmodule als Beispiele	31
10.4	Materialien zur Aufklärung und Prävention	33
10.4.1	Medienbrief an Eltern.....	33
10.4.2	Gesprächsbausteine Elternabend Klasse 7-10:	34
10.4.3	Social Media Guidelines / Netikette.....	35

1 Lernen und Leben mit Medien an der HBG

Digitale Medien sind aus der Alltagswelt nicht mehr wegzudenken und spielen in unserer Schule eine wichtige Rolle. Beamer, Dokumentenkamera, Computer und Smartphone haben längst Einzug in den Unterricht gehalten. Das Leben in den sozialen Netzwerken bestimmt viele Bereiche des täglichen Miteinanders. Kolleginnen und Kollegen arbeiten mit verschiedenen Apps, lassen Sachverhalte recherchieren oder nutzen Ressourcen im Internet. Nur eine Schule, an der digitale Arbeitsformen praktiziert werden, kann ihre Schüler auf die digitale Welt vorbereiten.

In den vergangenen zwei Jahren sind einige Voraussetzungen geschaffen worden, um erfolgreich in der Medienwelt bestehen zu können. Unsere Schule verfügt jetzt über einen Breitbandanschluss und flächendeckendes WLAN. Damit können Schülerinnen und Schüler ihre eigenen mobilen Endgeräte (Bring Your Own Device) schon jetzt sinnvoll nutzen. Für einen zukunftsorientierten Unterricht und eine gewinnbringende Nutzung der vorhandenen Möglichkeiten für alle Schülerinnen und Schüler, sind aber noch erhebliche Hürden zu überwinden. Wir erachten eine Ausstattung aller Unterrichtsräume mit interaktiven Monitoren / Touchpanels als erforderlich. Dazu gehört eine bedarfsdeckende Ausstattung mit mobilen Endgeräten (Tablets / iPads). Eine sichere Cloudlösung für den Datenaustausch muss fester Bestandteil des Schullebens sein.

Wenn die technischen Gegebenheiten weiter ausgebaut, Kolleginnen und Kollegen weiter gefördert werden, dann sind wir auf dem richtigen Weg zur digitalen Mündigkeit von Schülerinnen, Schülern, Kolleginnen und Kollegen.

2 Das Medienkonzept der HBG - Begriff und Funktion

Mit Runderlass des Ministeriums für Schule, Wissenschaft und Forschung vom 08.03.2001 sind die Schulen dazu verpflichtet worden, entsprechend den pädagogischen Bedürfnissen und ausgehend von der bereits vorhandenen Ausstattung ein Medienkonzept aufzustellen, das sich am Schulprogramm orientiert und auch ein schulspezifisches Qualifizierungskonzept enthält. Das Medienkonzept unterstützt den Schulträger bei seiner Medienentwicklungsplanung (BASS 16-13 Nr.4).

2.1 Zum Begriff (Was verstehen wir unter einem Medienkonzept?)

Unter Medien verstehen wir im Rahmen des Medienkonzepts

- sämtliche elektronische „Hardware“ zur Verarbeitung, Visualisierung und Verwendung von elektronischen Daten (Smartphone, Tablet, PC ...)
- die durch Verarbeitung, Visualisierung und Verwendung von elektronischen Daten generierten Produkte (Präsentationen, Webseiten, soziale Plattformen, gesprochene und geschriebene Texte, Bilder, Filme, Musik, Geräusche ...)

Ein Medienkonzept beantwortet die Frage, inwiefern digitale Daten verarbeitende Medien und die auf dieser Grundlage generierten Produkte in die Bildungs- und Erziehungsarbeit der Schule Eingang finden. Dabei kann unterschieden werden zwischen dem aktuellen Istzustand und bestehenden Bedarfen, um den aktuellen und künftigen Anforderungen der Erziehungs- und Bildungsarbeit gerecht werden.

Das Medienkonzept ist Teil des Schulprogramms. Es ist in den dort beschriebenen Erziehungs- und Bildungsauftrag der Schule eingebettet. In den schulinternen Lehrplänen der Fächer finden sich zahlreiche inhaltliche und methodische Konkretisierungen zum Umgang mit und zur Verwendung von Medien.

2.2 Zur Funktion (Welche Aufgaben erfüllt das Medienkonzept?)

Hinter dem Begriff Funktion verbirgt sich in diesem Kontext die Idee eines übergreifenden Leitfadens, der Anhaltspunkte dafür gibt, wie sich der Zugang und Umgang mit Medien in der Schule gestaltet. In diesem Rahmen können folgende Aufgaben bezeichnet werden:

- Die Konkretisierung der Konsequenzen der Setzungen des Schulprogramms für das Medienkonzept
- Information über die aktuell vorhandenen Installationen, Verwendungsweisen und Möglichkeiten
- Verweis auf grundlegende Kompetenzen
- Die Verwendung von Medien im Fachunterricht, so wie er in den schulinternen Lehrplänen definiert ist.
- Die Vorbereitung auf eine berufliche Tätigkeit, die beim Einzelnen den kompetenten Gebrauch von Medien voraussetzt.
- Die Vermittlung von Kenntnissen im Hinblick auf Möglichkeiten und auch Gefahren bei der privaten Nutzung von Medien.
- Die Fortbildung von Lehrkräften, die sie in die Lage versetzt, zum einen die in der Schule vorhandenen Möglichkeiten zu nutzen und zum anderen auch selbst ein Mindestmaß an Kenntnissen über jeweils aktuelle Mediennutzungsweisen zu gewinnen.
- Die Definition von Zielvorgaben für den schuleigenen Ausbau zur Umsetzung der bezeichneten Aufgaben (z.B. interaktive Präsentationsflächen (Monitore in Form von Touchpanels), Tablets / iPads, Verfügbarkeit von Speicherplatz, Einsatz von Cloud-Technologien ...).

2.3 Das Medienkonzept als fortzuschreibende Aufgabe

Die Gestaltung und Fortschreibung unseres Medienkonzepts ist ein Prozess, der auf mehreren Ebenen der Schule erfolgt und gemeinsam abgestimmt wird. Kooperation ist wichtig: So sind neben der Schulleitung insbesondere die Fachkonferenzen und der Didaktische Ausschuss die Motoren bei der Fortschreibung des Medienkonzepts.

Ausgehend von der jeweils bestehenden Ausstattung mit Medien vollziehen sich Prozesse, die bei individuellen Unterrichtsvorhaben beginnen, in die interne Schulöffentlichkeit eingebracht werden und letztlich in den schulinternen Lehrplänen verbindlich verankert werden.

Eine zusätzliche Aufgabe des Medienkonzepts besteht darin, Verfahren und Vorgehensweisen zu etablieren, die auf mediale Prozesse und Entwicklungen außerhalb von Schule reagieren, im Sinne der im Schulprogramm bezeichneten Zielsetzungen der Erziehungs- und Bildungsarbeit.

2.4 Einbindung der Gremien der Schule

Die Genese des Medienkonzepts liegt unter der Leitung des Schulleiters, der Didaktischen Leiterin und des Koordinators für Medien bei den Konferenzen und Ausschüssen der Schule, die zum einen die inhaltliche unterrichtliche Arbeit mit Medien im Unterricht definieren und zum anderen darum bemüht sind, im Rahmen von Prävention und Aufklärung Hilfestellungen für den privaten Umgang mit Medien zu geben.

Damit wird das Medienkonzept zum Anliegen der Fachkonferenzen, des Didaktischen Ausschusses und des Beratungsausschusses.

Außerdem gibt es einen Arbeitskreis „Digitale Medien“, der im Austausch mit anderen Kölner Schulen steht und Bedarfe und Lösungen für die Heinrich-Böll-Gesamtschule „vordenkt“.

In der Form, in der es wirksam werden soll, ist die Beteiligung der ganzen Schulgemeinde unerlässlich. Die bedeutet, dass das Medienkonzept letztlich von der Schulkonferenz verabschiedet wird,

nachdem es vorher in der Lehrerkonferenz, der Schulpflegschaft und der SV besprochen und beraten wurde.

2.5 Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern / Einbindung in das Projekt „Digital Schools Cologne“

2.5.1 Cologne Area Schoolnet (CAS)

Als Schule des Cologne Area Schoolnet (CAS) ist einer unserer bedeutendsten Partner die Firma NetCologne. Im Auftrag der Stadt Köln übernimmt der Schulsupport der Firma folgende Aufgaben:

- Installation und Pflege des logoDIDACT-Schulservers
- Erstinstallation des Softwareimages aller Schul-PCs
- Unterstützung bei der Erweiterung der Softwareimages
- Unterstützung bei der Aufnahme neuer Hardware in das Schulnetz
- Technischen Support bei Störungen des Schulnetzwerk

Darüber hinaus wird unsere moodle-Instanz im Auftrag der Stadt Köln von der Firma NetCologne gehostet.

Neben solcher technischen Unterstützung nimmt die Heinrich-Böll-Gesamtschule auch Angebote im pädagogischen Bereich wahr. Ein erfolgreiches Projekt, welches im siebten Jahrgang jetzt wiederholt durchgeführt wird, ist ein Workshop mit dem Titel: „Glasfaser – Mit Lichtgeschwindigkeit durch das Datennetz“. Dieser Workshop wird von einem externen Moderator angeboten. Die Veranstaltung ist jeweils dreistündig und vermittelt den Schülerinnen und Schülern einen unterhaltsamen Einblick in die Welt der elektronischen Kommunikation.

2.5.2 Digital Schools Cologne (DSC)

Die Heinrich-Böll-Gesamtschule nimmt seit Ende 2016 an dem Projekt „Digital Schools Cologne“ teil, welches die Stadt Köln zunächst in Kooperation mit dem Learning Lab der Universität Duisburg-Essen initiiert hat. Die erste Phase dieses Projekts ist inzwischen beendet. Die beteiligten Schulen setzen es, nach Beendigung der Unterstützung durch das Learning Lab, unter Leitung der Stadt Köln fort. Ziele des Projekts sind:

- Die Schulen zu befähigen, digitale Medien im Unterricht einzusetzen.
- Aufbau eines schul(form)übergreifenden Netzwerks, welches zum Erfahrungsaustausch und zur Erarbeitung verschiedener Themen (bspw. didaktische Möglichkeiten digitaler Medien, Medienkompetenz, Fortbildung, Kommunikation/ Elternarbeit/ Kollegium, Arbeitsorganisation in der Schule) dient.
- Eine flächendeckende Ausbreitung des Netzwerkes über die gesamte Kölner Schullandschaft zu fördern, so dass der Digitalisierungsprozess in „Schule“ ankommt

2.5.3 Medienberatung NRW

Das Medienkonzept orientiert sich maßgeblich an den von der Medienberatung NRW beschriebenen Leitlinien (Publikation: Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen, erschienen 2017). Die Darstellung der Nutzung und des Bedarfs von Medien in der Schule im Unterricht basiert auf dem Medienkompetenzrahmen NRW. Angebote zur individuellen Beratung durch einen Medienberater des Kompetenzteams Köln wurden ebenfalls wahrgenommen und sollen auch künftig erfolgen.

3 Das Medienkonzept als Teil des Schulprogramms

Das Medienkonzept beruht in seinen wesentlichen Elementen auf den im Schulprogramm bezeichneten Grundsätzen und Prinzipien der schulischen Arbeit. Die Heinrich-Böll-Gesamtschule erfüllt Ihren Bildungs- und Erziehungsauftrag in dem Rahmen, den das Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland, die Verfassung des Landes Nordrhein-Westfalen und das Schulgesetz für das Land Nordrhein-Westfalen vorgeben. Es ist uns wichtig, dass die Schulgemeinde diesen Rahmen respektiert und insbesondere die Schülerinnen und Schüler lernen, dass er für ein gelingendes gemeinsames Lernen unverzichtbar ist.

Zum Logo der Schule gehört die Bezeichnung der Bereiche, in denen an der Heinrich-Böll-Gesamtschule gelernt wird: Fachliches Lernen, Projektlernen, Erfahrungslernen und Soziales Lernen. Die Schülerinnen und Schüler sollen die vielfältigen Kompetenzen, die für ein gelingendes Leben in einer komplexen und sich stetig ändernden gesellschaftlichen Wirklichkeit wichtig sind, im Rahmen ihrer individuellen Möglichkeiten optimal entwickeln. Dazu gehört neben der durch den Schulabschluss bescheinigten Qualifikation auch die Förderung von besonderen Stärken und Interessen.

Der souveräne Umgang mit und auch eine reflektierte Haltung zu Medien in all ihren Erscheinungsformen ist in diesem Kontext ein wichtiges Bildungs- und Erziehungsziel.

4 Der Ist-Zustand - Ausstattung der Schule - Hardware und Software

Im Jahr 2007 wurde die Heinrich-Böll-Gesamtschule Teil des Cologne Area Schoolnet. CAS Schulen erhalten ein leistungsfähiges Daten- und Elektronetz, das es ermöglicht, in jedem Unterrichtsraum der Schule PCs einzusetzen. Unsere Klassen wurden mit je einem Medienecken-PC, sowie einem SW-Laserdrucker ausgestattet. Die Medienecken wurden mit den vorhandenen PC-Räumen über einen Server zu einem Schulintranet verbunden. Zur Ausstattung gehört ein Softwarepaket mit Office- und Lernprogrammen sowie ein Anfangsbudget für weitere schulspezifische Software. Inzwischen wurde die Hardware mit Ausnahme der Drucker zweimal erneuert. Die Ausstattung der PC-Räume, welche schon vor der Aufnahme in das CAS vorhanden waren wurde ebenfalls erneuert und erheblich erweitert.

Ende des Jahres 2017 wurde unsere Schule schließlich mit einem Breitband-Anschluss ausgestattet. Zur gleichen Zeit erhielten wir 68 Access-Points, die ein schulweites WLAN sicher stellen. Damit wurde die Voraussetzung zur Nutzung digitaler, nicht kabelgebundener, Medien geschaffen. Die sich daraus ergebenden Bedarfe an digitalen Medien wie interaktive Monitore, iPads, etc. sind im Kapitel 5 formuliert.

4.1 Die Hardware - Ausstattung

Im Folgenden besteht ein PC-System aus PC, LCD-Monitor, Tastatur und Maus. Bei einer Medienecke kommt ein SW-Laserdrucker hinzu. Die Ausstattung mit PC-Systemen und Medienecken verteilt sich wie folgt:

- Je eine Medienecke in allen 48 Klassenräumen der Sekundarstufe I
- 15 PC-Systeme im Oberstufenzentrum (Zusammenfassung der Klassenräume der Sek II)
- 127 PC-Systeme im 5 Computerräumen mit folgender Aufteilung:
 - Je 21 Stück in den Räumen B210, B211 und D209
 - 31 Stück im Raum C217 und 33 Stück im Raum D212
- 3 PC-Systeme in der Schulbibliothek mit einem Drucker
- 4 PC-Systeme im Lehrerzimmer

- 1 Medienecke im SV-Raum
- 2 PC-Systeme im Raum der Schülerzeitung
- 1 PC-System im BOB
- Weitere 35 Medienecken bzw. PC-Systeme in den Fachräumen mit folgender Aufteilung:
5 Medienecken - Kunst, 14 PC-Systeme - Naturwissenschaften,
2 Medienecken - Hauswirtschaft, 4 Medienecken - Musik,
1 Medienecke - Darstellen und Gestalten, 1 Medienecke - Mode und Design,
2 Medienecken - EA, 1 Medienecke – FuF, 1PC-System im Filmraum
und 4 PC-Systeme – Informatik

Neben den PC-Systemen und Medienecken verfügt unsere Schule über die folgende Hardwareausstattung.

- Breitbandanschluss an das WAN
- Schulweites WLAN durch 68 Access Points
- Je ein Beamer in allen 5 Computerräumen und in allen 14 NW-Räumen
- Je ein netzwerkfähiger Drucker in allen 5 Computerräumen
- Je eine Dokumentenkamera in allen 5 Computerräumen
- Je eine Dokumentenkamera in allen 14 NW-Räumen
- Ein Grafiktablett DIN A4 für alle Computerräume gemeinsam
- 6 USB-Webcams
- Ein elektronisches Whiteboard mit Beamer im NW-Raum C003
- Transportable Beamer
- Transportable Dokumentenkameras
- Schullaptops
- 1 Schulserver
- 1 SQL-Server des Fachbereichs Informatik

4.2 Die Software - Ausstattung

Alle Computer des CAS haben eine identische Software-Ausstattung. Das Betriebssystem ist Windows 7 professional. Als Office-Paket hat die Firma NetCologne Apache Open Office installiert. Die übliche Standardsoftware (Adobe Reader, Firefox, Google Chrome, Adobe Flash, Quicktime, VLC-Mediaplayer) wurde ebenfalls von NetCologne installiert.

Die Grundausstattung wurde von uns um Softwarepakete ergänzt, welche teilweise von einzelnen Fachbereichen gewünscht und beantragt wurden, teilweise aber auch fachunabhängig sind.

- Fachbereich Informatik:
Das Java Development Kit (JDK) inklusiver aller Dokumentationen,
die Java-Entwicklungsumgebungen BlueJ, Greenfoot, Java-Editor und Gloop,
kleinere fachspezifische Programme wie UML-Editor, Kara, Scratch, Filezilla, SelfHTML,
Exorziser und JFLAP
- Fachbereich Mathematik:
Euklid DynaGeo, Geogebra und POV-Ray
- Fachbereich Physik:
Viana und Stellarium
- Fachbereich Chemie:
ChemSketch
- Fachbereich Musik:
Audacity
- Fachübergreifend:
Win Dactoylo, Mind Manager Smart, Grafstat, Hot Potatos, sowie
die Oriolus Lernprogramme und die Lernwerkstatt

- Fachunabhängig:
Fritz und Fertig – ein Schachlernprogramm mit 30 Lizenzen,
das Zeichenprogramm GIMP, EASY Whiteboard, Irfan View

Als Software für Lernplattformen und zum Datenaustausch verwenden wir moodle. Das moodle-System wird im Auftrag der Stadt Köln von der Firma NetCologne zur Verfügung gestellt. Jede Schülerin und jeder Schüler und alle Kolleginnen und Kollegen erhalten einen Zugang zum System.

Die Reservierungen für die Computerräume und den Filmraum werden an der Heinrich-Böll-Gesamtschule online mithilfe des mrbs (meeting room booking system) durchgeführt. Die Systemsoftware haben wir für unsere Bedürfnisse angepasst und die zugehörige Datenbank wird von uns selbst verwaltet.

5 Ausbau der schuleigenen Infrastruktur

Aufbauend auf der derzeit vorhandenen Verfügbarkeit von Medien für Belange des Unterrichts oder von Aktivitäten im Ganztage ist die Heinrich-Böll-Gesamtschule darum bemüht, eine qualitativ hochwertige und auch zeitgemäße Infrastruktur zu entwickeln, die es ermöglicht, dass

- vorhandene Ressourcen bestmöglich genutzt werden,
- moderne Konzepte von Unterricht umgesetzt werden können (mit den zugehörigen kompetenzorientierten Inhaltsbereichen) und
- Anschlussfähigkeit an erwartbare künftige Anforderungen und Bedarfe besteht.

Durch den Breitbandanschluss unserer Schule und die Einrichtung eines flächendeckenden WLAN wurden Ende 2017 die Grundvoraussetzungen für eine erfolgreiche Arbeit mit elektronischen Medien geschaffen. Bisher ist es aber nur möglich, diese neuen Möglichkeiten auf Basis von BOYD (bring your own device) zu nutzen. Um die Chancengleichheit aller Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten ist aber eine weitere Ausstattung der Schule mit entsprechender Hardware dringend erforderlich. Darüber hinaus müssen Präsentationsmöglichkeiten in jedem Unterrichtsraum geschaffen werden. Für ein gelingendes Lernen mit Medien und als konsequente Weiterführung der geschaffenen Grundvoraussetzungen sind folgende Einrichtungen kurzfristig erforderlich:

- Interaktive Monitore / Touch-Panels als fester Bestandteil eines jeden Unterrichtsraums zur Präsentation von digitalen Inhalten
- Endgeräte in Form von iPads zur Erstellung der digitalen Inhalte
- Schaffung einer Plattform für den Datenaustausch

Zukunftsfähig ist in diesem Rahmen ein Konzept, dass es den Schülerinnen und Schülern, wie auch den Lehrkräften und anderen Mitarbeitern ermöglicht, auch die eigenen Geräte (Bring Your Own Device) sinnvoll täglich nutzen zu können.

Hinzu kommt eine sichere, mit datenschutzrechtlichen Bestimmungen verträgliche Cloudlösung für den Datenaustausch und eine für alle zugängliche Plattform mit einem schulspezifischen Leistungsspektrum (Nutzer-/E-Mail-Verwaltung, Austauschforen, Dokumentverwaltung).

Fakt ist, dass die Kommunikation zwischen den Mitgliedern der Schulgemeinde gegenwärtig vornehmlich außerhalb eines durch die Schule vorgegebenen Rahmens stattfindet, nämlich über Facebook, WhatsApp und andere digitale Plätze für den gegenseitigen Austausch.

Für die Kommunikation im Lehrerkollegium hat die Schule das Angebot eines außerhäusigen Providers kostenpflichtig in Anspruch genommen, das es ermöglicht allen Lehrkräften eine schulspezifische E-Mail-Adresse zu geben, die Verwendung findet, um effizient Informationen miteinander auszutauschen. Wir betrachten dies als ersten Schritt, ein gewisses Maß an Datensicherheit zu gewinnen,

gegenüber Lösungen, bei denen die Kommunikation über E-Mail-Adressen umgesetzt wird, die sich über Werbung finanzieren (gmx, web, gmail). Optimal wäre ein Hosting mit garantierter Datensicherheit. Die Homepage der Schule wird ebenfalls auf der Basis eines kostenpflichtigen Angebots eines privaten Anbieters betrieben. Es wird darauf geachtet, dass dort keine sensiblen Daten hinterlegt werden.

5.1 Unmittelbare Bedarfe und Optionen

Wir gehen davon aus, dass der Ausbau der schuleigenen Infrastruktur schrittweise erfolgt. Der letzte große Schritt wurde Ende des Jahres 2017 mit dem Breitbandanschluss und der Einrichtung des schulweiten WLANS getätigt. Jetzt ist es notwendig, darauf aufbauend weitere Ausstattungsschritte durchzuführen.

Dazu gehören Präsentationsmöglichkeiten in Form von interaktiven Monitoren in jeder Klasse oder - wenn dies nicht möglich ist - Deckenbeamern, die es ermöglichen, Unterrichtsinhalte zu visualisieren (Apple-TV-Box, HDMI- und VGA-Anschluss).

Benötigt wird auch eine ausreichende Anzahl von digitalen Endgeräten in Form von iPads. In einem ersten Schritt gehen wir von folgenden Zahlen aus: Sekundarstufe II: 2 Sätze iPads zu je 30 Stück für jeden der drei Jahrgänge = 180 Stück

Begründung: Die Unterrichtsräume für die drei Jahrgänge verteilen sich auf verschiedene Bereiche der Schule, nämlich auf den vom Hauptgebäude getrennten Fertigungsbau, auf die nicht fachgebundenen Unterrichtsräume im Hauptgebäude und die Fachräume für NW, Kunst, etc.

Sekundarstufe I: 2 Sätze iPads von je 30 Stück für jeden der sechs Jahrgänge = 360 Stück

Begründung: Die sechs Jahrgänge der Sekundarstufe I sind an unserer Schule achtzünftig. Die Anzahl von zwei iPad-Sätzen pro Jahrgang kann daher nur als ein erster Schritt betrachtet werden.

Neben dem Schulnetzwerk ist dabei auch das Verwaltungsnetzwerk von Bedeutung. Beabsichtigt ist die Migration der Datenverwaltung in das Intranet der Stadt Köln (CAN). Von besonderer Bedeutung ist in diesem Kontext, dass Schulleitung, Sekretariat und Lehrkräfte, die für spezifische Aufgaben zuständig sind (Organisation der Zentralen Abschlussprüfungen, Zeugnisdruck, Stundenplan, Vertretungsplan, Schulbuchausleihe, Studien- und Berufsorientierung, Verwaltung des Gemeinsamen Lernens) ihre Handlungsfähigkeit behalten und ihren Aufgaben nachkommen können. Im Grundsatz wird die Migration begrüßt, weil die Schule zur Zeit im Rahmen eigener, pflegebedürftiger Lösungen operiert, die personelle Ressourcen stark binden.

Eine Fachkraft, die als Systemadministrator fungiert und die Netzwerke und Medien der Schule betreut, wartet und auf dem aktuellen Stand der Technik hält, ist wünschenswert.

Wenn die Verfügbarkeit von Internet und Präsentationsmedien in allen Fächern an Bedeutung gewinnt und von Nutzen ist, so entstehen weitere Bedarfe, so die Internetverfügbarkeit in der Sporthalle.

Die Anschaffung digitaler Tafeln in Form von sensitiven Whitboards in Verbindung mit Beamern wird - so die Rückmeldung der Medienberatung - vom Schulträger nur bedingt gefördert. Statt dessen sollen die Schulen künftig mit interaktiven Monitoren ausgestattet werden. Vor diesem Hintergrund haben wir unsere Bedarfe formuliert.

5.2 Langfristige Bedarfe und Optionen

Wir sind der Ansicht, dass PC- bzw. Informatikräume weiterhin notwendige Orte sind, um den Bildungsauftrag der Schule umzusetzen. Eine verlässliche Infrastruktur, die eine konsequente und auch

zeitlich effiziente Unterrichtsplanung ermöglicht, ist nur möglich, wenn es funktionstüchtige Arbeitsumgebungen gibt mit bekannter Software und sicheren Speichermöglichkeiten. Diese Einschätzung deckt sich mit der Rückmeldung durch die Medienberatung. Berücksichtigt werden muss auch, dass die Heinrich-Böll-Gesamtschule dem Standorttyp 5 zugeordnet ist. Unsere Schülerinnen und Schüler leben oft in prekären Lebensverhältnissen ohne die Möglichkeit zu Hause Schulprojekte digital weiter zu entwickeln. Viele Eltern geben bei der Anmeldung keine E-Mail-Adresse an. Viele Schülerinnen und Schüler brauchen die in der Schule vorhandenen Medien, um digitale Inhalte zu verarbeiten oder zu generieren.

Wenn zusätzlich iPads, Tablets oder auch die Perspektive „Bring your own device“ tragfähig werden sollen, müssen in der Schule vielfältige Möglichkeiten zur Datengenese und zum Datenaustausch geschaffen werden. Die Schule bietet eine definierte Architektur an, die nach außen hin offen ist. In einem handlungs- und projektorientierten Unterricht sollen die am Lernprozess Beteiligten die Möglichkeit haben, mit Medienunterstützung zu recherchieren, zu rezipieren, zu kommunizieren und auch selbst Produkte herzustellen, die vor anderen präsentiert werden - ohne dabei die Grundsätze des Datenschutzes zu missachten.

Die Schule bietet in diesem Kontext langfristig den digitalen Zugang zu Informationen und Aufgaben und auch die Möglichkeit Ergebnisse sichtbar und hörbar zu machen. Es ist ein Angebot für alle Schülerinnen und Schüler. In einem beschränkteren Maß hält sie auch ein Angebot bereit zur spezifischen Informationsverarbeitung und zur Herstellung von medialen Produkten. Die Nutzung eigener, privater Geräte kann nur auf freiwilliger Basis erfolgen.

Im Zentrum der langfristigen Bedarfe steht damit die Verfügbarkeit von Schnittstellen und Präsentationstools.

Die Frage, inwiefern die jetzt schon verwendeten softwareseitigen Möglichkeiten standardisiert und abgelöst werden, z. B. durch LOGINEO, bleibt offen. Wünschenswert bleiben Lösungen, die den Ansprüchen an Daten- und Persönlichkeitsschutz genügen und auch keine anderen Rechte verletzen.

Softwareseitig kommen die steten Aktualisierung der auf den Schulrechnern installierten Programme und in Abhängigkeit von den Fachbedarfen beantragten Programme bzw. „Apps“ hinzu.

5.3 Finanzierung der Infrastruktur

Im Grundsatz ist der Schulträger für die mediale Ausstattung verantwortlich. Die Schule unterstützt ihn bei der Medienentwicklungsplanung.

In besonderen Fällen, z.B. bei spezifischen Bedarfen der Schule, die nicht durch das Engagement des Schulträgers abgedeckt werden, kann auch der Förderverein der Schule die Entwicklung der medialen Infrastruktur unterstützen. Er regelt auch die Verwaltung der Zuwendungen und Sachspenden.

Sponsoring kann nur mit Beteiligung des Schulträgers und nach Beschluss der Schulkonferenz stattfinden.

Ein von den Erziehungsberechtigten oder Schülerinnen und Schüler aufzubringender Eigenanteil ist gemäß Schulgesetz für den medialen Ausbau der schulischen Infrastruktur nicht vorgesehen. Der Ansatz „Bring your own device“ setzt in diesem Sinne auf Freiwilligkeit.

6 Lernen mit Medien – Kompetenzbereiche und Inhalte

6.1 Fächerübergreifende Kompetenzbereiche

Die fächerübergreifenden Kompetenzbereiche entsprechen dem im „Medienpass NRW“ bezeichneten Kompetenzrahmen. Dieser wurde inzwischen ersetzt/erweitert durch den Medienkompetenzrahmen NRW. In diesem kam als sechster Kernkompetenzbereich „Problemlösen und Modellieren“ hinzu.

„Teilhabe in der digitalen Gesellschaft setzt Medienkompetenz voraus. Ziel ist es, allen Kindern und Jugendlichen in unserem Land eine kompetente, aktive und kritische Mediennutzung zu ermöglichen. Dieser Kompetenzrahmen bietet Eltern und Lehrkräften Orientierung, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche verfügen sollten. Zugrunde liegt ihm ein umfassendes Verständnis von Medienkompetenz, von selbstbestimmtem und eigenverantwortlichem Umgang mit Medien:

- **Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen, und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Nutzung digitaler wie analoger Quellen sowie die kritische Bewertung von Informationen.
- **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienprodukts einzusetzen.
- **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Teilkompetenz das Wissen um die wirtschaftliche, politische und kulturelle Bedeutung von Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten.
- **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert (*Quelle: Der Medienkompetenzrahmen NRW: <https://medienkompetenzrahmen.nrw>*)

6.2 Mediennutzung im Fachunterricht

Der Runderlass des Ministeriums für Schule, Wissenschaft und Forschung vom 08.03.2001 sieht vor, dass die Lehrpläne aller Schulformen Hinweise zum Lernen mit Medien und zur Vermittlung von Medienkompetenz enthalten.

Tabellarisch lassen sich die Beiträge der Fächer ausgehend von den übergreifenden Kompetenzbereichen wie folgt konkretisieren.

6.2.1 Kompetenzrahmen der Klassen 5 und 6 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern:

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Gesellschafts- lehre	Naturwissen- schaften	Mathematik	Darstellen und Gestalten
	wenden Standard- funktionen eines Betriebssystems an	<i>Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren.</i>						
	wenden Standard- funktionen von Text- verarbeitungs-, Prä- sentations- und Bild- bearbeitungs- programmen an		Schreiben als Prozess: Elementare Me- thoden der Text- planung, -formulierung und -überarbeitung anwenden		Handlungs- kompetenz: Medienprodukte zu fachbezogenen Sachverhalten erstellen und im Unterricht präsen- tieren			
	wenden Standard- funktionen von Video- und Audioprogram- men an			Selbstständiges und kooperati- ves Sprachen- lernen: Kleine Projekte gestalten				Unter Anleitung in Gruppen die Prä- sentation eigener Gestaltungen planen und reali- sieren
	beschreiben techni- sche Grundlagen des Internets	<i>Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren.</i>						

	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Gesellschafts- lehre	Naturwissen- schaften	Mathematik	Darstellen und Gestalten
2. Informieren und Recherchieren	recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Lesetechniken und -strategien		Methodenkompetenz: * Verfahren der Informationsbeschaffung und -entnahme	Im Internet mit einer vorgegebenen altersgerechten Suchmaschine eingegrenzte Informationen finden		
	vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien		Methodenkompetenz: * Verfahren der Aufbereitung, Strukturierung, Analyse und Interpretation			
	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien		Methodenkompetenz: * Umgang mit Quellen			
	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien		Inhaltsfeld 5 – Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft: In Ansätzen die Manipulationsmöglichkeiten durch Medien beschreiben			

	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Gesellschafts- lehre	Naturwissen- schaften	Mathematik	Darstellen und Gestalten
3. Kommunizieren und Kooperieren	verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen		Reflexion über Sprache: * Sprache als Mittel der Verständigung	Schreiben: Kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont beschreiben	Inhaltsfeld 5 – Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft: Verantwortungsvoller Umgang mit Medien und sozialen Netzwerken (Theaterstück „Click It“)			
	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um							
	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten	SchulG 2 V 9: <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.</i>			Inhaltsfeld 5 – Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen und globalisierten Gesellschaft: Lebensformen von verschiedenen Sozialgruppen in Deutschland; Umgang mit Konflikten im Alltag Handlungskompetenz: Mit Differenzen im schulischen Umfeld angemessen umgehen			
	nutzen altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten				Handlungskompetenz: Ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld organisieren			

	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Gesellschafts- lehre	Naturwissen- schaften	Mathematik	Darstellen und Gestalten
4. Produzieren und Präsentieren	entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes			Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Kleine Projekte gestalten	Handlungskompetenz: Ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld organisieren			Themenbezogene Gestaltungsideen entwerfen und beschreiben und gemeinsam themenbezogene Gestaltungsansätze entwerfen
	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente							Unter Anleitung in Gruppen die Präsentation eigener Gestaltungen planen und realisieren
	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt			Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Kleine Projekte gestalten				
	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern		Aufgabenschwerpunkt Sprechen: Eigene Erfahrungen und Geschichten anschaulich und lebendig erzählen; Zu einem begrenzten Sachthema stichwortgestützt Ergebnisse vortragen und hierbei Medien einsetzen			Kompetenzbereich Kommunikation: * Beschreiben, präsentieren, begründen	Werkzeuge: Präsentationsmedien nutzen	Kritische Bewertung eigener Gestaltungen und Präsentationen durch Rezipienten als sachlichen Hinweis einordnen können; Arbeitsergebnisse angeleitet in Dokumentationen beschreiben

	Teilkompetenz: Die SuS...	Fächer- übergreifend	Deutsch	Englisch	Gesellschafts- lehre	Naturwissen- schaften	Mathematik	Darstellen und Gestalten
5. Analysieren und Reflektieren	beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit		Schreiben: * Texte schreiben		Inhaltsfeld 5 – Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft: Verantwortungsvoller Umgang mit Medien und sozialen Netzwerken (Theaterstück „Click It“)			
	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien					
	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Umgang mit Sachtexten und Medien		Inhaltsfeld 5 – Innovationen, neue Technologien und Medien: Erfindung des Buchdrucks und digitale Revolution			
	kennen Grundregeln des Urheberrechts		Lesen – Umgang mit Texten und Medien: * Lesetechniken und -strategien		Methodenkompetenz: * Verfahren der Informationsbeschaffung und -entnahme			

(**Fett gedruckt:** Kompetenzbereiche aus den Kernlehrplänen; *: Schwerpunkte der jeweiligen Kompetenzbereiche)

6.2.2 Kompetenzrahmen der Klassen 7 und 8 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern:

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch / Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Arbeitslehre	Darst. & Gest. / Sport
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem							
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Schreiben: * Schreiben als Prozess	Methodische Kompetenzen: Arbeitsergebnisse mit Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten				Methoden- und Verfahrenskompetenz: Skizzen, Diagramme und Strukturbilder erstellen	
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	Schreiben: * Schreiben als Prozess				Stochastik: mit Hilfe einer Tabellenkalkulation Diagramme erstellen Arithmetik/Algebra: Mit Hilfe einer Tabellenkalkulation Raten berechnen und einen Tilgungsplan aufstellen		
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Video-programmen an	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien						

	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch / Latein	Praktische Philo- sophie	Mathematik	Arbeits- lehre	Darst. & Gest. / Sport
2. Informieren und Recherchieren	führen fundierte Medienrecherchen durch	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Produktion	Methodische Kompetenzen: Internetrecherchen zu einem begrenzten Thema durchführen	<i>Französisch:</i> Methodische Kompetenzen: Unter Anleitung die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen und Kommunikation nutzen <i>Latein:</i> Kultur und Geschichte: Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren		Werkzeuge: Eine Formelsammlung, Lexika, Schulbücher und das Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	Methoden- und Verfahrenskompetenz: Angeleitet in Mediensammlungen recherchieren und zielgerichtet Informationen beschaffen	
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	Schreiben: * Texte schreiben						
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	Inhaltsfeld Texte: * Kompetenzbereich Rezeption Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption			Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein		Methoden- und Verfahrenskompetenz: Kontinuierliche und diskontinuierliche Texte analysieren	
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Inhaltsfeld Texte: * Kompetenzbereich Rezeption Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption					Methoden- und Verfahrenskompetenz: Materialien Informationen entnehmen und zueinander in Beziehung setzen	

	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch / Latein	Praktische Philo- sophie	Mathematik	Arbeits- lehre	Darst. & Gest. / Sport
3. Kommunizieren und Kooperieren	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	Schreiben: * Texte Schreiben			Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen			
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption			Personale Kompetenz: Den Wert der eigenen Persönlichkeit in Beziehung zu anderen reflektieren Soziale Kompetenz: Sich auf andere einlassen und ihre Perspektive einnehmen Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen			
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails				Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen			
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können				Soziale Kompetenz: Bereiche sozialer Verantwortung kennenlernen Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen			

	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch / Latein	Praktische Philosophie	Mathematik	Arbeitslehre	Darst. & Gest. / Sport
4. Produzieren und Präsentieren	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien	Methodische Kompetenzen: Lern- und Arbeitstechniken nutzen; dabei auch digitale Medien im unterrichtlich gesteuerten Lernen einsetzen	<i>Französisch:</i> Kommunikative Kompetenzen: Einfache Arbeitspläne verfassen und unterschiedliche Präsentationsformen nutzen <i>Französisch:</i> Methodische Kompetenzen: Für mündliche und schriftliche Produktionen Gedanken und Ideen sammeln	Soziale Kompetenz: Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern			
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein	Schreiben: * Schreiben als Prozess Lesen: * Produktionsorientierter Umgang mit Sachtexten und Medien			Soziale Kompetenz: Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern		Handlungskompetenz: (Medien-)Produkte zu fachbezogenen Sachverhalten erstellen und intentional präsentieren	<i>Darstellen & Gestalten:</i> Mit Eigenschaften und Wirkungen musikalischer Parameter experimentieren
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Sprechen und Zuhören: * Sprechen * Gestaltend Sprechen	Methodische Kompetenzen: Kurze Redebeiträge durch Sammeln von Redemitteln und Stichworten vorbereiten	<i>Französisch:</i> Methodische Kompetenzen: Kleine Projekte durchführen und die Ergebnisse in verschiedenen Präsentationsformen vorstellen <i>Latein:</i> Kultur und Geschichte: Informationen in Form von kleinen Referaten geordnet auswerten und präsentieren		Argumentieren / Kommunizieren: Lösungswege und Problembearbeitungen in kurzen, vorbereiteten Vorträgen präsentieren	Methoden- und Verfahrenskompetenz: Speisen und Gerichte ästhetisch und funktional präsentieren	<i>Darstellen & Gestalten:</i> Wortsprachliche Gestaltungselemente in Präsentationen miteinander kombinieren
	geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	Sprechen und Zuhören: * Zuhören		<i>Französisch:</i> Methodische Kompetenzen: Eigene Fehlerschwerpunkte erkennen und aufarbeiten				<i>Darstellen & Gestalten:</i> Wirkung von Gestaltungsmitteln beurteilen

	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch / Latein	Praktische Philo- sophie	Mathematik	Arbeits- lehre	Darst. & Gest. / Sport
5. Analysieren und Reflektieren	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien	Methodische Kompetenzen: Texterschließungstechniken auch im Umgang mit audiovisuellen Textformaten einsetzen		Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Inhaltliche Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein			<i>Darstellen & Gestalten:</i> Musikalische Verläufe beschreiben <i>Sport:</i> Urteils-kompetenz: (s.u.)
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	Lesen: * Umgang mit Sachtexten und Medien			Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: * Schwerpunkte „Wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein * Schwerpunkte Vorurteil, Urteil, Wissen, Quellen der Erkenntnis			<i>Sport:</i> Urteils-kompetenz: Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen				Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen			
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	Inhaltsfeld Medien: * Kompetenzbereich Rezeption			Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen; Gesellschaftliche Probleme erfassen			

(**Fett gedruckt:** Kompetenzbereiche aus den Kernlehrplänen; *: Schwerpunkte der jeweiligen Kompetenzbereiche)

6.2.3 Kompetenzrahmen der Klassen 9 und 10 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern:

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	GL: Geschichte	GL: Politik	GL: Erdkunde	Religionslehre (ev./kath.)	Prakt. Philosophie	Mathematik	NW: Physik	NW: Biologie	NW: Chemie	Musik	Kunst	Darstellen & Gestalten	Arbeitslehre	Sport	
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem																			
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an																			
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an																			
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Video-programmen an																			

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	GL: Geschichte	GL: Politik	GL: Erdkunde	Religionslehre (ev./kath.)	Prakt. Philosophie	Mathematik	NW: Physik	NW: Biologie	NW: Chemie	Musik	Kunst	Darstellen & Ge- stalten	Arbeitslehre	Sport	
	führen fundierte Medienrecherchen durch																			
	sind vertraut mit Zitiertweisen und Quellenangaben von Texten																			
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen																			
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf																			

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	GL: Geschichte	GL: Politik	GL: Erdkunde	Religionslehre (ev./kath.)	Prakt. Philosophie	Mathematik	NW: Physik	NW: Biologie	NW: Chemie	Musik	Kunst	Darstellen & Ge- stalten	Arbeitslehre	Sport		
	beschreiben Verän- derungen und Wan- del von Kommunika- tion an ausgewählten Beispielen																				
	wenden Empfehlun- gen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Ach- tung von Persönlich- keitsrechten Dritter an																				
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfal- len im Internet, Spam- und Phishing- Mails																				
	analysieren und er- kennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können																				

5. Analysieren und Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS...	Deutsch	Englisch	Französisch	Latein	GL: Geschichte	GL: Politik	GL: Erdkunde	Religionslehre (ev./kath.)	Prakt. Philosophie	Mathematik	NW: Physik	NW: Biologie	NW: Chemie	Musik	Kunst	Darstellen & Ge- stalten	Arbeitslehre	Sport	
	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien																			
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen																			
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen																			
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung																			

(Orange markiert: Fächer, die die jeweilige Medienkompetenz im Kernlehrplan berücksichtigen

7 Mediennutzung im Rahmen der schulischen Aktivitäten und Konzepte zur Berufsorientierung

Kenntnisse im Umgang mit dem Computer sind auch für die Berufsorientierung eine Grundvoraussetzung, denn in folgenden Bereichen spielt sie eine wesentliche Rolle:

- Recherche nach Praktikums- und Berufsfeldern
- Information (Termine & Ausbildungsangebote) auf schulinterner Homepage
- Schreiben einer Bewerbung (Deckblatt, Anschreiben, Lebenslauf) im Rahmen der Projekttag des 9. Jahrgangs
- Selbstständiges Eintragen auf der Praktikumsplattform
- Anmeldung für Berufsfelderkundungstage – Reservierung von Plätzen

8 Begleitung der privaten Mediennutzung

Das Anliegen, dass Schülerinnen und Schüler dazu in der Lage sind, selbstbestimmt und verantwortungsvoll mit Medien umzugehen, erstreckt sich über den Unterricht hinaus auf große Bereiche der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Es ist wichtig, dass Schule und Eltern zur Verwirklichung dieses Anliegens miteinander zusammenarbeiten. Auf vielfältige Art und Weise bemüht sich die Schule darum, ein sinnvolles altersgemäßes Angebot zu machen. Es gibt Elternabende, Beratungsgespräche mit Eltern und Schülerinnen und Schüler, Elternbriefe zu bestimmten Themen (s. Anhang des Medienkonzepts) und auch themengebundene Projekte zu verschiedenen Aspekten der Mediennutzung mit Klassen und Lerngruppen. Von besonderem Interesse ist es, an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler anzuknüpfen, dies auch auf der Basis affektiv- und empathiebezogener Impulse, die Einsichtsprozesse und auch konstruktive, respektvolle und sozial verträgliche Verhaltensgewohnheiten etablieren (z. B. Theateraufführungen, erfahrungsbezogene Lernarrangements). Themenfelder sind hier insbesondere „soziale Netzwerke“, „Spiele“, „Surfen im World Wide Web“, „Daten- und Persönlichkeitsschutz“ und insgesamt auch die Kontrolle der durch die Nutzung entstehenden finanziellen Belastungen.

8.1 Präventionsarbeit im Bereich „Soziale Netzwerke“ und „Spiele“ an der HBG im 5., 6. und 7. Jahrgang

Jg. 5	Workshop „Fair ist Cool“ 2x2 Std getrennt nach Jungen und Mädchen, Thema fairer Umgang im Internet, Schutz vor Übergriffen und sex. Missbrauch, Mut machen, sich Hilfe zu holen Beratung der Klassenlehrerinnen über die Situation in ihrer Klasse durch die Workshop-Leiter, in Zusammenarbeit mit Zartbitter e. V
Jg. 6	Theaterstück „Klick it 2“ Thema „Cybermobbing“, Fairer Umgang im Internet – Themenzugänge in Zusammenarbeit mit Zartbitter e.V, dem folgend eine Unterrichtsreihe im Fach GI „sicherer Umgang im Internet“
Jg. 7	Projektwoche Sucht u. a. Mediensucht, Spielsucht, Handysucht Wissen und Erfahrungen über Suchtursachen, Suchtverlauf und Hilfsangebote

In Fächern wie Deutsch, GI, Religion, Praktische Philosophie, Biologie und Informatik wird der Medienbereich mit unterschiedlichen Schwerpunkten angesprochen.

Für alle Klassenlehrer werden für die Elternpflegschaftsabende Gesprächsbausteine angeboten. Auch gibt es im Problemfall eine Krisenintervention.

Elternbriefe mit verschiedenen Ausrichtungen stehen den Kollegen zur Verfügung. Auf Anfrage von Eltern(-gruppen) werden Elternabende mit Experten zu diesem Thema über das Beratungsteam angeboten.

Regelmäßig besprechen die Klassenlehrerinnen und Klassenlehrer mit ihrer Klasse im Rahmen der OS-Stunde auf der Grundlage der „social media guidelines“ (s. Punkt 10.4.3) das angemessene Verhalten in sozialen Netzwerken. Diese werden ab dem Schuljahr 2018/19 auch im Schulplaner veröffentlicht.

8.2 Medienscouts

Seit dem Schuljahr 2018/19 gibt es an der Heinrich-Böll-Gesamtschule die Medienscouts. Nachdem die Gruppe im ersten Jahr nach ihrer Einrichtung noch nicht strukturell ins Schulleben integriert war, wurde sie im darauffolgenden Jahr als Interessengemeinschaft (IG) fest etabliert. Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 8 bis 10 werden zunächst in den Bereichen Mediennutzung, Sicherheit, Datenschutz, Netiquette, Cybermobbing u. a. ausgebildet. Sie unterstützen daraufhin insbesondere jüngere Schülerinnen und Schüler in diesen Bereichen, indem sie z. B. in die Orga-Stunde der Klasse kommen und mit den Kindern über das Thema Netiquette sprechen oder bei Problemen im Klassenchat mit ihnen gemeinsam Lösungen erarbeiten. Darüber hinaus helfen sie und geben Tipps in der Computerstation, einem Angebot im Rahmen der Mittagsfreizeit. Auch Eltern können sich bei den Medienscouts informieren, etwa am Tag der offenen Tür oder an Elternsprechtagen. Die Medienscouts leisten somit insgesamt einen wichtigen Beitrag zur verantwortungsvollen Mediennutzung in und außerhalb der Schule.

8.3 Spiele – LAN Party

Seit vielen Jahren findet, zweimal im Schuljahr, an der Heinrich-Böll-Gesamtschule die HBG-LAN-Party statt. Lehrer, Lehrerinnen, Schülerinnen und Schüler, darunter auch viele Ehemalige, haben eine ganze Nacht Spaß und genießen das gemeinsame "Durchmachen" mit dem verbindenden Hobby: eSport vom Feinsten gespickt mit Turnieren und Preisen. Von Retro-Games über Taktik-Shooter bis zu Sport-Games ist alles dabei! Daneben bleibt genügend Zeit zum Fachsimpeln über Technik und Software.

Von Schülerinnen und Schülern wird nicht nur der Auf- und Abbau durchgeführt sondern auch die Verpflegung gekocht, mit Pizza, Crepes, Mitternachtsobstsalat und einem abschließenden gemeinsamen Frühstück.

9 Fortbildung von Lehrkräften

Die Qualifizierung von Kolleginnen und Kollegen ist für die Umsetzung des Medienkonzepts von entscheidender Bedeutung. Durch geeignete Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen müssen die Kenntnisse im Umgang mit den Medien, der Software und dem Medienkonzept der Schule erworben und vertieft werden.

Zu diesem Zweck führen wir regelmäßig u.a. die folgenden kollegiumsinternen Fortbildungen durch:

- Nutzung der Computerräume und Klassencomputer mit den Inhalten:
 - PC-Raum-Nutzungsordnung (s. Anhang 10.1)
 - Starten der Systeme, Synchronisierung des Images, Anmeldung am PC
 - LogoDIDACT(s. Anhang 10.2) als didaktische Benutzeroberfläche der Schulcomputer mit den im Anhang genannten Schwerpunkten.
- Lernplattform moodle mit den Inhalte:
 - Anlegen und Verwalten eines Kurses
 - Austausch und Pflege des Materials

Diese Fortbildungen sind in der Regel zweistündig und finden zweimal pro Schuljahr zu Beginn eines jeden Halbjahres statt. Bei Bedarf, z.B. für neue Referendare oder Praktikanten, werden sie auch im laufenden Halbjahr wiederholt. Die Fortbildungen werden auch von schon an der Schule arbeitenden Lehrerinnen und Lehrern zur Auffrischung ihrer Kenntnisse gerne besucht.

Ergänzt werden diese Fortbildungen durch kurze Informationsveranstaltungen zu den Themen:

- Nutzerordnung der PC-Räume,
- Verwendung des Raumbuchungssystems,
- Umgang mit den Soundsystemen und der VGA/Sound-Matrix,
- Umgang mit spezieller Hardware (Grafiktablett, etc) und fachspezifischer Software.

Neben diesen, sich wiederholenden, schulweiten Fortbildungen organisieren die Fachbereiche nach Bedarf auch Fortbildungen zu speziellen fachspezifischen Medienprojekten oder zum Einsatz neuer Software und Hardware. Im Fach Mathematik waren dies z.B. Fortbildungen zum Einsatz von DynaGeo oder POV, im Fach Informatik z.B. eine Fortbildung zum Einsatz von Mikrocontrollern und des Raspberry PI im Unterricht.

Zurzeit entsteht eine Sammlung von Handouts zu erprobten Unterrichtsprojekten verschiedener Fachbereiche (vgl. Anhang 10.3. – Medienmodule). Schwerpunkt bildet den Einsatz von digitalen Medien im Fachunterricht.

Neben den schulinternen Fortbildungen besuchen Kolleginnen und Kollegen auch externe Fortbildungen im Bereich Medienpädagogik, die sich auch über längere Zeiträume hinziehen können. So nahm z.B. eine Kollegin an einer Fortbildung zum Thema „Medienpädagogische Elternarbeit“ im Umfang von 60 Stunden teil. Seit Ende 2016 nimmt unsere Schule zusammen mit 16 weiteren Schulen an dem Projekt DSC („Digital Schools Cologne“) teil (vgl. Absatz 2.5.2). Das Projekt ist Mitte 2017 so weit gediehen, dass wiederholt Fortbildungstage organisiert werden, in denen Kolleginnen und Kollegen der beteiligten Schulen in Rahmen von Workshops erprobte Unterrichtsprojekte zur Arbeit mit digitalen Medien präsentieren und notwendige Kenntnisse und Voraussetzungen vermitteln. Die Teilnahme unserer Kolleginnen und Kollegen an diesen Workshops und den „Barcamps“ des DSC fördert den Wunsch nach einer zeitgemäßen und zeitnahen Ausstattung auch unserer Schule mit digitalen Medien. Zur Zeit ist eine Umsetzung und Erprobung des in den Fortbildungen Gelernten nur sehr eingeschränkt möglich.

Im Jahr 2019 nahmen eine Kollegin und ein Kollege unserer Schule an der zweitägigen Fortbildung „Coding for tomorrow“ teil, Dabei ging es um die durch den Medienkompetenzrahmen NRW eingeführte sechste Kompetenz „Problemlösen und Modellieren“ und um Möglichkeiten, diese in allen Fächern zu unterstützen. Die Kollegin und der Kollege werden ihre Erfahrungen und Ideen in schulinternen Fortbildungen an das Kollegium weiter geben.

In den nächsten Jahren kommen auf uns neue Anforderungen zu. Der Einsatz z.B. von Tablets und neuen Präsentationsmedien, oder die Notwendigkeit zu einem geregelten und geschützten Datenaustausch führen zu einem erhöhten Fortbildungsbedarf. Wir werden dazu auch die Angebote der Kompetenzteams in verstärktem Maße nutzen.

10 Anhänge

10.1 PC-Raum-Nutzungsordnung

Als Schulträger ist die Stadt Köln gesetzlich verpflichtet, für die Bereitstellung, die Unterhaltung und Sicherheit der Informationstechnik in der Schule Sorge zu tragen. Um dieses Ziel zu erreichen, hat die Stadt Köln eine Nutzerordnung für Schülerinnen und Schüler erstellt und alle Kölner Schulen angewiesen, diese als Teil der Schulordnung in der Schule bekannt zu machen und sofort in Kraft zu setzen. Die Heinrich-Böll-Gesamtschule ist dieser Anweisung durch Einstellung der Nutzungsordnung auf der Website der Schule nachgekommen:

(http://hbg-koeln.de/wp-content/uploads/2017/05/nutzungsordnung_schulische_it.pdf)

Die neue Nutzungsordnung ersetzt die alte Ordnung. Als Teil der Schulordnung ist die Nutzungsordnung für alle Schülerinnen und Schüler der Heinrich-Böll-Gesamtschule ab sofort gültig. Eine Unterschrift der Schülerinnen und Schüler und deren Erziehungsberechtigten ist nicht notwendig.

Da die Nutzungsordnung Teil der Schulordnung ist, besprechen die Klassenlehrerinnen und Klassenlehrer zu Beginn eines Schuljahres mit ihrer Klasse die wichtigsten Punkte. Die Schulen erhalten dafür von der Stadt Köln eine Handreichung im Umfang von ca. einer Seite im Format Din A4.

10.2 Infos zur Arbeit mit LogoDIDACT

Mit der Umstellung aller Schulcomputer auf das Betriebssystem Windows 7 professional wurde auch der CAS-Server neu aufgesetzt. Die Firma NetCologne installierte die logo-DIDACT Schulserverlösung der Firma SBE network solutions GmbH. Auf der Serverseite beinhaltet der logoDIDACT-Schulserver sowohl das Serverbetriebssystem, als auch sämtliche Dienste wie Firewall, Proxy, Webfilter, Jugendschutz, Backup, Virenschutz und Serverdienste wie VPN, Mail, File, Druck, Radius und WLAN, die jedoch teilweise nicht aktiviert wurden. Darüber hinaus bietet das System eine komplette Nutzerverwaltung, Synchronisierung der Clients sowie eine didaktische Benutzeroberfläche.

Die didaktische Benutzeroberfläche erlaubt den Lehrerinnen und Lehrern innerhalb eines Raumes die Verwaltung der Schülerrechner mit folgenden Funktionen:

- Starten und Herunterfahren aller Computer eines Raumes,
- Internetsperre,
- Druckersperre und -steuerung,
- Bildschirmsperre,
- Sperrung der Eingabegeräte
- Bildschirmübertragung und -steuerung
- Klassenarbeitsmodus,
- Austeilen und Einsammeln von Dateien,
- eingeschränkte Nutzerverwaltung (Rücksetzen von Schülerkennwörtern und Erstellung von Benutzerkärtchen)

Auf Administratorseite erlaubt die Schulserverlösung eine komplette Nutzerverwaltung und eine umfangreiche Fernwartung aller Schul-PCs.

Alle Kolleginnen und Kollegen erhalten im Rahmen der logo-DIDACT-Fortbildung eine Anleitung zur Benutzung des Systems. Die Firma SBE network solutions GmbH stellt auf ihrer Website eine komplette Dokumentation der Schulserverlösung zum Download bereit. Kapitel IV dieser Dokumentation hat die didaktische Benutzeroberfläche zum Inhalt und entspricht der Anleitung zur Benutzung des Systems.

10.3 Medienmodule als Beispiele

In den schulinternen Lehrplänen ist bei der Konkretisierung der Unterrichtsvorhaben festgehalten, welche Medien in welcher Form schon eingesetzt werden und welche Vorhaben zukünftig geplant sind. Es ist geplant, eine Sammlung von erprobten Unterrichtsvorhaben zu erstellen. Für die Darstellung der Vorhaben wird folgende Form vorgeschlagen:

- Maximal eine DIN A4-Seite im PDF-Format mit folgenden Inhalten:
- Überschrift mit Thema, Klasse und Name der Kollegin / des Kollegen
- Ein Absatz zur Intention des Vorhabens
- Ein Absatz mit einer kurzen Beschreibung der Durchführung des Vorhabens
- Evtl. einige Ergebnisse des Vorhabens

Die Kollegin oder der Kollege, welche(r) das jeweilige Modul erstellt hat, ist gleichzeitig Ansprechpartner für Nachfragen. Als Beispiel kann das Modul „Dynageo - Entdeckungen an Geraden und Figuren“ dienen:

Entdeckungen an Geraden und in Figuren

Mathematik Klasse 7, erstes Halbjahr

Rudolf Silberberg

Intention:

Laut Kernlehrplan sollen die Schülerinnen und Schüler in dem Bereich der prozessbezogenen Kompetenzen bis zum achten Schuljahr die Benutzung einer Geometriesoftware zum Erkunden inner- und außermathematischer Zusammenhänge erlernen. In der Unterrichtseinheit „Entdeckung an Geraden und in Figuren“ bietet sich die Verwendung einer solchen Software zur Entdeckung innermathematischer Zusammenhänge an.

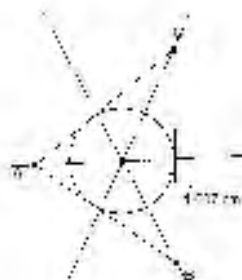
Beschreibung:

In der Unterrichtsreihe habe ich die Software DynaGeo verwendet. Unsere Schule besitzt eine erweiterte Schullizenz, welche die Installation auf allen Computern der Schule und auf allen privaten Computern der Lehrerinnen und Lehrer, sowie Schülerinnen und Schüler erlaubt. (Die Installationssoftware mit der notwendigen Lizenzdatei kann von Rudolf Silberberg bezogen werden.)

Die Unterrichtseinheit besteht aus 4 Modulen. In jedem Modul werden neue innermathematischer Zusammenhänge entdeckt und neue Elemente der Software erlernt. Die folgende Tabelle gibt dies wieder.

Modul	mathematische Inhalte	Methoden DynaGeo
1. Winkel an Geradenkreuzungen	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Scheitelwinkel, Nebenwinkel ◆ Stufenwinkel, Wechselwinkel 	Karteikarte Konstruieren: Basispunkt, Gerade durch zwei Punkte, Parallele, Punkt auf einer Linie, Benennen von Elementen. Karteikarte Messen und Rechnen: Winkel messen
2. Winkel in Dreiecken und anderen Figuren	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Innenwinkelsumme im Dreieck ◆ Innenwinkelsumme im Viereck 	Karteikarte Konstruieren: Strecke zwischen zwei Punkten Karteikarte Messen und Rechnen: Termobjekt erstellen
3. Mittelsenkrechte und Winkelhalbierende	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Konstruktion der Mittelsenkrechten ◆ Konstruktion der Winkelhalbierenden 	Karteikarte Messen und Rechnen: Abstand messen Karteikarte Konstruieren: Kreis mit bestimmten Radius ($\frac{3}{4} \cdot AB$), Schnitt zweier Linien, Kreis um Mittelpunkt durch Kreispunkt, Halbgerade
4. Inkreis und Umkreis	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Konstruktion des Inkreises mithilfe der Winkelhalbierenden ◆ Konstruktion des Umkreises mithilfe der Mittelsenkrechten 	Karteikarte Konstruieren: Mittelsenkrechte, Winkelhalbierende (Durchführen der gesamten Konstruktion durch Anklicken eines Icons)

Einige Bilder aus der Unterrichtsreihe:



10.4 Materialien zur Aufklärung und Prävention

10.4.1 Medienbrief an Eltern

	Heinrich-Böll-Gesamtschule Merianstr. 11-15 50765 Köln	13.04.2016 Medienbrief
---	---	----------------------------------

Liebe Eltern,

der Umgang mit den neuen Medien und dem Internet gehört zu unserem Alltag. Kinder müssen diesen Umgang lernen und brauchen dazu Unterstützung und Kontrolle. Schule und Elternhaus können dies nur gemeinsam leisten.

Was wir als Schule dafür tun:

- Die Schule hat Computerarbeitsplätze in vier vollausgestatteten Computerräumen. In vielen Klassenräumen gibt es einen PC. In der Mittagsfreizeit gibt es als Offenes Angebot eine Computerstation mit Spielen und Programmen, die altersgemäß und fördernd sind.
- In den verschiedenen Fächern werden die Kinder altersgemäß an das Medium Computer herangeführt.
- In allen 5. Klassen wird der Workshop „Fair ist cool“ durchgeführt, um Kinder für einen sicheren Umgang im Internet stark zu machen.
- Der 6. Jahrgang sieht sich das Theaterstück „Klick it 2“ an um das Thema „Cybermobbing“ zu besprechen.
- Unser Gebäude ist „handyfrei“. Wir möchten, dass die Schülerinnen und Schüler von Angesicht zu Angesicht miteinander Kontakt aufnehmen, spielen und arbeiten.
- Wenn Eltern es wünschen, bieten wir Elternabende zu diesem Thema an.

Was Sie als Eltern dafür tun können:

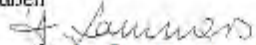
- Sie bestimmen den Umfang und die Art des Mediengebrauchs Ihres Kindes, indem Sie die Spielzeiten, Handyzeiten und Fernsehzeiten mit ihm festlegen.
- Hin und wieder lassen Sie sich von Ihrem Kind zeigen, was das Kind am Computer und im Internet macht, um es vor Gewalterfahrungen, Missbrauch und Mediensucht zu schützen.
- Gespräche über die Erfahrungen am Computer sollten regelmäßig geführt werden, damit Ihr Kind in einem vertrauten Rahmen über seine Erlebnisse sprechen kann.
- Wir empfehlen, dass Geräte außerhalb des Schlafzimmers sind, um eine Nachtruhe zu ermöglichen.
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Kosten, die das Handy verursacht, und darüber, dass die Eltern haften, wenn Kinder kostenpflichtige Dienste bestellen.
- Viele Infos finden Sie unter www.klicksafe.de.

Gemeinsam orientieren wir uns an diesen Grundsätzen:

- ❖ Auch im Internet ist Respekt untereinander immer wichtig. Ich verhalte mich selber so, wie ich behandelt werden möchte! Auch Abkürzungen und Zeichen können verletzend und beleidigend sein.
- ❖ Hilfe holen ist kein Petzen! Im Gegenteil es ist mutig von Kindern und auch Erwachsenen, sich Hilfe zu holen und auch jeder Zeit ein Gerät auszuschalten, um sich zu schützen.

Wir hoffen, dass Sie diesen Brief als Hilfestellung wahrnehmen - zum Wohl unserer Schülerinnen und Schüler.

Mit freundlichen Grüßen


 Hille Lammer (für den Beratungsausschuss)


 Rolf Girsard (Schulleiter)

Bitte ausfüllen, abtrennen und Ihrem Kind mitgeben.

Den Elternbrief vom 13.04.2016 zum Mediengebrauch habe ich zur Kenntnis genommen.

 Name, Klasse

 Unterschrift

10.4.2 Gesprächsbausteine Elternabend Klasse 7-10:

Internet- und Computerabhängigkeit:

- Ist noch nicht als offizielle Sucht oder Krankheit anerkannt
- Indikatoren für eine Abhängigkeit:
 - Starke Motivation zum Spielen
 - Geändertes Freizeitverhalten
 - Leistungsabfall
 - Entzugerscheinungen
- **Allgemeine Tipps für Eltern:**
 - Behalten Sie die Spielzeiten und Dauer der Internetnutzung Ihrer Kinder im Auge
 - Einen Rahmen für die Nutzung schaffen (Spielzeitkonten, Computernutzungsvertrag)
 - Technische Schutzmaßnahmen (Jugendschutz durch Windows)
 - überdenken Sie Ihr eigenes Medienverhalten
 - Versuchen Sie, die Faszination zu verstehen
 - Bleiben Sie im Gespräch
 - Bieten Sie Anregungen und Alternativen zum Computer
 - In akuten Fällen Einzelgespräche anbieten
 - Professionelle Beratungsangebote benennen

Jugendgefährdende Inhalte - Extremismus, Porno, Gewalt und Co.:

- Rechtliche Informationen und Beschwerdestellen
 - www.jugendschutz.net
 - www.internet-beschwerdestelle.de
 - www.kjm-online.de
- Allgemeine Tipps für Eltern:
 - Sprechen Sie mit Kindern über problematische Seiten (Aufhänger für weitere grundlegende Fragen zu den Themen Sexualität, Moral, Selbstbewusstsein)
 - Internet-PC im Wohnraum (nicht Kinderzimmer)
 - Sicherheitseinstellungen im Browser vornehmen (Filtersoftware)
 - Mit dem Besitz von Gewaltvideos oder pornographischen Darstellungen machen sich Jugendliche strafbar
 - Gesunde Neugier ist kein Grund zur Sorge, dennoch wachsam sein!

soziale Netzwerke (Facebook):

- Facebook kann erst ab 13 Jahren genutzt werden
- Eingestellte Inhalte und Daten werden von Facebook gespeichert und analysiert
- Leitfaden zum Thema Sicherheit in Facebook:
<http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/facebook/materialien-zum-schutz-derprivatsphaere-in-sozialen-netzwerken-facebook/>
- Allgemeine Tipps für Eltern:
 - Daten und Sicherheitseinstellungen thematisieren

Weiterführende Links:

- <http://www.klicksafe.de/>
- <http://www.lfm-nrw.de/>
- <http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/>
- <https://www.internet-abc.de/kinder/aktuell/>
- <https://www.juuuport.de/>



10.4.3 Social Media Guidelines / Netikette

Die Nutzung sozialer Netzwerke wie Facebook, Twitter, Google Plus, Instagram oder andere ist eine Riesenchance für Deine Freunde, Familie, Klassenkameraden, Dir zu folgen und nahe an den Geschehnissen dran zu sein.

Die Interaktion ist aber auch **nicht risikolos**, deshalb solltest Du vor dem Posten immer überlegen, ob:

- Du durch Deinen Post/Dein Foto Informationen preis gibst, die nicht für die Öffentlichkeit bestimmt sind?
- Du die Privatsphäre einer anderen Person verletzt?
- Du Dir oder jemand anderem dadurch schaden könntest?
- Es Dir zu einem späteren Zeitpunkt peinlich oder unangenehm sein könnte?

Ein **gutes Schulklima** basiert auf Vertrauen, deswegen sollten folgende Dinge nicht geteilt werden:

- Keine Fotos/ Videos von Schüler*innen, Lehrer*innen ohne deren Zustimmung auch außerhalb der Schule, z.B. auf Klassenfahrten. Keine Kommentare zu Klasseninterna. Daneben sollten auch **andere Personenkreise** nicht Teile Deiner Postings werden, wenn sie negativen Inhalts wären, also:
 - Keine beleidigenden, rassistischen oder sexistischen Kommentare.
 - Mit politischen Äußerungen solltest Du sehr vorsichtig sein, insbesondere Kritik an Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens.



Grundsätzliche Regeln und Tipps

1. In emotionalen Momenten erst einmal durchatmen, überlegen und erst dann posten.
2. Sicherheitseinstellungen verbessern, um Datenmissbrauch zu verhindern. Passwörter regelmäßig ändern.
3. Sparsam bei Profilinformatoren sein – nicht jeder muss alles von Dir wissen.
4. Geheimnisse für Dich behalten und Statusmeldungen bewusst einsetzen – nicht jeder muss und soll immer wissen, wo Du Dich gerade befindest und was Du tust.
5. Vorsicht bei Einladungen zu Spielen und Umfragen! Häufig sind diese nur auf den ersten Blick kostenlos. Außerdem gibst Du beim Einwilligen zum Spielen auch Daten von Dir preis, die missbraucht werden könnten.
6. Misstrauisch sein! Vorsicht bei Freundschaftsanfragen von Fremden. Im Zweifelsfall Leute, die merkwürdig erscheinen, blockieren.

Unterm Strich:

Was bist Du wirklich bereit, von Deiner Privatsphäre preiszugeben?

Und niemals vergessen:

Selbst wenn Du einen Eintrag löschst; was einmal im Internet war, wird immer wiederzufinden sein.