

## Medienkonzept

### Vorwort

Die Digitalisierung verändert die Lebenswelt umfassend, auch die der Kinder und Jugendlichen. Es geht längst nicht mehr um die Frage, ob Kinder und Jugendliche Medien nutzen, sondern wie.

Kinder und Jugendliche haben ein Recht auf Medienbildung\*.

Digitale Medien eröffnen Kindern und Jugendlichen vielfältig soziale Teilhabe, Autonomie, Möglichkeiten der Kooperation, freien Zugang zu Informationen, individuelle Lernmöglichkeiten und kreative Ausdrucksmöglichkeiten. Im Berufsleben erleichtern sie Arbeitsabläufe, Verwaltungstätigkeiten und den Datenaustausch.

Unreflektierte Verwendung von digitalen Medien führt aber auch leicht zu Datenmissbrauch, Abhängigkeiten und Entmenschlichung von Lebensvollzügen.

Kinder und Jugendliche müssen daher nicht nur zu einem aktiven und kreativen, sondern auch zu einem bewussten, selbstbestimmten und verantwortlichen Umgang mit digitalen Medien befähigt werden. In Abhängigkeit von Alter, Einrichtungsart und konzeptioneller Ausrichtung sollen digitale Medien analoge nicht ersetzen, sondern zunehmend ergänzen. Stärkende Kompetenzen, autonome Ausdrucksmöglichkeiten und soziale Interaktionen lassen sich digital und analog erleben.

Pädagogische Fachkräfte sollen digitale Werkzeuge für Verwaltungstätigkeiten sicher beherrschen, geeignete Apps und Software zu digitalen Lern- und Ausdrucksmöglichkeiten kennen und anwenden können und ein hohes Maß an Sensibilität für den Umgang mit Daten und Bildrechten besitzen. Sie begleiten die Entwicklungsprozesse der Kinder und Jugendlichen kokonstruktiv und stärken deren Selbstverantwortung.

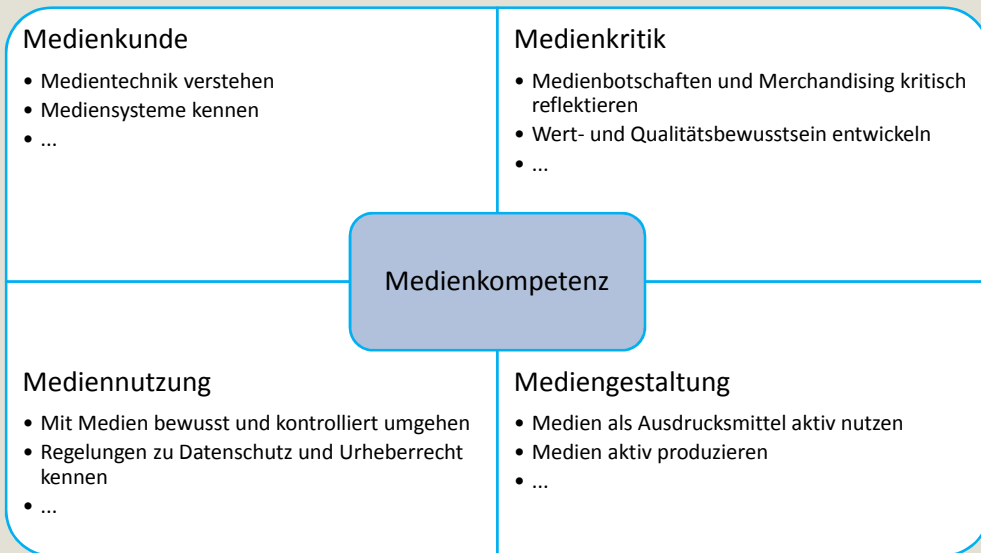
Damit die Schule zukünftige Fach- und Ergänzungskräfte auf diese Aufgaben vorbereiten kann, benötigen die Lehrkräfte eine zeitgemäße berufsspezifische Ausstattung und umfassende Fortbildung, Kooperation mit Einrichtungen und eine empirisch-wissenschaftliche Begleitung.

Berufliche Schule Direktorat 10  
Juni 2019

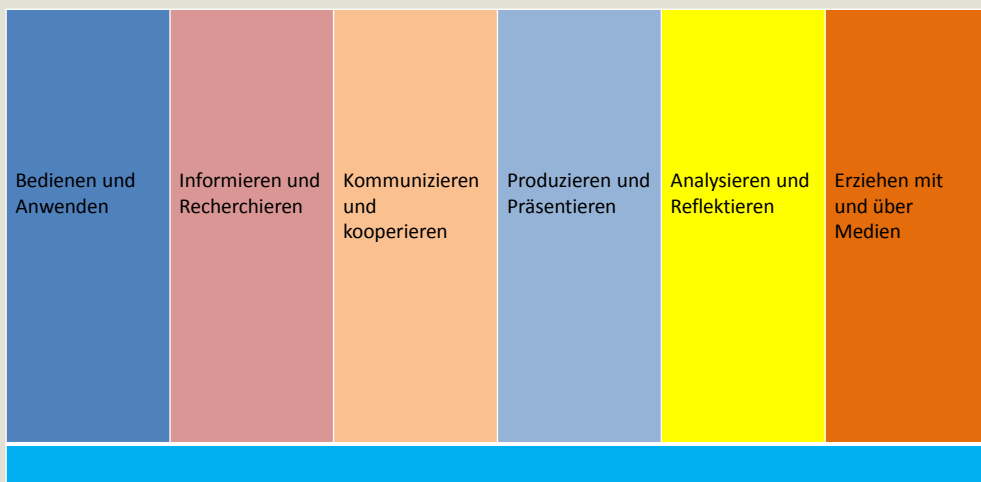
\* Marion Brüggemann: Zwischen Bewahren und Fördern – Professionalisierung der frühen Medienbildung. wiff 2018



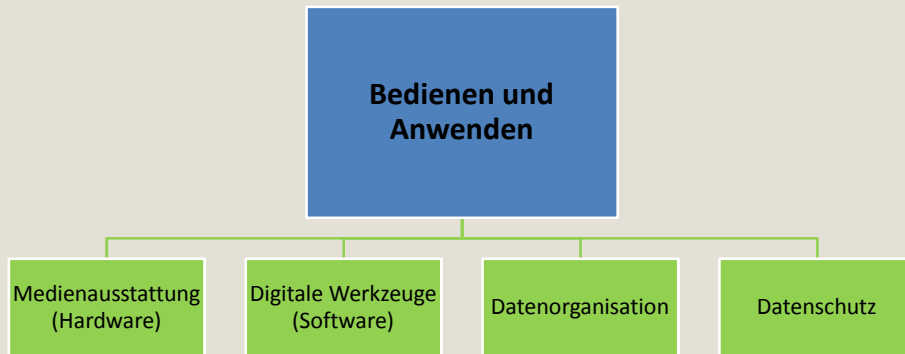
## Dimensionen der Medienkompetenz



## Grundlegende Fertigkeiten



## Begriffserklärung: Grundlegende Fertigkeiten mit Basisbausteinen



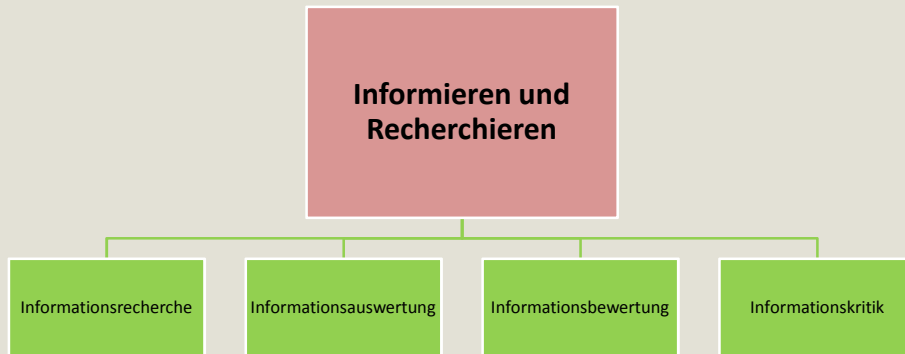
### 1. Bedienen und Anwenden

#### Basisbausteine (Fächerübergreifende Grundlagen):

- Medienausstattung (Hardware)
- Digitale Werkzeuge (Software)
- Datenorganisation (Sichern, Speichern und wiederfinden)
- Datenschutz

<b>LMP</b>	Apps zum Videodreh, Fotografiertechniken, Sprachmemo, TipToi und Superbuch, StopMotion, Geräuschgeschichte, Lomografieren, Comicerstellung
<b>Musik (FAKS, BfsKI)</b>	elektrisches Schlagzeug, Soundpads, Loop Station, Musiktheorie-Software (Notenlehre) Smartphone/PC für Geräuscherätsel,-memory, Hörspiel...
<b>Sozialkunde</b>	Skript zum Datenschutz
<b>Sport</b>	Vitalfunktionsanalyse (Fitnesstracker)
<b>MNE</b>	Tablet zur Dokumentation von Langzeitexperimenten
<b>PMM</b>	Marte Meo (Videogestützte Interaktionsanalyse)
<b>PML</b>	Marte Meo (Videogestützte Interaktionsanalyse)

## Begriffserklärung: Grundlegende Fertigkeiten mit Basisbausteinen



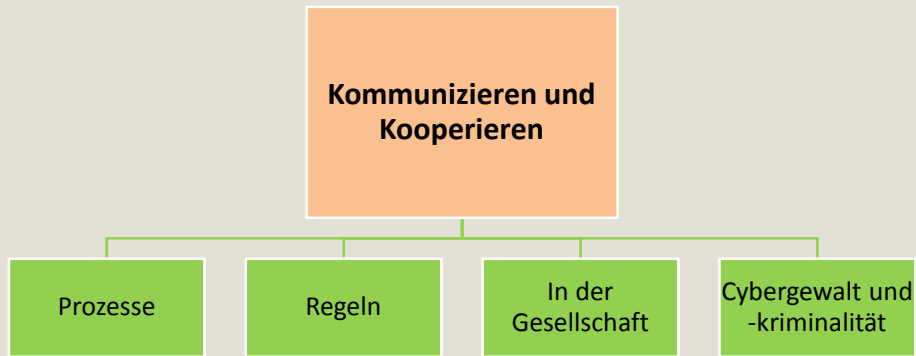
## 2. Informieren und Recherchieren

### Basisbausteine (Fächerübergreifende Grundlagen):

- Informationsrecherche
- Informationsauswertung
- Informationsbewertung
- Informationskritik

<b>Kunst</b>	Die Studierenden/Schüler hinterfragen kritisch fachspezifische Angebote und Bilder von Werkstücken aus dem Internet und bewerten diese kritisch. Die Studierenden/Schüler erkennen den Unterschied zwischen der Reproduktion eines Bildes und dessen Original. Sie berücksichtigen dies bei der Auswahl.
<b>Musik (FAKS, BfsKI)</b>	Youtube (Songs, Playbacks, Tutorials) Übersetzungsprogramme
<b>Sozialkunde</b>	Wahlbeeinflussung, Werbung
<b>PMM</b>	Umgang mit Fachforen und Internetportalen (Kindergartenworkshop)

## Begriffserklärung: Grundlegende Fertigkeiten mit Basisbausteinen



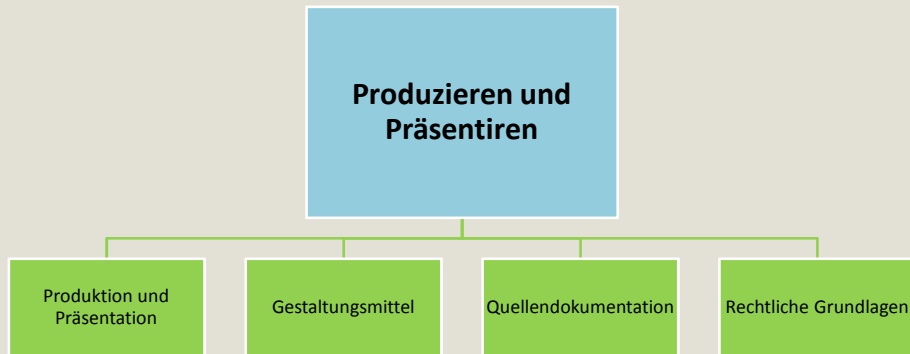
### 3. Kommunizieren und Kooperieren

#### Basisbausteine (Fächerübergreifende Grundlagen):

- Prozesse
- Regeln
- In der Gesellschaft
- Cybergewalt und -kriminalität

<b>Musik</b>	Die Schüler analysieren digitale Kommunikation in Hinblick auf Menschenwürde und Menschenrecht.
<b>LMP</b>	Bilderbuchbetrachtung: Vermittlung von Strategien (z. B. Dialogische BBB) Veränderung der Kommunikation im Hinblick auf Qualität und Quantität (Tendenz zur Verknappung, Visualisierungen, Überinformation, Dynamisierung) z. B. im Fernsehen, via Pushnachrichten aber auch bei WhatsApp
<b>PML</b>	Digitale Medien nutzen um Alltagsorganisation effizienter zu gestalten um mehr Zeit am Kind zu haben. Digitale Medien begleitend zur direkten Kommunikation einsetzen um u.a. Kommunikationsanlässe in der Erziehungs- und Bildungspartnerschaft zu schaffen
<b>PPH</b>	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen (Fachinhalte: Mobbing, Lernen am Modell, Konditionierung, Erziehung, Gehirnentwicklung)
<b>MNE</b>	Mebis

## Begriffserklärung: Grundlegende Fertigkeiten mit Basisbausteinen



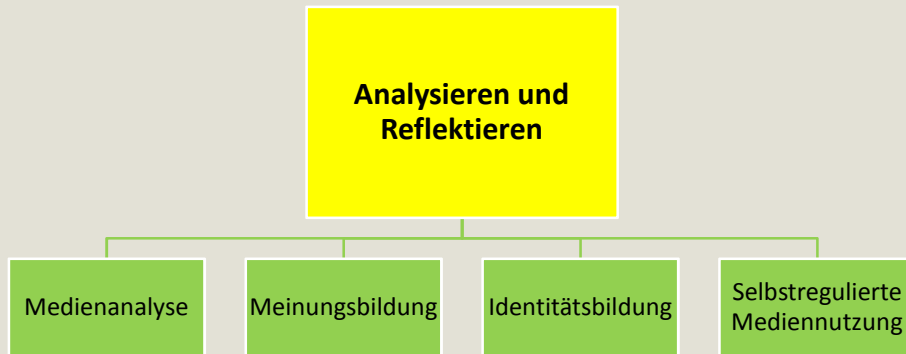
## 4. Produzieren und Präsentieren

### Basisbausteine (Fächerübergreifende Grundlagen):

- Produktion und Präsentation
- Gestaltungsmittel
- Quellendokumentation
- Rechtliche Grundlagen

<b>LMP</b>	Referate powerpointunterstützt aufbereiten; Geräuschgeschichte, Stop-Motion, Lomografieren, Comic,.. selbst herstellen Kennenlernen digitaler Gestaltungsmittel (z. B. Kriterien für gute Hörspiele, filmische Techniken, gute Werbung) und analoger Umsetzung (z. B. ästhetische Beurteilungskriterien für Bilderbücher, Gestaltungsmittel des Comics)
<b>Kunst</b>	Die Studierenden/Schüler begleiten Kinder u. Jugendliche fachkundig bei einer eigenen <b>kreativen</b> Medienproduktion. <b>Anwendungsbeispiele:</b> PPP Präsentation mit Bildmaterial, Hand-out zum Referat, Layout, Logo, Fotoreihe, Bildreihe, Fotodokumentation, Stop-Motion Animation, Video usw. Die Studierenden/Schüler kennen unterschiedliche digitale Gestaltungsmittel (Grafik, Layout, Fotografie, Video etc.). Die Studierenden/Schüler nutzen bildsprachliche Mittel (Farbe, Form, Licht, Räumlichkeit sowie Komposition usw.) mit digitalen Medien oder Multimedia <b>kreativ</b> .
<b>Musik</b>	Aufnahme und Produktion: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequenzerprogramm: Cubase</li> <li>• Notation: Finale</li> <li>• Tonstudio</li> </ul> Veröffentlichung auf Homepage Gema
<b>Recht</b>	Arbeit mit dem UrhG, Skript zum Urheberrecht
<b>PMM</b>	Bilderbuchkino

## Begriffserklärung: Grundlegende Fertigkeiten mit Basisbausteinen



## 5. Analysieren und Reflektieren

### Basisbausteine (Fächerübergreifende Grundlagen):

- Medienanalyse
- Meinungsbildung
- Identitätsbildung
- Selbstregulierte Mediennutzung

<b>Musik</b>	Nutzen von Filmsequenzen, in denen Pädagogen in ihrer Arbeit mit Kindern zu sehen sind. Einen positiven Zugang zur Musik finden
<b>PPH</b>	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für eigene Identitätsbildung nutzen (Fachinhalte: Mediensucht, Havighurst, Resilienz).

## 6. Erziehen mit und über Medien

<b>Religion</b>	Die Schüler und Schülerinnen reflektieren und begleiten verantwortungsbewusst ihre Zielgruppe bei der Mediennutzung. Die Schüler und Schülerinnen reflektieren kritisch gemeinsam mit ihrer Zielgruppe Medieninhalte.
<b>Kunst</b>	Die Studierenden/Schüler wissen, dass digitale Medien (z.B. Zeichen-Apps, digitales Zeichenbrett/ Grafik-Tablet) die analogen Verfahren (Zeichnung, Malerei usw.) in der Zeichenentwicklung der Kinder und Jugendlichen nicht ersetzen können (Starkreduzierte Sinneswahrnehmungen, fehlende Materialerfahrungen) Die Studierenden/Schüler erkennen die Bedeutung der analogen Medien (insbesondere Zeichnung/Malerei) für die gesamte Persönlichkeitsentwicklung (kognitive, psychomotorische, soziale und emotionale Entwicklung) der Kinder und Jugendlichen an und geben diesen Vorrang. Die Studierenden/Schüler organisieren sich in einem persönlichen System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst.
<b>PPH</b>	Mediensucht, Mobbing, Lernen am Modell, Konditionierung, Erziehung, Gehirnentwicklung, Interventionen und Grundhaltungen im Rahmen der PPH-Schulaufgabe, Kookonstruktion (wir lernen von den Schülern, Stichwort: Lerngemeinschaft)
<b>Recht</b>	Aspekte/§ des JuschG im Umgang mit Medien
<b>SPS-PML</b>	Chancen und Risiken der Mediennutzung in der Praxis, Neue wissenschaftliche Erkenntnisse und Entwicklungen in der Praxis, Elternbildungsarbeit vermitteln, Alternativen zur Freizeitgestaltung kennen und Aufzeigen, „Echtes“ Interesse an der digitalen Lebenswelt der Kinder, Digitale Medien als Werkzeuge für die Beziehungsarbeit nutzen und nutzbar machen
<b>PMM</b>	Kindersuchmaschinen, kindgerechte Apps, kindersicheres surfen, korrekte Anwendung von Kommunikationskanälen, Emails in angemessener Form und Sprache schreiben
<b>Musik</b>	Musikpädagogische Angebote für Kinder aller Altersstufen, musikalische Trickfilme erstellen

15

## Fortbildungsbedarf

Fächer	Fortbildungen
<b>Kunst</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stop-Motion</li> <li>• Bildbearbeitung (Foto, Video)</li> <li>• Grafikdesign (Kartengestaltung, z.B. Einladung zum Sommerfest)</li> <li>• fachspezifisches Urheberrecht, sowie Datenschutz (Kinderzeichnungen, Fotodokumentation, Bilder der Kunstgeschichte auf sozialen Netzwerken,...)</li> </ul>
<b>Musik</b>	Schilf für Musik-Apps und vorhandene Software
<b>PML</b>	Entwicklungspsychologie/Bildungsphilosophie und Digitale Medien Gefahren der digitalen Medien Möglichkeiten durch digitale Medien
<b>PPH</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Tablets</li> <li>• Umgang mit digitalen Medien im HP-Bereich (Wichern-Haus)</li> </ul>

16



## Materialbedarf

Fächer	Material
Allgemein	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verwaltungssoftware</li></ul>
Sport	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fest installierte Beamer inkl. Internetzugang,</li><li>• Umwandlung von veralteten Speichermedien auf aktuelle Formen,</li><li>• Videokamera</li></ul>
PPH, MNE, ÖG	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tablets</li></ul>
Musik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tonstudio</li><li>• Professionelles Sequenzierungsprogramm wie Logic, Cubase, Magix</li><li>• iReal</li><li>• Finale</li></ul>