

„Miteinander Leben Lernen“ ...

...mit traditionellen und digitalen Medien

Medienerziehung im Schulalltag der Roda-Schule



1. Einleitung

Schüler*innen der Förderschule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung werden in ihrer Alltagswelt mit klassischen und neuen Medien, sowie Informations- und Kommunikationstechnologien konfrontiert, ohne dass sie diese vollständig durchschauen und für ihre eigene Lebensgestaltung kompetent einsetzen können.

Um der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen gerecht zu werden, sie auf ein möglichst selbständiges Leben in gesellschaftlicher Integration vorzubereiten, ist es daher unerlässlich den Erwerb multimedialer Kompetenzen zu unterstützen. Dies haben wir in der Vergangenheit immer wieder feststellen und erleben können. Nicht zuletzt war dies auch mit ein Grund „Neue Medien“ in unserer Schule zu etablieren.

Mit dem vorliegenden Konzept soll eine Hilfestellung für Planung und Durchführung unseres Unterrichts in diesem Bereich gegeben werden. Es wird – wie alle unsere Konzeptionen – fortgeschrieben werden müssen.

Thomas Kürten, Schulleiter

1.1 Medienkompetenz an der Förderschule Geistige Entwicklung

„Kinder und Jugendliche wachsen völlig selbstverständlich mit Internet und Fernsehen auf und sammeln schon in der frühen Kindheit vielfältige Erfahrungen. Computer & Co. bieten Chancen, bergen Risiken und werfen vor allem für Eltern, Pädagog*innen eine Flut von Fragen auf.

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Kinder und Jugendliche sollen zu selbstbestimmtem und kritischem, aber auch zu produktivem und kreativem Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt befähigt werden.“ (siehe „Medienpass NRW“ – <http://www.medienpass.nrw.de>)

„Für Menschen mit Beeinträchtigungen haben die Medien eine besondere Relevanz für die Gestaltung gesellschaftlicher Teilhabe auf Augenhöhe. Medien stellen einen wesentlichen Zugang zur Welt dar, der **Teilhabe am öffentlichen und kulturellen Leben** ermöglicht – dies gilt (auch) für Menschen mit Behinderungen“ (Ingo Bosse: Teilhabe in einer digitalen Gesellschaft - Wie Medien Inklusionsprozesse befördern können. - in: Bundeszentrale für politische Bildung (12/ 2016). Die Partizipation an der Informationsgesellschaft gehört auch für Menschen mit Behinderung zur Verwirklichung der Grund- und Menschenrechte.

Medienkompetenz ist für unsere Schüler*innen wichtig, um sich zunehmend selbständiger in der Alltagswelt zurecht zu finden. In einer zunehmend von Medien geprägten Gesellschaft dienen diese im Alltag als **Mittel und Werkzeug zur Kommunikation, Information und der Unterhaltung** (vgl. Hrsg.: Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus: Lehrplan für den Schwerpunkt geistige Entwicklung, S. 232). Ferner kann der Umgang mit den "Neuen Medien" einen sehr wichtigen Beitrag leisten, da z.B. der Computer aus der **Freizeitgestaltung** vieler Kinder und Jugendlicher nicht mehr wegzudenken ist und darüber hinaus auch im Unterricht als Hilfe zur aktiven Aneignung von Umwelt und für individuelle Lernwege genutzt werden kann. Neben den herkömmlichen Medien gibt es außerdem eine Vielzahl technischer Hilfsmittel aus dem Bereich der Rehabilitationstechnik, die unsere

Schüler*innen mit körperlichen Beeinträchtigungen Selbständigkeit und Umweltkontrolle ermöglichen.

Die Auswahl der Hard- und Software, die Adaptation und Reduktion der medienspezifischen Inhalte an unsere Schülerschaft stellen eine permanente Herausforderung an das Kollegium dar. Lernprogramme, Apps, computergestützte Interaktion etc. müssen gezielt auf die individuellen Bedürfnisse einer immer heterogener werdenden Schülerschaft abgestimmt werden. Um die Vorteile der Medien zur Teilhabe an der Gesellschaft den Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung zukommen zu lassen, müssen im schulischen Rahmen intensiv und langfristig angelegte Unterrichtskonzepte, Curricula mit klaren Kompetenzformulierungen, räumliche, sächliche und personelle Ressourcen vorhanden sein und regelmäßig evaluiert werden. Hier kommt gerade der Förderschule Geistige Entwicklung eine besondere Schlüsselrolle zu, um eine weitere Benachteiligung unserer Schüler*innen an der gesellschaftlichen Teilhabe zu verhindern.

Medienkompetenz ermöglicht auch unseren Schüler*innen:

- den kompetenten Umgang mit traditionellen und neuen Medien (Zeitung, Fernsehen, Radio, soziale Medien, Internet) zur Informationsgewinnung.
- die Anwendung gängiger Computerprogramme zur Erarbeitung eines Lerninhalts und zur Produktion und Präsentation von Arbeitsergebnissen in Schule und Arbeitswelt (Textverarbeitung, Lernprogramme).
- den kompetenten Umgang mit Foto- und Handykamera zur Dokumentation und Gestaltung.
- den spielerischen und multimedialen Umgang mit Übungssoftware oder Computerspielen.
- die Kommunikation über (Mobil-)Telefon und Internet (E-Mail, soziale Medien)
- sich über aktuelle gesellschaftliche Fragen mithilfe von Zeitungsartikeln, Fernsehsendungen oder Internet-Beträgen ein abgewogenes eigenes Urteil zu bilden.
- oder allgemein gesagt: Medien reflektiert, kritisch, selbstbestimmt und der Situation angemessen zu nutzen (vgl. Bundesministerium für Schule und Weiterbildung NRW: „Positionspapier der Medienzentren 2012“).

2. Unterrichtsentwicklung

Ausgehend von der Lebenswelt unserer Schüler*innen werden bei der Förderung von Medienkompetenz Lerninhalte ausgewählt, die für die gegenwärtige und zukünftige Bewältigung von Alltagssituationen Bedeutung haben. Der Bereich Unterrichtsentwicklung teilt sich an der Roda-Schule in die beiden Themenfelder **„Lernen mit Medien“** und **„Leben mit Medien“**. Das Themenfeld **„Spielen mit Medien“** ergänzt das Lernen mit Medien um die spielerischen Elemente.

2.1 Lernen mit Medien

Im Themenfeld **„Lernen mit Medien“** werden digitale Medien als Werkzeuge zur Förderung eines schüleraktivierenden Unterrichts genutzt. Sie werden im Rahmen der Kompetenzbereiche "Bedienen/Anwenden", "Informieren/Recherchieren", "Kommunizieren/Kooperieren", "Produzieren/Präsentieren" und "Analysieren/ Reflektieren" eingesetzt. Dabei werden sowohl Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen erworben.

Das Lernen mit Medien unterstützt die Informationsbeschaffung, die Veranschaulichung und Visualisierung von fachbezogenen Inhalten sowie das individuelle Lernen. Das Lernen mit Medien findet an der Roda-Schule sowohl unterrichtsbegleitend, als auch als eigener Unterrichtsgegenstand statt. Lernen findet hierbei nicht nur im Klassenunterricht und Unterrichtsprojekten (im allgemeinen Leseunterricht und in Lese-AGs, im Mathematikunterricht, in der klassenübergreifenden Freiarbeit, als Lernterminal im Stationslernen), sondern auch in thematisch gebundenen Arbeitsgemeinschaften (z.B. in der Computer-/Internet AG, bei der Gestaltung der Schülerzeitung) statt. Eine Differenzierung der Lernangebote erfolgt z.B. durch unsere vorhandenen Lernprogramme, die eine Selbstkontrollen und individualisierte Angebote bieten (z.B. „Budenberg Software“, „Lernwerkstatt“) oder durch die Bildung leistungshomogener Lerngruppen und Arbeitsgemeinschaften, die z.B. den „Computer- oder Internet-Führerschein“ erwerben, für unsere Homepage Beiträge schreiben oder „Podcasts“ erstellen. Aber auch kind- und jugendgerechte Sendungen im Fernsehen können zum Beispiel Schüler*innen Wissen vermitteln, ihnen die Funktionsweise von Dingen erklären oder andere Länder und Kulturen nahebringen.

Die Schüler*innen werden an die sachgerechte Bedienung von Medien, wie z.B. TV, Radio, CD-Spieler, mp3-Spieler, Fotoapparat, (Mobil-)Telefon und insbesondere des Computers sowie die Nutzung der verschiedenen Lern- und Arbeitsprogramme herangeführt. Dabei steht die möglichst selbständige Nutzung von technischen Geräten und speziell des Computers im Mittelpunkt. Aufgrund von besonderen motorischen Schwierigkeiten, Einschränkungen in der Wahrnehmung und Schwierigkeiten in der Auge-Hand-Koordination von einem Teil unserer Schüler*innen werden zudem besondere Hilfsmittel, wie Großtastaturen und Tablets mit berührungsempfindlichen Bildschirmen eingesetzt und deren Anwendung geschult.

Ein weiterer Schwerpunkt ist das Erlernen grundlegender und weiterführender Fähigkeiten im Umgang mit dem Computer, wie zunächst der Umgang mit Maus und Tastatur sowie aufbauend die Anwendung von Internetbrowser, die Nutzung von kindgerechten Suchmaschinen, das Einrichten und Anwenden von E-Mailadressen sowie das Archivieren von recherchierten Inhalten im Mittelpunkt steht.

Als **Schreibwerkzeug** bietet er der PC zahlreiche motivierende Schreibanlässe und unterstützt die Entwicklung der Lesefähigkeit; als **Malwerkzeug** können Schüler*innen am PC eigenständig malen oder auch vorhandene Grafiken bearbeiten; als **Trainer** kann der Computer zum Üben und Wiederholen von Gelerntem (Lernprogramme) und in der Freiarbeit als Lernterminal genutzt werden; als **Wissensvermittler** dient er zur Beschaffung und Recherche von Informationen; als **Kommunikationsmittel** ermöglicht der PC über das Internet (per E-Mail, soziale Netzwerke wie Facebook) Kontakte; als reines **Spielgerät** gestaltet er die Freizeit (vgl. M.Gibbels: „Der Computer im Unterricht an der Förderschule „Geistige Entwicklung“ in: Lernen konkret: PC in der Schule? – na klar! 2007, S.15f.); als **Präsentationsmittel** visualisiert er Lernangebote und Arbeitsergebnisse. Insbesondere das iPad bietet, als Tablet-Version von Apple als flexibel und schnell einsetzbares Gerät, Applikationen (z.B. „GoTalkNow“) zur Unterstützten Kommunikation (UK) und ermöglicht so einem Teil unserer Schülerschaft (ohne oder mit eingeschränktem aktiven Sprachvermögen) die aktive Teilnahme an Kommunikation und Teilhabe am Unterricht.

2.2 Leben mit Medien

Im Themenfeld „**Leben mit Medien**“ werden Fragen zum alltäglichen Umgang der Schüler*innen mit Medien und ihre Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt thematisiert. Dies stellt eine besondere Herausforderung für Schüler*innen unserer Schule dar, da beim überwiegenden Teil der Schülerschaft die Reflexionsfähigkeit und Urteilskompetenz erheblich eingeschränkt ist. Einen besonderen Schwerpunkt in der thematischen Auseinandersetzung bilden daher die Sozialen Medien und die besonderen Gefahren durch manipulative Werbung und Cyber-Mobbing.

Das Lernen über Medien beinhaltet die Auswahl und Nutzung von Medienangeboten, das Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen, das Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen sowie das Reflektieren über Medien(-inhalte) und die möglichen Risiken von Medien.

2.3 Spielen mit Medien

Das **Spielen mit Medien**, der Computer und die Spielkonsole als Spielpartner spiegelt die heutige Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen wider, vor der wir uns nicht verschließen dürfen. Insbesondere für die soziale Integration von Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung ist es daher besonders wichtig, dass sie die Möglichkeit erhalten umfassende Erfahrungen im Umgang mit dem Computer als Spielgerät zu sammeln (vgl. Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus 2003, S.241).

Die Aufgabe der Roda-Schule ist, bei unseren Schüler*innen das **Spielverhalten am Computer** zu kanalisieren und in vernünftige Bahnen zu lenken. Dies beinhaltet auch, dass wir Regeln für die Computernutzung festlegen (siehe Anlage Punkt 8.1), sinnvolle Nutzungsmöglichkeiten aufzeigen, Gefahren erkennen aber auch Spielfreude vermitteln.

Insbesondere im Lebensalltag behinderter Kinder und Jugendlicher ermöglichen Computerspiele eine aktive und selbstbestimmte Freizeitgestaltung. Durch die spielende Benutzung - auch mit Tastatur und Maus - kann auf ein späteres Arbeiten (und Lernen) am Computer vorbereitet werden. Zudem sind Computerspiele als Teil eines umfassenden Umgangs mit dem Computer zu sehen (vgl. M.Brönner: Arbeiten, Lernen, Spielen - Der Einsatz des Computers bei Schülern mit geistiger Behinderung 2006, S.89).

Softwarespiele können - anders als vielleicht erwartet - durchaus Lernziele beinhalten. Bei vielen Games ist zur Bewältigung der Spielsituation mindestens Ausdauer („Ich möchte gewinnen.“, „Ich möchte das Problem lösen.“) und Geschicklichkeit (Auge-Hand-Koordination, Maussteuerung, Tastaturbefehle auslösen) notwendig. Je nach Spielvariante ist logisches und vorrausschauendes Denken, Aufmerksamkeit, Reaktionsvermögen, Kombinationsvermögen, Reaktionsgeschwindigkeit und vieles mehr notwendig. Computerspiele beschäftigen Schüler*innen emotional und stellen Gesprächs- und Diskussionsanlässe dar (vgl. M.Brönner: „Computerspiele in der Schule? - na klar!“ in: Lernen konkret: PC in der Schule? 2007, S.17f).

Viele Elemente eines guten Computerspiels sind auch für allgemeine Lernprozesse ideal:

- Selbstverwirklichung: Ich habe Gewissheit, dass mein eigenes Handeln Auswirkungen hat.
- Orientierung: Ich habe ein klares Ziel und erreichbare Etappen auf dem Weg dorthin.
- Optimismus: Ich habe die Aussicht darauf, erfolgreich zu sein.
- Soziale Einbindung: Ich kann mit anderen zusammenarbeiten, bekomme positive Gruppenerlebnisse und Feedback von Gleichgesinnten.
- Freude: Die Anforderungen an mich steigen mit meinen Fortschritten, so dass ich erfahre, dass ich immer besser werde.
- Freiwilligkeit: Ich spiele, weil ich es will und nicht, weil man mich drängt.
- Planung: Es lohnt sich, über den Moment hinaus Strategien für mein Handeln zu entwickeln (vgl. J. Muuss-Merholz: Von Computerspielen lernen. In: Erziehung und Wissenschaft, S.2 12/2013).

Computerspiele machen für die Roda-Schule Sinn, weil sie:

- eine Vorbereitung auf ein späteres Arbeiten am Computer sein können.
- einen Lerngewinn darstellen (Lesen, Symbole erkennen).
- Wahrnehmungstraining ermöglichen (z.B. Farben, Formen, Bewegungen).
- zur Verbesserung der Reaktionsfähigkeit dienen.
- die Ausdauer steigern.
- die soziale und kommunikative Kompetenz erweitern.
- Anregungen zur selbstbestimmten, sinngebenden Freizeitgestaltung schaffen (vgl. <http://www.foederschwerpunkt.de/download/examen/ComputerSfG.pdf>).

Der Medienpass NRW hält auf seiner Seite auch Informationen bereit, wie Computerspiele im Unterricht sinnvoll und nachhaltig eingesetzt werden können: <https://www.medienpass.nrw.de/de/content/computerspiele>

2.4 Der Einsatz von Tablets und iPads im Unterricht

2.4.1 Unsere didaktische Begründung

Der Computer eröffnet mit seinen vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten (als Beispiele: Lernprogramme, Multimedia, Spiele, Schreibfunktion) und in Verbindung mit dem Internet große Chancen kommunikative Fertigkeiten zu erlangen und Wissen zu erschließen.

Der Einsatz von Tablet-Computern im Unterricht zielt im Vergleich zum Einsatz herkömmlicher PCs auf den selbstverständlicheren Umgang mit berührungsempfindlichen Bildschirmoberflächen, steigert die Kompetenz bei Anwendungen mit dem Computer und bezieht digitale Medien als sehr schnell verfügbares und gleichberechtigtes Arbeitsmittel im Unterricht viel mehr ein. Zudem sind Lern- und UK-Apps in der Regel im Vergleich zu herkömmlichen PC-Lernprogrammen sehr kostengünstig zu erwerben.

Die Roda-Schule verfügt seit geraumer Zeit über zwei modernen Tablet-PCs und inzwischen auch über sieben iPads (inkl. einer kleine Grundausstattung kostenfreier Lern- und UK-Apps), die über ein Verleihsystem einzeln oder im Verbund entliehen und in den Klassen im Unterricht eingesetzt werden können.

2.4.2 Förderbereiche und pädagogische Relevanz

Ein regelmäßiger Umgang mit Tablet-PCs wirkt sich positiv auf die Motorik und im Besonderen auf die Auge-Hand-Koordination aus. Tablets unterstützen das mediale Lernen und fördert den intuitiven Umgang mit neuen Medien. Die Motivation durch neue elektronische Lernformen ist bei Schüler*innen in der Regel besonders hoch.

Tablet-PCs sind im Unterricht verwendbar bei der Stationenarbeit, aber auch als besonderes Hilfsmittel im normalen Unterricht (Recherche im Internet, Schreibwerkzeug, Präsentationstool). Das Tablet kann als digitales Film- und Fotowerkzeug eingesetzt werden und ist schneller und flexibler als der klassische PC nutzbar. Schüler*innen mit Schwierigkeiten beim Umgang mit der Maus und/oder motorischen Einschränkungen profitieren durch den Touch-Screen eines Tablets. Schüler*innen mit Autismus-Spektrum-Störungen stehen mit dem Einsatz von Tablets vielfältige Lern- und Kommunikationsmöglichkeiten zur Verfügung. Zum Teil sind die Schüler*innen nicht sprechend, können sich aber über die klare, technisch-logische Struktur von Tablets mitteilen und sich neue Lernbereiche erschließen.

2.5 Der Einsatz des Computers und von Tablets im Rahmen der Unterstützten Kommunikation

Für die Nutzung von Medien im Rahmen der Unterstützten Kommunikation in der Roda-Schule gibt es vielfältige Einsatzbereiche und Betätigungsfelder sowie besondere Hilfsmittel, wie z.B.:

- Lernen und Arbeiten am PC mit Hilfe spezieller, auf die motorischen Beeinträchtigungen der Schüler*innen eingerichteten Hardwarekomponenten, wie z.B. speziellen Tastaturen (IntelliKeys), Touchscreens/iPads und weiteren Eingabehilfen (z.B. Taster von „Able-Net“).
- Lernen und Arbeiten am PC mit spezieller Lernsoftware, die auf die basalen Bedürfnisse von Menschen mit schwersten Behinderungen ausgerichtet ist.

- Erstellung individueller Kommunikationstafeln mit Hilfe spezieller Software (z.B. Metacom).
- Nutzung von elektronischen Kommunikationshilfen und Kommunikations-Apps, wie „GoTalkNow“ für das iPad zur Erstellung und Sicherung von individuellen Kommunikationsprofilen.
- Nutzung des „Cabitos“ (barrierefreies Informationssystem – Touch-Screen) als frei zugänglichen Infopoint und Nachrichtenstand (insbesondere für Schüler*innen mit geringer Lesekompetenz) der Roda-Schule.

3. Lern- und Förderziele im Bereich der Medienkompetenz

Der richtige Umgang mit Medien ist eine Schlüsselkompetenz, die in unserer heutigen Informationsgesellschaft immer wichtiger wird. Die Medienberatung des Landes NRW stellt dazu einen Kompetenzrahmen bereit, der als Grundgerüst für die Entwicklung von Lernangeboten mit Unterrichtsbeispielen für unsere Schülerschaft von der Roda-Schule konkretisiert wurde (vgl. „Medienpass NRW“ – <http://www.medienpass.nrw.de>).

Die wesentlichen Ziele der Medienerziehung an der Roda-Schule sind:

- verschiedene Medien technisch beherrschen,
- Medien in den Lebensbereichen Schule, Freizeit und Selbstversorgung einsetzen,
- Medien für Information, Kommunikation und Dokumentation verwenden,
- über die Wirkung und den Nutzen von Medien reflektieren.

Aufgrund der heterogenen Lernvoraussetzungen der Schülerschaft, auch innerhalb der Jahrgangsstufen, können die unterschiedlichen Kompetenzbereiche mit ihren Teilkompetenzen nur als grobes Orientierungsraster dienen und müssen an die individuellen Lernvoraussetzungen der Schüler*innen angepasst werden.

Medien haben im Unterricht vorwiegend dienende Funktion. Sie sind Werkzeuge, die aktiv-entdeckendes Lernen unterstützen. Im Folgenden wird dargestellt, wie verschiedene Zielsetzungen mit dem Einsatz von Medien verbunden werden können.

3.1 Die fünf Kompetenzbereiche – Kompetenzerwartungen für die Roda-Schule

Bereich: Bedienen & Anwenden	Bereich: Informieren & Recherchieren	Bereich: Kommunizieren & Kooperieren	Bereich: Produzieren & Präsentieren	Bereich: Analysieren & Reflektieren
<p>Die Schüler*innen erhalten die Gelegenheit analoge und digitale Medien (Telefon, Handykamera, Computer, Tablet) kennen zu lernen und zu nutzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Erlernen der technischen Handhabung von Medien: Bedienung von Radio, mp3 und CD-Spieler, (Mobil-)Telefon, Fotokamera</i> • <i>Computer: Ein- und Ausschalten; Maussteuerung (Software: CatchMe) und Tastatur kennen lernen; Handhabung iPad, Bedienung „Cabito“ (barrierefreies Info-System) - wichtig für die Benutzung von Lernsoftware z.B. für den Unterricht der Freiarbeit oder in den Kulturtechniken; Stichworte: PC/Tablet als Lernterminal – PC als Spielgerät</i> • <i>„Computer-Führerschein“ – angepasst an individuelle Lernvoraussetzungen (ISBN: 978-3-8344-3282-7- in der Schulbibliothek vorhanden)</i> • <i>Funktionsweise der Lernsoftware „Budenberg“ und „Lernwerkstatt“ kennen lernen</i> 	<p>Die Schüler*innen erhalten die Gelegenheit Medien (z.B. Bilderbücher, Radiobeiträge, Fernsehsendungen) Informationen zu entnehmen und wiederzugeben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Einbindung von Medien (Radio, TV, Zeitung/Zeitschriften, Bilder/Bilderbücher, Film/TV) als Quelle, Info- und Recherchemittel im allgemeinen und projekt-orientierten Unterricht</i> • <i>Informationen aus Radionachrichten entnehmen</i> • <i>Informationen dem Info-Point „Cabito“ entnehmen</i> 	<p>Die Schüler*innen erhalten die Gelegenheit ein Telefon (<i>und andere Medien zur Kommunikation</i>) zu nutzen und zielgerichtet Gespräche zu führen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Projekt: Feuerwehr - Kontakt: Floriansdorf Aachen - „Erste Hilfe“ und „Notruf absetzen“</i> • <i>Unterrichtsprojekt unter Einbezug der örtlichen Feuerwehr und Polizeistation</i> • <i>Verwendung von Talkern, Gebärden, der „Kölner Tafel“ etc. zur Kommunikation (und Kommunikationsförderung)</i> 	<p>Die Schüler*innen erhalten die Gelegenheit Medien kreativ zu nutzen, um eigenen Ideen und Themen darzustellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fotocollagen, Podcast, Plakat, Beamer als Medien verwenden lassen/einbeziehen</i> • <i>einfache Zeichen- und Malprogramme kennen und anwenden lernen</i> • <i>Die LfM- Materialien „Internet-ABC“ und „Auditorix“ (Hörspielwerkstatt) und die Handreichung liegen der Roda-Schule vor und können entliehen werden.</i> • <i>aktive Mitarbeit an der Schulhomepage durch Schülerberichte, Schülerfotos</i> 	<p>Die Schüler*innen erhalten die Gelegenheit ihre Medienerlebnisse durch Bilder und Rollenspiele zu verarbeiten und Schutzmöglichkeiten kennen zu lernen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Schüler*innen der Roda-Schule lernen die allgemein gültigen Regeln der PC- und Tablet-nutzung kennen (siehe unten und im Anhang Punkt 8.1).</i> <p>weitere Lernziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mediale Textformen und -sorten unterscheiden lernen: Bilder, gesprochenes Wort, geschriebenes Wort - Dokumentation, Fiktion, Spiel, Werbung</i> • <i>Wirkung von Werbung durch Gestaltungsmittel und Attraktivität von anderen Inhalten unterscheiden lernen</i> • <i>über die Wirkung von hohem Medienkonsum Bescheid wissen</i> • <i>Gesellschaftliche Wirkung von Medien erkennen (Häufigkeit – öffentliches Interesse)</i>

Bereich: Bedienen & Anwenden	Bereich: Informieren & Recherchieren	Bereich: Kommunizieren & Kooperieren	Bereich: Produzieren & Präsentieren	Bereich: Analysieren & Reflektieren
<p>Die Schüler*innen nutzen analoge Medien (z.B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Teilnahme am Zeitungsprojekt „Projekt „ZeitungsZeit NRW“ (AN/AZ) oder Teilnahme am Schulprojekt „Texthelden“ (AN/AZ)</i> • <i>Freizeit: Schüler*innen nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, im Radio zur Unterhaltung.</i> 	<p>Die Schüler*innen formulieren ihren Wissensbedarf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Infos zum Fernsehprogramm/ Kinoprogramm für die Freizeitgestaltung ermitteln</i> • <i>Busfahrplan recherchieren für Ausflüge, Besuche etc.</i> 	<p>Die Schüler*innen beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, WhatsApp, SMS, E-Mail, Chat).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Arbeitsheft 2: Mitreden und Mitmachen - selbst aktiv werden (Quelle: https://www.internet-abc.de)</i> • <i>Medientagebuch (Quelle: Microsoft Deutschland GmbH; www.sicherheit-macht-schule.de) - auf die Kommunikationsmedien reduziert</i> 	<p>Die Schüler*innen beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Information (z.B. Plakat, Bildschirm-präsentation, Audio-/Videobeitrag).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>IPad Apps: „iMovie“ oder „BookCreator“ (interaktive Bücher erstellen)</i> • <i>eigene „Podcasts“ erstellen mit Hilfe unseres Audiorekorders</i> 	<p>Die Schüler*innen beschreiben die eigene Mediennutzung und – erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Potentielle Gefahren der Mediennutzung kennen und einschätzen lernen (z.B. Spielsucht, sicheres Surfen, Umgang mit Sozialen Medien, Stichwort „Datenschutz“, Suchtgefahren). Handreichung: Bundesministeriums für FSFJ (Hrsg.): „Ein Netz für Kinder – Gutes Aufwachsen mit Medien – Praktische Hilfen“</i> • <i>„Handyführerschein“</i> <p><i>Weitere Lernziele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Orte für Werbung kennen: Plakate, Zeitschrift, Zeitung, Prospekt, Fernsehen, Kino, Internet)</i> • <i>Kosten der Mediennutzung: Abrechnungsmodalitäten vom Mobiltelefon kennen</i> • <i>Telefonrechnung lesen und verstehen</i> • <i>Wissen das TV und Radio bezahlt werden müssen</i>

Bereich: Bedienen & Anwenden	Bereich: Informieren & Recherchieren	Bereich: Kommunizieren & Kooperieren	Bereich: Produzieren & Präsentieren	Bereich: Analysieren & Reflektieren
<p>Die Schüler*innen wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, Tablets und digitaler Fotoapparat) an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Internet-Seepferdchen“ • Abspeichern und Umbenennen von Dateien, Ordner anlegen • Druckerfunktionen • Umgang mit „Drag und Drop“ – z.B. Vorlesesoftware • „Balabolka“ bedienen lernen 	<p>Die Schüler*innen recherchieren unter Anleitung in altersadäquaten Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p> <ul style="list-style-type: none"> • altersgemäße, kindgerechte Suchmaschine „Blinde Kuh“ kennen lernen (mit Katalogen, Spielsuchmaschine) • „Google“ als Suchmaschine kennen lernen und nutzen • „Wikipedia“ als freie Online-Enzyklopädie kennen lernen und nutzen 	<p>Die Schüler*innen wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (Chat, E-Mail) an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-Mail-Dienst für Kinder: „Mail4kidz“ kennen und anwenden lernen – http://www.mail4kidz.de • E-Mail Kontakt unter Schüler*innen in Kooperation mit anderen Schulen • „WhatsApp“ als Audio-Kommunikationsmittel (ohne Schriftsprache) kennen lernen • „Skype“ (Videotelefonie) kennen lernen 	<p>Die Schüler*innen beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe).</p>	<p>Die Schüler*innen kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schüler*innen lernen, was wahr, gut, schön und wichtig ist. Sie lernen, dass Effekte und Strategien von Werbung durch Bilder, optische und akustische Impulse erzeugt werden. Zudem sollen manipulative Absichten zunehmend durchschaut werden. • Schüler*innen lernen die Gefahren kennen, dass persönliche und vertrauliche Bilder und Informationen sich im Internet schnell und ungehemmt verbreiten (Cyber-Mobbing). • „Handyführerschein“ (Handreichung: Bundesministerium für FSFJ (Hrsg.): Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil.) • „Internet-Führerschein“ (siehe „Bedienen & Anwenden“ – Flyer/Plakat: Bundesministerium für FSFJ (Hrsg.): Abgemacht! Unsere Netzregeln.

Bereich: Bedienen & Anwenden	Bereich: Informieren & Recherchieren	Bereich: Kommunizieren & Kooperieren	Bereich: Produzieren & Präsentieren	Bereich: Analysieren & Reflektieren
<p>Die Schüler*innen wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms (formatieren, Rechtschreibhilfe, Grafiken einfügen, drucken) an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Computer-Werkstatt“ von H.J. Winzen: Schreiben und Gestalten mit Word – für unsere Schule modifiziert (ISBN 978-3-8344-0362-9 – in der Schulbibliothek) 	<p>Die Schüler*innen entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeitungen/ Zeitschriften und Fernseh- und Filmberichte/ Dokumentationen zur Recherche nutzen und im Unterricht einbeziehen • altersgemäße, kindgerechte Suchmaschine „Blinde Kuh“ kennen lernen (mit Katalogen, Spielsuchmaschine) • „Google“ als Suchmaschine kennen lernen und nutzen • „Wikipedia“ als freie Online-Enzyklopädie kennen lernen und nutzen 	<p>Die Schüler*innen wenden die Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internetseiten als Recherchequelle und Unterrichtshilfen – http://www.internet-abc.de http://www.klicksafe.de • sichere und angemessene Kommunikation • Handlungsorientierter Literaturunterricht: z.B. „Auf dich abgesehen“ von Daniel Höra – Jugendlektüre in einfacher Sprache zum Thema „Cyber-Mobbing“ 	<p>Die Schüler*innen erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung und Herstellung der Schulzeitung, Chronik und anderer Schulschriften im Rahmen des Arbeitstages der Berufspraxis (Schuldruckerei - Vorbereitung Arbeitsplatz) 	<p>Die Schüler*innen vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alte und neue Medien; Vor- und Nachteile; Regeln zum Fernsehkonsum besprechen • Unterrichtsmaterial: Grundwissen Fernsehen; Netzwerk Medienkompetenz des WDR • Unterschiedliche Darstellung eines Ereignisses erkennen (Vergleich von Berichten aus verschiedenen Zeitungen zum selben Thema) • Manipulationen erkennen: Informationen verfälschen

Bereich: Bedienen & Anwenden	Bereich: Informieren & Recherchieren	Bereich: Kommunizieren & Kooperieren	Bereich: Produzieren & Präsentieren	Bereich: Analysieren & Reflektieren
<p>Die Schüler*innen wenden Basisfunktionen des Internets (URL, Links, Suchmaschinen) an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Internet-Führerschein“ (ISBN: 978-3-403-23300-8 – in der Schulbibliothek vorhanden). • Schüler*innen lernen die Basisfunktionen eines Browsers kennen (Home-Button, Lesezeichen, URL, Links, Suchmaschinen) • Lehrerhandbücher zu diversen Themen unter: https://www.internet-abc.de 	<p>Die Schüler*innen unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • siehe Teilkompetenz: „Produzieren & Präsentieren“ 	<p>Die Schüler*innen nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z.B. Blinde Kuh, Wikipedia) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kindersuchmaschine und -katalog „Blinde Kuh“ und „Google“ als Recherchequelle einsetzen • Durchführen eines Internet-Führerscheins (Unterrichtsmaterialien: Internet-Führerschein für Kinder, vom Verlag an der Ruhr, ISBN: 978-3-8346-0781 oder Verbraucherführerschein: Internet; Vermittlung lebenspraktischer Kompetenzen - Persen Verlag; ISBN 978-3-403-23281-0 	<p>Die Schüler*innen stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsmethoden des kooperativen Lernens anwenden • Individuelle Darstellungsmöglichkeiten zur Präsentation anbieten/ nutzen 	<p>Die Schüler*innen beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film und Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • z.B. eigene Werbung gestalten; Unterrichtsmaterial: Augen auf Werbung, Werbung erkennen und hinterfragen - Media Smart e.V.

4. Medienentwicklungsplan

4.1 Die aktuelle Ausstattung

Für die Medienerziehung verfügt die Roda-Schule über einen kleinen Computerraum mit acht modernen Computern mit Internetzugang und Kopfhörern, ausgestattet mit Windows 7 als Betriebssystem, diverser Lern- und Anwendungssoftware sowie einem Laserdrucker (s/w). Der Internetzugang ist leider nicht in der benötigten Bandbreite (nur 5 MB/s) vorhanden.

Mit kleineren Veränderungen an der Bestuhlung kann hier eine Lerngruppe arbeiten und tagesaktuelle Themen über das Internet abrufen und bearbeiten. Mit Hilfe des netzwerkfähigen Laserdruckers (s/w) lassen sich Ausdrücke vornehmen.

Zudem verfügt jede Klassen über eine kleine „Medienecke“ mit mindestens zwei Computern, die seit dem Schuljahr 2014/15 wie im Computerraum mit vielfältigen Lernprogrammen und einem Office-Paket ausgestattet sind. Da die Medienecken nachträglich eingerichtet wurden, ist die Verkabelung provisorisch und entspricht in den meisten Klassenräumen nicht den üblichen technischen Vorgaben (keine Netzwerkdosen in PC-Nähe, Kabelsalat wegen fehlender PC-Steckerleiste/Kabelkanal an den Wänden).

Individuelle Zugangsdaten erhalten alle Kolleginnen und Kollegen (Schüler*innen erhalten einen Klassen-Account) beim Medienbeauftragten. Es gibt einen weiteren Computer, der in einem mobilen Medienschränk untergebracht ist und ausschließlich der Videobearbeitung dient.

Ein Rechner mit Internetzugang befindet sich im Lehrerzimmer und drei in der Schuldruckerei. Den PCs ist jeweils ein Farblaserdrucker im Netzwerk zugeordnet. Auch im Raum der Schuldruckerei gibt es einen weiteren Farblaserdrucker. Das Lehrerzimmer und die Schuldruckerei verfügen zudem jeweils über einen hochwertigen, netzwerkfähige Kopierer. Die aufgelisteten Rechner sind mit einem festgelegten Roll-Out versehen und verfügen daher über exakt dieselbe Software (siehe Anhang Punkt 4.2).

Die Roda-Schule verfügt zudem über weitere Medientechnik - insbesondere im Ausstattungsbereich „Präsentationstechnik“ ist die Roda-Schule allerdings noch nicht so gut ausgestattet – die aufgrund der geringen Anzahl grundsätzlich nur entliehen und individuell in den Klassen benutzt werden kann:

- drei Beamer (zwei ausleihbar, einer ist fest montiert im Foyerraum)
- drei Digitalkameras (zwei Kleinbildkameras, eine Spiegelreflexkamera)
- eine digitale Videokamera (plus ein PC speziell nur für Videoschnitt)
- zwei Tablets mit WLAN Internetzugang und mobilem Lautsprecher
- ein Flachbrettscanner
- eine IntelliKeys-Tastatur
- zwei Spielkonsolen (eine Playstation und eine Wii Spielkonsole)
- zwei fahrbare TV Wagen; jeweils ausgestattet mit einem Smart-TV, DVD-Player und portablen Beamer

Seit Februar 2017 stehen der Roda-Schule zudem 7 iPads mit WLAN Internetzugang zur Verfügung. Diese können klassenweise oder einzeln über den Medienbeauftragten entliehen werden. Auch hierzu wurde ein Roll-Out für Apps entwickelt. Bisher wurden aufgrund der finanziellen Möglichkeiten nur kostenfreie Apps installiert.

4.2 Die pädagogisch genutzte Software der Roda-Schule mit kurzen Erläuterungen

4.2.1 Roll-Out (PC)

Lernsoftware:

- [Alphabet](#) - Lernprogramm - Aufmerksamkeits-, Vergleichs- und Gedächtnistraining für Buchstaben / Bilder / Zahlen / Farben / Muster / Wörter, visuelle und auditive Differenzierung.
- [Archimedes](#) - Lernprogramm - Rechnen lernen und üben im Zahlenraum bis 100. Thematik: Altertum
- [Audio I](#) - Lernprogramm - Audio I trainiert die auditive Diskrimination auf Geräusch- und Lautebene.
- [Budenberg](#) Software – Lernprogramm – Dinosaurier unter den Lernprogrammen. Das Paket umfasst eine Sammlung von Programmen für den Unterricht in Deutsch, Mathematik (Pränumerik) und Sachkunde / Geografie. Besonders geeignet für unsere Schulform
- [CatchMe AAC](#) – Programm zum Erlernen der Maussteuerung
- [ChoiceTrainer AAC](#) - Multiple-Choice-Übungen mit Bild, Text und Ton
- [Gebilex 2](#) - Ein multimediales Lexikon zum Erlernen und Üben von ca. 500 Begriffen und zur Sprachbildung. Der Wortschatz kann aus 20 Themenbereichen (z. B. "Frühstück", "Körper", "Straße") ausgewählt werden. Mittels markierter Bildteile in den Themenbildern können Lexikoneinträge aufgerufen werden. Die Begriffe können als Bild, Text, gesprochenes Wort und Mundbild dargestellt werden. Zum spielerischen Trainieren der Begriffe stehen 5 Übungen zur Auswahl: "Buchstabensalat", "Wortsalat", "Lückentext", "Paare finden" und "Memory". In der Auswahl "Lexikon" werden die Begriffe in verschiedenen Sätzen näher umschrieben und damit der Bedeutungszusammenhang dargestellt.
- [Hanna & Co - Plus](#) - Lernprogramm – Übungsmaterial für alle Aspekte des Lese- und Rechtschreibunterrichts (Schreibübungen, analytische Übungen auf Buchstaben-, Wort- und Satzebene). Die Übungen sind entweder mit themenspezifischem oder frei wählbarem Material (Buchstaben, Wörter) nutzbar.
- [KlickTool AAC](#) - Das Softwareprogramm soll die Kommunikation von Menschen die sich kaum oder nicht ausreichend lautsprachlich äußern können unterstützen. Im Bereich Fotos sind multimediale Fotoalben zu verschiedenen Themen in Bild, Text und Ton enthalten. Im Bereich Geschichten wird das Programm zum Geschichtenerzählen mit Bild, Text und Ton verwendet. Im Bereich Puzzle werden in 4 unterschiedlichen Übungsvarianten Bilder mit Tastenklicks freigelegt.
- [Lernwerkstatt 9](#) - Lernprogramm - Über 100 Übungsformate zu den Kernbereichen des Lernens in Grundschule, Förderschule und Orientierungsstufe für Mathematik, deutsch, Englisch, Sachunterricht, Logik und Wahrnehmung
- [ShowMe AAC](#) - Lernprogramm zum Kennenlernen und Üben von Begriffen. Neben 350 themenspezifisch geordneten Begriffen aus dem Alltag (z.B. Kleidung, Schule, Körper, Fahrzeuge, etc.) werden auch Materialien zu den Themen Farben, Formen, Größe, Buchstaben, Zahlen, Mengen und Uhr angeboten. Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten lässt sich das Programm sehr gut an die Bedürfnisse der BenutzerInnen anpassen.
- [Wahrnehmung 2.3](#) - Lernprogramm – Übungen zur visuellen Wahrnehmung, zur Förderung der Gedächtnisleistung, Koordinations-, Kombinations-, Logikübungen, Gedächtnis- und Reaktionstraining

Diagnostisches Material:

- [Förderdiagnose 2.0](#)
- [Kinder beobachten & fördern 3.0](#)
- SON-R Auswertungssoftware

Multimedia:

- [IntelliKeys Tastatur](#) (plus Software)

Open Source Programme:

- Adobe Reader (PDF Reader)*
- [Audacity](#) (Audioeditor)*
- Cdex (mp3 Dateien erstellen)*
- [Gimp](#) (Bildbearbeitung, vergleichbar mit Photoshop)*
- [Google Earth](#) (Digitaler Atlas)*
- Google und Mozilla- Browser plus diverse Add-Ons*
- [IrfanView](#) (Fotos ansehen, bearbeiten und präsentieren)*
- Logox Webspeech und Balabolka (Vorlesemaschine, Sprachausgabe)*
- [Paint.NET](#) (Malprogramm/ Bildbearbeitung)*
- [TTKlick](#) (Dalli-Klick Variante)*
- [VLC Media Player](#) (Multimedia Player)*
- [Waverekorder](#) (Audioaufnahme)*
- [WinAMP](#) (Media Player)*
- .ZIP Programm*

Anwendungssoftware:

- Microsoft Office Paket (MS Word, MS Excel, MS PowerPoint)

4.2.2 Roll-Out (iPads)

Kommunikation:

- Play Button - Aardustry LLC (BigMäck - Audiorekorder)
- Go Talk Now - Attainment Company (Kommunikation) Gratisversion
- Choice Board Creator - Techno Chipmunk (Multiple Choice)
- ITalk2You - Felix Bergoint (Kommunikation)
- Puppet Pals HD - Polished Play LLC (StoppMotion)

Lesen und Schreiben:

- Zebra Schreibtablette – Klett (Buchstabentabelle)
- 123sABCs Handwriting – TeachersParadise (Graphomotorik)

Mathematik:

- Mathe 3-5 Jahre – onebillion (ZR bis 6)
- Series 1 – MyFirstApp (1:1 Zuordnungen)
- Series 3 – MyFirstApp (1:1 Zuordnungen)
- Sorting Game – MyFirstApp (1:1 Zuordnungen)
- Flic&Flac Uhr lesen - Swatch AG (Uhr lesen)

Multimedia:

- Aurasma - HP Aurasma (Augmented Reality - virtuelle Inhalte in Realbildern)
- Popplet Lite – Notion (Bildergeschichten gestalten)
- Dokuments 5 – Readdle (Dokumenten-APP)
- Book Creator - Red Jumper (interaktive Bücher gestalten)
- Youtube – Google (Videoportal)
- Actionbound - S.Zwick (Multimedia-Guide)

4.3 Zuständigkeiten - Organisation und Administration

Die Organisation und Verwaltung der Hard- und Software und die Administration des PC-Raums, der Schulcomputer und der weiteren medialen Ausstattung wird von einem Förderschullehrer (Michael Gibbels, Medienbeauftragter - First-Level-Support) übernommen. Ein IT-Dienstleistungsunternehmen (RegioIT) sorgt seit dem Schuljahr 2013/14 für die übergeordnete Administration und Beratung. Der Medienbeauftragte fungiert auch als Ansprechpartner für das Kollegium bei diesbezüglichen Fragestellungen oder bei der Behebung kleinerer Störungen und Mängel an den Computern oder anderer digitaler Medien.

Gemeinsam mit der Regio-IT wurde ein verbindliches Roll-Out für alle Schulrechner und Tablets entwickelt (siehe Anhang Punkt 4.2). Seit dem Schuljahr 2014/15 sind alle Klassenräume mit jeweils mindestens zwei Computern ausgestattet.

Die Einrichtung einer Schul-Cloud („UCloud4Schools“) ist seit 2/2017 in Vorbereitung. Eine entsprechende Schulung des Kollegiums ist für Anfang des Schuljahres 2017/2018 geplant.

Die Betreuung und Administration der Schul-Homepage (<http://www.roda-schule.de>) erfolgt über ein Content-Management-System („CONTAO“, barrierefrei), sodass auch – mit Hilfe von schulinternen Fortbildungen - hier möglichst viele Kolleg*innen aktiv mitarbeiten können. Bei Interesse (auch aktive Mitarbeit) können sich interessierte Kolleg*innen beim Medienbeauftragten informieren.

4.4 Voraussetzungen bei den Schüler*innen

Unsere **Schüler*innen** benötigen besondere individuelle Unterstützung und eine ganzheitlich ausgerichtete Förderung. Aus den individuellen Voraussetzungen unserer Schüler*innen folgt, dass unsere Schule folgende Aspekte bei der Umsetzung eines Medienkonzepts beachten muss:

- Ein Zugang zu den unterschiedlichsten Multimediaressourcen wird bereitgestellt (PC mit leistungsfähigem Internetanschluss, Netzwerkdrucker, Scanner, Digitalkamera).
- Der PC-Raum muss mit den nötigen Hilfsmitteln (z.B. spezielle Tastaturen und Touch-Monitore für Schüler*innen mit Körperbehinderungen), barrierefrei, gut strukturiert und ausreichend geräumig eingerichtet sein, um auch Schüler*innen mit Körperbehinderungen und/oder im Rollstuhl das Arbeiten an den Computern zu ermöglichen.
- Die PCs müssen den Schüler*innen einen geleiteten Zugang bieten und Manipulationsmöglichkeiten ausschließen. Dies wird durch den Einsatz von ausgewählter Lernsoftware und durch die Betreuung und den Support durch die Regio-IT gewährleistet.
- Die PCs müssen mit Vorlesefunktion (Balabolka Software) ausgestattet sein, um auch Schüler*innen mit geringer/ohne Lesekompetenz die Nutzung des Internets zu ermöglichen.

4.5 Voraussetzungen beim Kollegium

Die Roda-Schule ist eine Förderschule mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung mit einer vergleichsweise umfassenden, guten Medienausstattung. Dies stellt zunächst nur die (Ausstattungs-)Grundlage dar, um im Bereich der Medienerziehung die Medienkompetenzen bei den Schüler*innen zu fördern und zu stärken.

Basiertes Fachwissen über Unterrichtskonzepte, Lernprogramme, Anwendungssoftware, die sachgerechte Handhabung der Schulcomputer, die Funktionsweise der „UCloud4Schools“ und die richtige Benutzung technischer (digitaler) Geräte sind Voraussetzungen (ggf. durch schulinterne Fortbildungen vermittelt) für einen guten, adäquaten Unterricht im Bereich der Medienerziehung.

Der „medienkompetente“ Pädagoge an der Roda-Schule muss daher über Bedienkompetenz verfügen, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen und die fachlichen Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Das **Kollegium** lässt sich grob in drei verschiedene Gruppen einteilen, die sich in ihrem Kenntnisstand bezüglich der Anwendung des Gebrauchs von Medien und Präsentationsmöglichkeiten sowie der fachlichen Unterrichtskonzepte unterscheiden:

- Anwender mit fortgeschrittenen Kenntnissen
- Anwender mit geringen Kenntnissen
- Anwender ohne Vorkenntnisse

Diese Gruppen sollen in ihrem Kenntnisstand aneinander angenähert werden. Dabei stehen Kenntnisse bezüglich der Anwendung der Lernsoftware, der erfolgreichen Nutzung der schuleigenen digitalen Medien und der Benutzung des PC-Raums im Vordergrund. Gleichzeitig werden fortlaufend gezielt Fortbildungen (z.B. „Medienpass NRW“, „Sicheres Surfen ohne Risiko“ oder „Soziale Netzwerk“) angeboten, die den Kenntnisstand der jeweiligen Kolleg*innen individuell nach Wunsch erweitern, die dem Bedarf der Schüler*innen entsprechen sowie dem medialen Zeitalter Rechnung tragen.

5. Ausstattungsbedarf

Der Medienentwicklungsplan ist ein Instrument, mit dem auch die Roda-Schule in Abstimmung mit dem Schulträger den Einsatz von Medien plant und die dafür erforderlichen Voraussetzungen beschreibt. Er verbindet das pädagogische Konzept mit dem technischen (Ausstattung, Vernetzung, Wartung) und dem organisatorischen Konzept (Fortbildung und Finanzierung).

Um Medienkompetenz vermitteln zu können, benötigt die Roda-Schule neben medienkompetenten Lehrkräften unter anderem eine leistungsfähige Internetanbindung, die leider bisher nicht vorhanden ist und eine gute, lernförderliche Ausstattung.

Damit die Technik auf die pädagogischen Vorstellungen und Erfordernisse der Roda-Schule ausgerichtet werden kann, ist eine systematische Planung unter Einbeziehung aller am Schulleben Beteiligten und des Schulträgers erforderlich. Nur dann wird der Schulträger die Gewissheit haben, dass seine Investitionen in die mediale Ausstattung der Schule auch zur Unterstützung eines zeitgemäßen Unterrichtes führen.

Grundgedanke bei unserer Arbeit mit neuen Medien ist die Erkenntnis, dass bestimmte Unterrichtsziele mit neuen Medien effektiver und motivierender erreicht werden können als mit traditionellen Methoden.

Die neuen Medien ermöglichen selbstgesteuertes Lernen: Die Schüler*innen haben die Möglichkeit, Lerngegenstände eigenständig zu erarbeiten bzw. nachzuarbeiten. Dabei werden sie vom Computer wertungsfrei kontrolliert und korrigiert. Zudem können digitale und insbesondere analoge/traditionelle Unterrichtsmedien wie Bücher und schriftliche Arbeitsergebnisse von Schüler*innen durch neue Medien für eine ganze Klasse dargestellt werden. Hinzu kommt natürlich, dass der sichere Umgang mit dem Computer für die heranwachsenden Generationen eine wichtige Schlüsselkompetenz für das weitere Schul- und das spätere Arbeitsleben darstellt.

Für die Roda-Schule ergeben sich daher folgende verbindliche Erweiterungen für die technische und organisatorische Konzeption:

Im Vordergrund stand bisher zunächst die Ausstattung aller Klassenräume mit mindestens zwei zeitgemäßen Rechnern mit Internetzugang, die mit dem schuleigenen Roll-Out versehen sind. Hier ist noch eine deutliche Verbesserung der Infrastruktur (mindestens zwei Netzwerkdoppeldosen für jeden Klassenraum, Doppeldose im Deckenbereich für späteren WLAN-Ausbau, Reduzierung von Stolperfallen durch herumliegende Kabel durch das Anbringen einer PC-Steckerleiste (Kabelkanal) mit mindestens vier Steckdosen pro PC in jeder Klasse; Anbindung an eine leistungsstarke Internetleitung) vonnöten.

Eine zeitgemäße schulische Medienbildung setzt neben der curricularen Verankerung (**Medienkonzept**) und medienkompetenten und motivierten Lehrern (**Fortbildungsangebote**) als dritte Säule auch die entsprechende Infrastruktur (**Mediale Ausstattung**) voraus. Darunter haben wir im Wesentlichen die nachfolgenden Bestandteile zugeordnet:

- **Endgeräte:** Desktop-PC, Notebook, Tablet, usw. (inklusive Betriebssysteme)
- **Präsentationsmöglichkeit:** Beamer, Visualizer, interaktives Whiteboard
- **Server und Peripheriegeräte:** Drucker, Scanner, usw.
- **Geräte zur kreativen Gestaltung:** Digitale Foto- und Videokamera, Audiorekorder, usw.
- **Netzwerkeinbindung:** Leistungsfähiger Internetzugang, LAN (kabelgebunden) und/oder WLAN (kabellos)
- **Software:** Anwendungssoftware, Lernsoftware, Kollaborationstools (UCloud4Schools), usw.
- **Zugang zu digitalen Inhalten:** Medienportale (z.B. EDMOND), digitale Lehrbücher
- **Administration, Wartung und Support:** Medienbeauftragter (Förderschullehrer), Regio-IT als Dienstleister

Nach Prüfung unserer vorhandenen Ausstattung ergeben sich folgende Ausstattungswünsche für die nächsten Jahre (2018-2020):

Ausstattung im Bereich „Endgeräte“

- mit weiteren – mindestens 7 **iPads** (Bestand auf eine Klassenstärke ausbauen) und entsprechender **Ausstattung mit Apps** (Lern-Apps und Apps zur Unterstützten Kommunikation (UK) – bisher wurden nur kostenfreie Apps aufgespielt) sowie mindestens einem **Apple TV** (Set-Top-Box) für die Anbindung der iPads zu Präsentationszwecken an Beamern. Wünschenswert wäre zudem eine mobile Ladestation für die Tablets, damit ein Aufladen zeitsparend und wartungsarm erfolgen kann.

Ausstattung im Bereich „Präsentationsmöglichkeiten“

- mit mindestens einem **Touch-Monitor** im PC-Raum für Schüler*innen mit großen motorischen Schwierigkeiten.
- mit fest an der Decke, an der Wand oder am Tafelsystem installierten tauglichen **Beamern** (kabelgebunden, Auflösung mind. 1280x720; Anschlüsse DSub 15 (VGA), HDMI und evtl. DVI, Geräuschpegel unter 30dB, Helligkeit über 3500 ANSI Lumen, Wireless-Display und Airplay-Funktion) und mobilen **Visualizern**, die mittelfristig die vorhandenen Overheadprojektoren ersetzen sollen (für jede Klasse).

Ausstattung im Bereich „Server und Peripheriegeräte“

- mit mindesten 3 **Netzwerkdruckern** – mindestens einem Drucker pro Flur. Nach Möglichkeit sind einheitliche und netzwerkfähige schwarz-weiß Laserdrucker mit hoher Druckrate (mehr als 20 Seiten pro Minute - Gütesiegel TCO06 als Standard für Arbeitsgesundheit - verspricht Wartungsreduzierung) anzuschaffen.

Ausstattung im Bereich „Netzwerkanbindung“

- mit einem **leistungsfähigen Internetzugang (Absolute Priorität - Der wichtigste Ausstattungswunsch - Grundlage für ein angemessenes Arbeiten** am PC und für die Nutzung des **WLAN** Netzes - zusätzliche Problematik: Netzwerkbasierte Programme laufen nicht, bleiben „hängen“ oder laufen nur sehr eingeschränkt)

INFO: Mit den ersten Arbeiten zur Ausleuchtung mit **WLAN Antennen** zum Ausbau eines WLAN Netzwerks wurde im Juni 2016 begonnen (z.B. für „BYOD“). Bisher wurden nur die Smart-TVs ins WLAN integriert. Die umfassende Nutzung des WLAN Netzes macht nur Sinn mit einem leistungsfähigen Internetzugang. Gleichzeitig ist eine WLAN Ausleuchtung für die Nutzbarkeit von iPads und „BYOD“-Geräten unabdingbar. Bisher leuchten 5 WLAN Antennen in etwa alle Klassenräume aus. Eine weitere WLAN Ausleuchtung für die Fachräume und das Lehrerzimmer sind noch erforderlich.

Ausstattung im Bereich „Software“

- Alle vorhandenen Lernprogramme sollen dahingehend erweitert/upgedatet werden, dass sie mit dem jeweils neusten Betriebssystem (z.Zt. „Windows 7“) kompatibel sind. Neue, **gute und sinnvolle Lernsoftware** für die Förderbereiche „Schreiben und Lesen, Sprache“, „Umgang mit Mengen, Zahlen und Größen“, „Wahrnehmung“ und

„Sachunterricht“ soll nach eingehender Prüfung (Kriterien siehe Anhang Punkt 8.2) unseren Softwarebestand stetig modernisieren und erweitern. Für die StädteRegion als Schulträger kann es kostengünstiger sein, wenn Software zentral angeschafft wird und sich z.B. die Förderschulen für einheitliche Softwarelösungen entscheiden und er so Synergieeffekte erzielt. Für die Roda-Schule ist die Anschaffung einer speziellen Lesesoftware für Internetbrowser sinnvoll, um auch Schüler*innen mit eingeschränkter oder ohne Lesekompetenz eine Teilhabe zu ermöglichen.

Ausstattung im Bereich „Zugang zu digitalen Inhalten“

- Sehr wünschenswert wäre zudem ein **Abonnement bei ONILO** (<http://www.onilo.de>), um sogenannte Board-Stories (interaktive Bücher, die an einem Whiteboard animiert werden können) von Kinderbüchern anschaffen zu können.

6. Fortbildungskonzept

Das Medienkonzept wird fortlaufend aktualisiert und federführend von der Medien-AG in Abstimmung mit der Schulleitung und dem Kollegium weiterentwickelt. Die Arbeitsgemeinschaft trifft sich regelmäßig im Rahmen der Schulprogrammarbeit.

Neben der technischen Weiterentwicklung (siehe Punkt 5.) sind Fortbildungsangebote zum Einsatz des Medienpasses NRW und zu fachlichen Unterrichtskonzepten, zum Themenbereich „Sicheres Surfen ohne Risiko“, zu neuen Lernsoftwareprogrammen oder um neue technische Ausstattung kennen und anwenden zu lernen weiterhin notwendig. Von der Fortbildung zum „Medienpass NRW“ im November 2017 erhofft sich die Medien-AG weitere Impulse zur Fortschreibung und Weiterentwicklung des Medienkonzeptes und zur Konkretisierung obligatorischer Unterrichtsvorhaben für die Roda-Schule.

Für das Schuljahr 2017/18 ist ebenfalls geplant, dass die Mitglieder der Medien-AG vom Medienbeauftragten vertiefende Informationen zur Medienausstattung, zur vorhandenen Lernsoftware und zu Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht erhalten, um anschließend als Multiplikatoren zu dienen und alle Kolleg*innen auf folgenden Wissensstand zu bringen:

- die aktuellen Lernprogramme des Roll-Outs kennen und anwenden lernen
- die wichtigsten Apps für das iPad kennen und anwenden lernen
- alle technischen Geräte bedienen und kennen lernen
- fachliche Unterrichtskonzepte kennen lernen

Die o.g. Fortbildungsangebote sollen im laufenden Schuljahr als pädagogischer Tag (mit Hilfe von „Lernstationen“) durchgeführt werden. Insbesondere in Hinblick auf Fortbildungen zu fachlichen Unterrichtsprinzipien möchte die Roda-Schule auch das Kompetenzteam Aachen einbinden und Fortbildungsangebote des „Euregionalen Medienzentrums Aachen“ wahrnehmen.

In diesem Schuljahr plant die Medien-AG außerdem den Aufbau eines sogenannten „Medienkoffers“, der zu den (Kompetenz-)Bereichen des Medienpasses erste Unterrichtsmaterialien und erprobte Unterrichtsreihen zusammenstellt, die vom Kollegium schnell und unkompliziert für den Unterricht benutzt werden können. Angedacht ist auch eine Datenablage der Unterrichtsmedien in der UCloud.

7. Zeitplanung und Evaluation

Die Roda-Schule berücksichtigt bei der Weiterentwicklung ihres Medienentwicklungsplans maßgeblich die „Orientierungshilfe zur lernförderlichen IT-Ausstattung an Schulen in NRW“ um ihre Ausstattung sinnvoll zu optimieren. Dazu wurden dem Kollegium im März 2017 die Inhalte der Orientierungshilfe anschaulich in einer pädagogischen Konferenz präsentiert und mit der aktuellen Medienausstattung verglichen (Bestandsaufnahme und Evaluation). Es erfolgte anschließend eine Befragung zu Ausstattungswünschen, die den Vorgaben „Technik folgt Pädagogik“ und „lernförderlich“ entsprechen sollten. Die Ergebnisse wurden von einer Arbeitsgemeinschaft (5 Kolleg*innen) ausgewertet, mit dem Kollegium abgestimmt und bei der Fortschreibung des Medienentwicklungsplans berücksichtigt.

Eine Dokumentation der Präsentation und der Befragung liegt der Roda-Schule im „Handbuch Neue Medien“ vor, das dem Kollegium im „Medienkoffer“ zur Verfügung gestellt

wird. Zudem erfolgte zur Fortschreibung des Medienentwicklungsplans eine zusätzliche und abschließende Beratung durch Herrn Klas beim „Euregionalen Medienzentrum Aachen“.

Im ersten Schulhalbjahr 2017/2018 ist eine Befragung des Kollegiums geplant, um zu ermitteln in welchen Bereichen konkreter Fortbildungsbedarf weiterhin besteht. Durch einen personalisierten Fragebogen können anschließend konkrete Fortbildungsangebote ermittelt und auf das Kollegium abgestimmt werden. Diese Vorgehensweise wird jährlich wiederholt.

8. Anhang

8.1 Wichtige Regeln für die Internetnutzung

Das Internetportal „SCHAU HIN! – was deine Kinder machen“ ist eine Seite für Eltern mit Kindern, die die Medienwelt entdecken. Sie stellt für Kinder und Jugendliche wichtige Regeln für die Internetnutzung auf und gibt Empfehlungen für den kindgerechten Umgang mit Games. Auch die Internetseite „Kids am Compi“ gibt Tipps für den sicheren Umgang mit Internetangeboten. Daraus haben wir für unsere Schule folgende verbindliche Regeln abgeleitet:

- Internet ist sinnvoll und macht Spaß, lernen Sie die guten Seiten des Internets mit ihren Schüler*innen gemeinsam kennen.
- Geben Sie Ihre eigenen Moral- und Wertvorstellungen bekannt und setzen Sie diese durch.
- Ermutigen Sie Ihre Schüler*innen, die guten und die schlechten Interneterfahrungen mit Ihnen zu teilen.
- Begleiten Sie ihre Schüler*innen bei der Auswahl und Anmeldung von Internetangeboten.
- Verboten sie Ihren Schüler*innen die Preisgabe von persönlichen Daten ohne Ihre Zustimmung.
- Bringen Sie Ihren Schüler*innen auch im Internet einen respektvollen Umgang bei.
- Erklären Sie ihren Schüler*innen, was Urheberrecht ist, und dass das Kopieren von geschützten Inhalten illegal ist.
- Erstellen Sie eine Internetvereinbarung, die Ihren Bedürfnissen und den Bedürfnissen ihrer Schüler*innen entspricht.
- Interessieren Sie sich für die Games Ihrer Schüler*innen - spielen Sie ab und zu mit. Vereinbaren Sie klare Regeln und Zeiten des Computerspielens.
- Benutzen Sie den Computer nicht als Mittel für Belohnung oder Strafe (vgl. <http://www.kidsamcompi.ch> und <http://www.schau-hin.info>).

8.2 Was macht „gute“ Lernsoftware aus?

Für die Roda-Schule gibt es Kriterien für die Anschaffung und bei der Auswahl und Nutzung von Lernsoftware. Die festgelegten Kriterien orientieren sich an den Lernvoraussetzungen unserer Schüler*innen mit besonderem Förderbedarf:

- Die Software ist leicht bedienbar, hat eine klare und übersichtliche Struktur, ist leicht erlernbar sowie weitgehend selbsterklärend.
- Die Schüler*innen können mit den Programmen am Computer eigenständig üben. Sie profitieren von der direkten Rückmeldung über den Lernerfolg.
- Langsamer arbeitende Kinder geraten nicht unter Zeitdruck und abwechslungs-reiche Übungen in unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad, die sinnvoll wiederholt werden, sichern und festigen Grundkenntnisse und -fähigkeiten.
- In Lernprogrammen gibt es eine Editierfunktion sowie eine Lern- und/oder Erfolgskontrolle.

Druck und Satz:
Roda-Schule,
- Schule mit dem Förderschwerpunkt



Geistige Entwicklung –

StädteRegion Aachen,
Geilenkirchener Str. 33,
52134 Herzogenrath
Tel. 02406/92050
eMail: [roda-schule\(at\)staedteregion-aachen.de](mailto:roda-schule@staedteregion-aachen.de)
Homepage: www.roda-schule.de



*Dieses Konzept wird im Rahmen der Berufsvorbereitung in der schuleigenen Druckerei von Schüler*innen gedruckt.*