

Medienbildungskonzept der
Regionalen Schule mit Grundschule
Proseken

begonnen: Schuljahr 2019/2020

1. Einleitung und Zielsetzung

Die gesellschaftliche Entwicklung in allen Lebensbereichen wird zunehmend durch Digitalisierung geprägt. Wir wollen unsere Schülerinnen und Schüler in einem kontinuierlichen, pädagogisch strukturierten und begleitenden Prozess auf diese wachsenden Anforderungen gezielt vorbereiten. Unsere Schülerinnen und Schüler sollen befähigt werden, im Rahmen einer durchgängigen und individuellen Medienbildung an unserer Schule digitale Kompetenzen zu erwerben.

Leitsätze:

1. Digitalisierung durchdringt alle Lernfelder in allen Unterrichtsfächern.
2. Wir fördern unsere Schülerinnen und Schüler in der Entwicklung ihrer Selbstständigkeit durch die Anwendung digitaler Lernwerkzeuge.
3. Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler, den wachsenden digitalen Anforderungen im Alltag gerecht zu werden.

Perspektive Bildung und Erziehung

Medienbildung trägt zum Erwerb fachlicher wie überfachlicher Kompetenzen bei, die für die aktuelle Lebensgestaltung ebenso wie für die Bewältigung künftiger Herausforderungen unverzichtbar sind. Eine kritische Auseinandersetzung mit Medieninhalten ist dafür genauso erforderlich wie die Reflexion des eigenen Medienhandelns.

Heutzutage sind Persönlichkeitsentwicklung und individuelle Lebensbewältigung eng mit digitalen Medien verknüpft. In ihrer Lebens- und Freizeitgestaltung bedienen sich Jugendliche immer mehr den vielfältigen medialen Möglichkeiten. Digitale Medien prägen die Alltagswelt junger Menschen in vielfältiger Weise. Die enorme unmittelbare Präsenz von Medien im Alltag führt aber auch dazu, dass die Schüler Kompetenzen erwerben müssen, um in dieser Vielfalt Orientierung zu finden um die Codes der medialen Angebote überhaupt zu verstehen und diese Angebote auch zu nutzen. Zur Medienkompetenz gehört auch, den Einfluss der Medien kritisch zu sehen und die Grenzen und Gefahren der individuellen Mediennutzung zu erkennen.

Perspektive Unterricht

Der Einsatz digitaler Medien ermöglicht unseren Lehrerinnen und Lehrern neue Formen der Veranschaulichung und Motivation. Digitale Werkzeuge eröffnen unseren Schülerinnen und Schülern neue Formen der Auseinandersetzung mit Unterrichtsinhalten und bereiten sie auf einen beruflichen Alltag vor, der heutzutage in nahezu allen Bereichen durch den Einsatz von digitalen Medien mitbestimmt wird.

Medienunterstützter Unterricht koppelt an die Lebenswirklichkeit der Schüler an. Der Fachunterricht kann neue Medien nutzen, um den Erwerb von Wissen und Kenntnissen zu erleichtern und damit die Unterrichtsqualität zu erhöhen. Für viele Schüler wird der Unterricht durch den Einsatz von neuen Medien interessanter. Im Bereich des fächerübergreifenden Lernens können neue Medien dazu dienen, überfachliche Fähigkeiten wie Planungskompetenz, Gestaltung und selbststän-

diges Lernen zu fördern. An unserer Schule soll Medienbildung daher weit mehr umfassen als reine Bedienkompetenz von neuen Medien und nicht an ein einziges Fach gebunden werden, sondern soll vielmehr Aufgabe aller Fächer gemeinsam sein. Daher werden wir im Rahmen unseres Konzeptes zunächst Kompetenzen der Medienbildung formulieren (Kapitel 3), die inhaltliche Ausgestaltung an bestimmte Fächer binden (Kapitel 3), die materiellen Rahmenbedingungen darlegen (Kapitel 4 und 5), notwendigen Fortbildungsbedarf aufzeichnen und daraus ein Fortbildungskonzept (Kapitel 6) ableiten sowie den weiteren geplanten Schulentwicklungsprozess beschreiben (Kapitel 7).

Mit der Umsetzung dieser Ziele haben wir bereits vor einigen Jahren begonnen, wollen dies aber nun durch ein Konzept gezielter fortsetzen. Wir wollen ein Konzept, bei dem die Entwicklung bestimmter Fähigkeiten im Umgang mit Medien im Mittelpunkt steht.

2. Unsere Schule im Profil

Name der Schule	Regionale Schule mit Grundschule Proseken
Nummer der Schule	75435842
Schulstandort/Adresse	Hauptstraße 18, 23968 Proseken
Schulart	Regionale Schule, Grundschule
Schulleiter/in	amt. Frau Raschke
Mitglieder Steuergruppe	Frau Raschke, Frau Dietrich, Frau Marten
Schulische/r Medienbildungsbeauftragte/r	Frau Dietrich
Erstansprechpartner/in?	Frau Raschke
Anzahl der Lehrkräfte	24
Anzahl der Schülerinnen und Schüler	ca. 360

3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

Perspektive Unterricht

Die derzeitig dominierenden Unterrichtsszenarien an unserer Schule sind:

		nie	sehr selten	selten	häufig	sehr häufig
PunktueLLer Einsatz	digitaler Medien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	digitaler Werkzeuge	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Medienreflektion, -kritik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

		nie	sehr selten	selten	häufig	sehr häufig
Projektartige Arbeit mit	digitalen Medien	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	digitalen Werkzeugen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Medienreflektion, -kritik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

		nie	sehr selten	selten	häufig	sehr häufig
Dauerhafter Einsatz	digitaler Medien	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	digitaler Werkzeuge	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Medienreflektion, -kritik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Eine Weiterentwicklung im Schuljahr 2020/21 besteht für uns darin, den punktuellen Einsatz auf häufig, die projektartige Arbeit auf häufig und den dauerhaften Einsatz in Richtung selten auszubauen. In den verschiedenen Fachkonferenzen wurden dazu verbindliche Festlegungen zum Unterrichtseinsatz digitaler Medien und Werkzeuge auf der Grundlage des Rahmenplanes „Digitale Kompetenzen“ getroffen.

Neu ist ab dem Schuljahr 2020/21 an unserer Schule der Einsatz des landesweit einheitlichen Lernmanagementsystems itslearning. Der Einsatz erfolgt ab Klassenstufe 5 und ist gut geeignet, den coronabedingten Distanzunterricht für unsere Schülerinnen und Schüler abzusichern. Aber auch im Präsenzunterricht ermöglicht er digitalen Unterricht, der die selbstständige digitale Arbeitsweise unserer Schülerinnen und Schüler fordert und fördert und somit digitale Kompetenzen entwickelt.

Perspektive Bildung

Konkret sieht die bisherige Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Unterricht bei uns folgendermaßen aus:

Grundschule:

- Arbeit an der Anton-App zu den Themen in Deutsch und Mathematik
- Arbeit in Lernwerkstatt10 zu Themen in Mathematik
- Filme in Schulportalen z.B. Planet Wissen in Sachkunde
- Arbeit in WORD mit Schreibübungen zu den Themen in Deutsch
- Recherche im Internet zu den Themen in Sachkunde
- Vorträge mit Power Point vorbereiten
- Topografische Übungen zu MV im Internet z.B. Planet Schule,

Orientierungsstufe:

- Informatikunterricht Klasse 5/ 6 – 1 Wochenstunde nach neuem Rahmenplan seit 2019/2020
- Ganztagsschulunterricht
 - spielerisches Programmieren/ Programmieren mit scratch
 - Erstellen von Fotostorys
 - Erstellen von actionbounds
 - interaktive Lernanwendungen nutzen und selber gestalten
 - u.a.

Regionale Schule:

- Informatikunterricht Klasse 7 bis 10 – 1 Wochenstunde nach neuem Rahmenplan seit 2019/2020
- Wahlpflichtunterricht Klassen 7/ 8 und 9/ 10
 - Bewerbungsschreiben mit Word/ Online- Bewerbung
 - Information über Ausbildungsberufe in durchstarten-in-mv.de und planet-beruf.de
 - Übungen mit Microsoft Excel (Berechnungen durchführen, Tabellen gestalten, Berechnungsprogramme, Berechnungen durchführen, Tabellen gestalten, Berechnungsprogramme entwerfen, Datentabellen, Diagramme erzeugen, Diagramme gestalten)
 - Übungen mit Word (Briefe schreiben, Serienbriefe schreiben, Briefkopf einfügen, Tabellen einfügen, Tabellen gestalten, Seitengestaltung, Formatvorlagen nutzen, Fußnoten einfügen, Quellenverzeichnis erstellen, ...)
 - Erstellen von Präsentationen mit Microsoft Power Point
 - Nutzen des Internets, richtiges Suchen, Rechte und Pflichten beim Nutzen des Internets und deren Inhalte, Gefahren des Internets
 - Erstellen kleiner Zeitschriften mit Microsoft Publisher (Abschlusszeitung, Geburtstagszeitung, Schülerzeitung o.ä.)
 - Erstellen eines Flyers zu einem schulischen Thema mit Microsoft Publisher
 - Rechte/ Pflichten und Gefahren beim Nutzen sozialer Netzwerke
 - interaktive Lernanwendungen nutzen und selbst gestalten
 - Fotostorys zu schulischen Themen erstellen
 - Actionbounds erstellen und nutzen
 - html-Programmierung
 - Programmieren mit calliope mini

Projekte und Wettbewerbe, Einsatz in anderen Unterrichtsfächern:

- Unsere Computerräume werden im Rahmen verschiedener Projekte genutzt, z.B. für die Erstellung der Schülerzeitung, der Bibliotheks-AG, der Arbeit mit Antolin.de
- Im Rahmen moderner Methoden der Lernorganisation (z.B. Werkstattunterricht, Stationenlernen und Wochenplanarbeit) haben die Schüler Zugang zu Lernsoftware, Office-Anwendungen und Internet-Lexika. Der PC wird dabei nicht als Ersatz, sondern als sinnvolle Ergänzung bereits vorhandener Lexika, Klassenbüchereien und Lernmaterialien angesehen. Insbesondere in den Fächern Deutsch, Mathematik, Geografie und Englisch werden die Computerräume zur Nutzung von Lernsoftware genutzt.
- Für Projekte sollen die Schüler die Möglichkeit haben, mit Hilfe von Digitalkamera Projekte im laufenden Unterricht zu dokumentieren und zu kommentieren. Gruppen- und Klassenzei-tungen können so erstellt werden, Poster und Einladungskarten entworfen werden. Im Rahmen kreativer Textverarbeitung sollen auch die Möglichkeiten von Rechtschreibprüfung, Thesaurus und nicht zuletzt die vielseitigen Layoutoptionen zum Einsatz kommen.
- Selbstaufgenommene Fotos können mit einfachster Bildbearbeitungssoftware verfremdet werden oder als Fotomontage arrangiert werden. Aus mit dem PC erstellten Fotomontagen, selbst „gemalten“ Bildern (z.B. mit „Paint“) und Erstellung eigener Texte können Bilderge-schichten entstehen oder Fotostorys.

Für all diese Nutzungsmöglichkeiten werden bisher vorrangig die beiden Computerräume mit je-weils 16 vernetzten PC's, die Digitalkamera und unsere zwei A4- Drucker mit integriertem Scanner genutzt.

Die durch den Rahmenplan „Digitale Kompetenzen“ vorgegebenen Anforderungen haben wir ab die-sem Schuljahr für einzelne Unterrichtsfächer konkretisiert. In der **Anlage 1** haben wir sie nach der Zu-gehörigkeit zu einzelnen Fächern den entsprechenden Niveaustufen und den Kompetenzbereichen zugeordnet.

Am Beispiel der 1. Digitalen Kompetenz „Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren (von Informationen und Daten)“ ist an dieser Stelle die Untergliederung in die vier Niveaustufen gemäß Anlage 1 darge-stellt:

Niveaustufe 1	Niveaustufe 2	Niveaustufe 3	Niveaustufe 4	Niveaustufe 5
Religion 5: Bibelstellen in digitalen Ausgaben suchen Religion 6-8: Virtueller Rundgang in einer Synagoge bzw. Moschee	Religion 5-10: Gott in der digitalen Welt	Religion 8: Recherche funda- ment. Gruppen und Bewertung deren Aussagen		
Informatik und Me- dienbildung Klasse 5: Dateien öffnen und unter Verwendung ei- nes Ordnungssystems sowie zweckmäßiger	Informatik und Me- dienbildung Klasse 8: - Bildrecherchen in Medien-sammlungen ausführen	Informatik und Me- dienbildung Klasse 8: - Aufbau und Funkti- onsweise von Such- maschinen beschrei- ben		

<p>Datei- und Ordnernamen speichern, Dateien kopieren, verschieben, löschen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Suchergebnisse in Bezug auf Relevanz bewerten - Authentizität und Vertrauenswürdigkeit der Quelle abschätzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Filter-Techniken zur Eingrenzung der Suchergebnisse verwenden 		
<p>Fremdsprachen Klasse 5-6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Charakteristika verschiedener Quellen kennen und bewerten, z. B. Online Wörterbuch Leo, online Vokabel und Grammatik üben (Schlaukopf, ego4u, etc) - Jugendzeitschriften, ausgewählte Internetseiten nutzen - Mit Lernprogrammen (auch Multimedia) arbeiten, – einfache Sachverhalte und Arbeitsergebnisse in Ansätzen mit traditionellen und modernen Präsentationsmedien dokumentieren und präsentieren 	<p>Fremdsprachen Klasse 7</p> <ul style="list-style-type: none"> - Charakteristika verschiedener Quellen kennen und bewerten, z. B. online-Zeitungen, private Blogs, Wikis moderne Medien zur Informationsbeschaffung und -bearbeitung nutzen (z. B. über Sitten und Bräuche rund um das Neujahrsfest in Hong Kong) 	<p>Fremdsprachen Klasse 8</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kataloge öffentlicher Bibliotheken kennen und nutzen 	<p>Fremdsprachen Klasse 9</p> <ul style="list-style-type: none"> - aussagekräftige Begriffe für die Suche formulieren (Schlagwörter) Internet- - Recherche und Präsentation der Ergebnisse mit Hilfe neuer Medien 	<p>Fremdsprachen Klasse 10</p> <ul style="list-style-type: none"> -Spezielsuchmaschinen für wissenschaftliche Fragen kennen und nutzen (z. B. UB-Kataloge) - Internet-Recherche: Internationale Praktika Fremdsprachen - Vor- und Nachteile innovativer, weltweit genutzter Medien beschreiben, vergleichen und diskutieren (z. B. Internetabhängigkeit) - Auswirkungen von Gewalt in Medien problematisieren - konventionalisierte, kultur-spezifisch geprägte Charakteristika von Texten und Medien kennen und beachten
<p>Musik Klasse 5:</p> <p>Instrumentenkunde; Recherchieren und Vorstellen; Instrumentenpuzzle interaktiv</p>	<p>Musik Klasse 6: mit Hilfe des Internets ein Instrument nachbauen;</p> <p>Tanz suchen und mit Hilfe des Internets einüben und aufführen</p>	<p>Musik Klasse 7:</p> <p>Geschichte der Filmmusik recherchieren und Informationen zusammen-tragen</p>	<p>Musik Klasse 8/9:</p> <p>Geschichte der Nationalhymne mit Hilfe der Informationen aus Internet ausarbeiten</p>	<p>Musik Klasse 5:</p> <p>Instrumentenkunde; Recherchieren und Vorstellen; Instrumenten- puzzle interaktiv</p>
<p>Biologie Klasse 5:</p> <p>Informationen für Steckbriefe von Tieren recherchieren</p>	<p>Biologie Klasse 6 /7</p> <p>Chemie Klasse 7:</p> <p>Recherche zu verschiedenen naturwiss. Themen</p>	<p>Biologie Klasse 7/8</p> <p>Chemie Klasse 8:</p> <p>Recherche zu verschiedenen naturwiss. Themen</p>	<p>Biologie Klasse 9:</p> <p>Recherche von Beispielen für die Selbstregulation von Ökosystemen nach Naturkatastrophen oder massivem Eingriff des Menschen</p> <p>Recherche zur internationalen Zusammenarbeit im Kampf gegen den Klimawandel</p>	<p>Biologie / Chemie Klasse 10:</p> <p>Recherche von Informationen für die Bearbeitung der Jahresarbeit</p>

Mathematik Klasse 7: Tabellen-kalkulationen anwenden Geometriesoftware nutzen	Mathematik Klasse 8, 9: Tabellen-kalkulationen anwenden Geometrie-software nutzen Mathematik Klasse 7: Diagramme und Infografiken erschließen und beurteilen (Prozentrechnung)	Mathematik Klasse 10: Daten zu aktuellen Anlässen suchen Mathematik Klasse 7/8: aus Statistiken abgeleitete Aussagen anhand von Quellenangaben (Zeit, Autor, vermutete Intensionen) bewerten		
Geografie Klasse 5, 6: geografische Informationssysteme u. digitale Karten nutzen Geografie Klasse 5: Nutzungskonflikte um Nationalparks recherchieren	Geografie Klasse 7, 8: geographische Informationssysteme und digitale Karten nutzen Geografie Klasse 9: statistische Daten suchen und nutzen	Geografie Klasse 9: geographische Informationssysteme und digitale Karten nutzen		
		Deutsch Klasse 6: Vorgangsbeschreibung: Recherche Rezept Deutsch Klasse 5: Erstellen von Steckbriefen	Deutsch Klasse 9: Bewerbungsschreiben	
			Philosophie Klasse 8/9 Recherche und Verarbeitung des Themas „Entwicklung der künstlichen Intelligenz“	
	Kunst Klasse 10: Künstler oder Epochen recherchieren			

Die weiteren digitalen Kompetenzen sind in der **Anlage 1** näher gegliedert und strukturiert. Die darin ausgewiesenen Unterrichtsinhalte/Maßnahmen/Projekte werden im Schuljahr 2020/21 verbindlich umgesetzt und in den darauffolgenden Schuljahren weiter ausgebaut.

Einen Schwerpunkt unserer Arbeit im Schuljahr 2020/21 legen wir auf die Kompetenzbereiche „Produzieren und Präsentieren“ sowie „Schützen und sicher Agieren“.

besondere Einzelmaßnahmen:

- Schüler und Eltern werden durch Infoveranstaltungen und Projekten, die hauptsächlich durch unseren Schulsozialarbeiter und die Klassenlehrer organisiert werden über Gefahren des Internets und den richtigen Umgang mit sozialen Netzwerken aufgeklärt

- die Schüler erfahren vor allem im Fach Informatik aufbauend von Klasse 5 bis 10 den richtigen Umgang mit Daten und deren Schutzmöglichkeiten
- die Schüler erkennen Chancen und Risiken der digitalen Medien, indem dies Inhalt der verschiedensten Fächer wird.
- die Schüler erstellen mit Hilfe von Programmen eigene Präsentationen zu gegebenen oder selbstgewählten Themen in vielen Fächern im Unterricht und präsentieren diese vor der Klasse
- Einsatz von itslearning zur Förderung digitaler Kompetenzen unserer Schülerinnen und Schüler in allen Fächern

4. IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Ausstattungsbedarf

Im Ergebnis der Abstimmung mit dem Schulträger wird zur Umsetzung der ausgewiesenen Unterrichtsziele folgende Infrastruktur benötigt:

		Ist	Soll
1	Breitbandanbindung	Mbit/s	Mbit/s
1.1	Breitbandanbindung	bis 250 Mbit/s	250 Mbit/s
2	Raumsituation	Anzahl	Anzahl
2.1	Klassenräume mit LAN-Zugang	17	alle
2.2	Klassenräume mit WLAN-Zugang	0	alle
3	Computertechnik und Peripheriegeräte	Anzahl	Anzahl
3.1	Klassenräume mit Computer-Beamer-Kombination (Beamer an Decke, Dienstlaptops sind vorhanden)	8	10
3.2	digitale Tafeln (interaktive Tafeln)	1	7
3.3	Klassenräume mit einzelnen, digitalen Endgeräten		
3.4	mobile, digitale Klassenzimmer		
3.5	mobile Beamer	4	4
3.6	schulische Laptops	25	25
3.7	schulische Tablets	0	24-32 (2 Klassen-sätze)
3.8	drahtlose Medienübertragung	0	0
3.9	Dokumentenkamera	0	0
3.10	Drucker	2	2

3.11	mobile Lautsprecher	3	7 (4 neue ohne extra Stromanschluss!)
3.12	Digitales schwarzes Brett (DSB 2)	0	2
3.13	PC's für Computerkabinet	17	17
4	Geräte zur Medienproduktion	Anzahl	Anzahl
4.1	digitale Fotoapparate	1	1
4.2	digitale Video-Kameras	0	1
4.3	digitale Audio-Recorder	0	0
	Programme/Apps und Sonstiges	Lizenzen	Lizenzen
	Office-Anwendungen	Schullizenz	
	dynamische Geometriesoftware	lizenzfrei	
	Windows 10 für Raum 17 oder komplett neue PC's		17
	DSB mobile	Jahreslizenz	
	Anwendungen/Dienste (Mediatheken, ...)	Lizenzen	Lizenzen
	FWU-Mediathek	0	1
	Anton-App	0	1
	Interaktion/Kommunikation (Dateiablage, Cloud, ...)	Lizenzen	Lizenzen
	itslearning	1	1

In den folgenden Jahren muss an der Schule eine digitale Infrastruktur geschaffen werden, die den Einsatz digitaler Medien in vielen Unterrichtsfächern und die Umsetzung der Vorgaben der KMK ermöglicht. Zur Umsetzung unseres Medienkonzeptes ist es notwendig, die Nutzung von mobilen Geräten im Klassenraum zu ermöglichen – z.B. durch 2 bis 3 Tablet- Klassensätze. Dafür sind einzelne Klassenraum- WLAN- Netzwerke nötig. Die Ausstattung mit Präsentationstechnik (interaktive Tafeln oder Beamer- Laptop- Lösungen) muss in vielen Klassenräumen noch ausgebaut werden.

Die interaktiven Tafeln sollen in allen Fachräumen (Physik, Geographie – bereits vorhanden, Kunst, Biologie/ Chemie, Informatik) und jeweils in einem Raum der beiden GS-Bereiche eingesetzt werden.

Um in allen Räumen die gewünschten Beamer- Laptop- Lösungen auch für Film- und Tonvorführungen nutzen zu können, benötigen wir weitere mobile Lautsprecher. Diese sollten aber ohne einen extra Stromanschluss nutzbar sein, um Kabelführungen und somit Unfallgefahren zu vermeiden.

Um digitale Kompetenzen bei unseren Schülerinnen und Schülern zu fördern, ist der Einsatz einer Kofferlösung mit Tablets, vorzugsweise iPads, angedacht.

Die PC's im Computerkabinett R 17 sind älter als 5 Jahre und arbeiten noch mit Windows 7. Nach Möglichkeit sollten diese PC's durch neue Geräte ersetzt werden, um die Sicherheit der Anwendungen zu gewährleisten.

Für den Eingangsbereich und das Lehrerzimmer sollen digitale schwarze Bretter zur Veröffentlichung des Vertretungsplanes und sonstiger notwendiger Informationen angebracht werden, die auch über die zugehörige App gesteuert und eingesehen werden können.

Auch hat uns die „Corona-Pandemie“ gezeigt, dass eine nutzbare digitale Basis zur Kommunikation und Zusammenarbeit innerhalb des Kollegiums, der Schülerschaft und mit den Eltern geschaffen werden muss. Aktuell nutzen wir die durch Herrn Beyrau eingerichteten dienstlichen E-Mail-Adressen für unsere Lehrkräfte. Perspektivisch werden diese durch landesweit einheitliche E-Mail-Adressen des Landes ersetzt.

Der Ausbau und die Überarbeitung unserer Schulhomepage ist nötig, um weiterhin schnelle, kostenlose und ausführliche Mitteilungen an Schüler, Eltern und Kollegen zu ermöglichen, wichtige Formulare hochzuladen, unsere Schule und unser Schulleben vorzustellen. Termine könnten zentral digital verwaltet werden und über die Homepage für die Schulgemeinschaft veröffentlicht werden.

Innerhalb des Kollegiums sollen zukünftig intern Formulare und andere Informationen digital bereitgestellt und verwaltet werden. Dies muss über ein Verwaltungsnetzlaufwerk gewährleistet werden. Die Fachschaften sollen zukünftig die Möglichkeit besitzen, Unterrichtsmaterialien, Lehrpläne und andere Materialien über eine Intranet-Struktur zu teilen.

Den Vertretungsplan und wichtige Termine möchten wir digital publizieren und per Bildschirm für Lehrer und Schüler im Foyer veröffentlichen. Dafür benötigen wir ein Digitales Schwarzes Brett.

5. Betriebs- und Service-Konzept

Ein immer wichtiger werdender Punkt ist die Wartung und Pflege der technischen Einheiten, die, bedingt durch die Anzahl der Endgeräte und den steigenden Einsatz im Unterricht, immer aufwendiger wird. Hier ist die Unterstützung eines IT-Dienstleisters, der den Netz- und Rechnersupport übernimmt, notwendig.

Alle Computerräume werden durch die Verantwortlichen der Schule in Absprache mit dem Schulträger betreut. Größere Reparaturen erfolgen ausschließlich nach Rücksprache mit dem Schulträger.

Ein mögliches Betriebs- und Service-Konzept ist mit dem Schulträger besprochen worden. Bis jetzt hat sich der Schulträger jedoch nicht festgelegt, wie der IT- Service umgesetzt werden soll. Uns steht bei Hardwareproblemen, die nicht mehr in Gewährleistungspflicht stehen als Ansprechpartner Herr Marcus Feyer vom Computer-Service, Grüner Weg 6, 23936 Grevesmühlen zur Verfügung. Geplant ist durch den Schulträger eine Übertragung der Aufgaben zur Einrichtung, Wartung und Pflege der technischen Ausstattung an eine externe Firma. Eine Ausschreibung zur Wartung- und Pflege der EDV der Schule ist in Arbeit.

6. Fortbildungskonzept

Der Fortbildungsbedarf wurde mithilfe des Fragebogens der „Handreichung zur Entwicklung eines schulischen Medienbildungskonzeptes als Bestandteil der Fortschreibung des Schulprogramms einer

Schule in Mecklenburg-Vorpommern“ individuell für die Lehrkräfte der Schule ermittelt und in **Anlage 2** zusammengefasst. Dieser gilt als Grundlage für die schulinterne Fortbildungsplanung.

Die Fortbildungsplanung unserer Schule im Bereich Medienbildung befindet sich derzeit noch im Aufbau, denn zukünftige Fortbildungsschwerpunkte hängen davon ab, inwieweit das hier formulierte Medienbildungskonzept und Ziele umgesetzt werden können, welche Prioritäten dabei gesetzt werden und welche technische Ausstattung unsere Schule zukünftig erhalten wird.

Die individuellen Fortbildungsbedarfe werden durch die betroffenen Lehrkräfte in Eigenverantwortung gedeckt.

Für den Fortbildungsbedarf, der weitestgehend alle Lehrkräfte betrifft, möchten wir SCHILF- Veranstaltungen planen, die entweder durch den Multiplikator des MPZ durchgeführt werden oder durch die Medienbildungsbeauftragte der Schule – Frau Dietrich-Schmeißel.

Folgende Schwerpunkte haben sich durch unsere Umfrage als Planungsschwerpunkte für die kommenden Schuljahre herausgestellt:

- Lernen und Lehren mit interaktiven Medien
- Medienrecht im Internet (Urheber- und Lizenzrecht, Persönlichkeitsrecht, verbotene Inhalte, Hasskommentare)
- Datenschutz in der Schulverwaltung

Die Fortbildungen erfolgen in enger Abstimmung mit den schulischen Medienbildungsbeauftragten und den Multiplikatoren des MPZ. Dafür sind zwei (Schilf-)Veranstaltungen vorgesehen.

bereits stattgefundenen Fortbildungen:

Termin	Thema	Referent / Multiplikator	Teilnehmer	Modul	Zeit
14.10. 2019	Schulung interaktive Tafel	Dienstleister bei Einrichtung	alle LK	Modul 3	2 Stunden
16.12. 2019	Einsatz digitaler Medien	Herr Zurbrügg	alle LK	Modul 1	3 Stunden
30.07.2020	Einweisung in die Lernplattform „Itslearning“	Frau Raschke	alle LK	Modul 3	8 Stunden

geplante Fortbildungen:

Termin	Thema	Referent / Multiplikator	Teilnehmer	Modul	Zeit
April 2021	Medienrecht im Internet	MPZ	alle LK	Modul 2	

Juli 2021 (Vorbereitungs- woche)	Datenschutz in der Schul- verwaltung	MPZ	alle LK	Modul 2	
--	--	-----	---------	---------	--

Frau Dietrich-Schmeißel nimmt als schulische Medienbildungsbeauftragte Aufgaben der schulischen Medienbildung in der Schule wahr und bildet sich regelmäßig weiter, indem sie regelmäßig an den Fortbildungen, die durch das Medienpädagogische Zentrum/IQ M-V angeboten werden, an den Fortbildungen der Winterakademie und an den Fortbildungen der Gesellschaft für Informatik Mecklenburg Vorpommern teilnimmt. Diese Erfahrungen gibt sie auf SCHILF- Veranstaltungen bzw. freiwilligen Veranstaltungen in der Schule weiter.

Zu den externen Fortbildungsangeboten des IQ M-V sind diejenigen Lehrkräfte zu entsenden, die einen entsprechenden Bedarf signalisiert haben.

7. Zeitplanung/Meilensteine

Planungsschritte zum MBK

Termin	Meilenstein	Verantwortlich
10/2019	Initiierung einer Steuergruppe bestehend aus Verantwortlichen (inkl. Entscheidungsbefugnissen) zur Umsetzung der KMK-Strategie an der eigenen Schule mit Unterstützung der medienpädagogischen Multiplikatoren des MPZ	Schulleitung + Kollegium + MPZ
12/2019	Feedbackrunde in der Lehrerkonferenz + Beschluss zur Erarbeitung des MBK	Schulleitung Steuerungsteam Erstansprechpartner/in der Schule Fachschaften/Fachschaftsleiter/in
03/2020	Befragung zur IT-Ausstattung zum Fortbildungsbedarf (siehe Anlagen) Erarbeitung eines Planes mit Unterrichtsinhalten/ Maßnahmen/Projekten auf verschiedenen Niveaustufen (siehe Anlagen)	Schulleitung Steuerungsteam Erstansprechpartner/in der Schule Fachschaften/Fachschaftsleiter/in
05/2020	Vorstellung des MBK einschl. des Maßnahmeplans Erstellung eines PAL-Blattes (Problem-Analyse-Lösung) zur Sicherung der Qualität	Steuerungsteam + Schulleitung
06/2020	Austausch mit dem Schulträger zum MBK im Sozialaustausch	Schulleitung + Schulträger
09/2020	Evaluation in den Fachschaften	Fachschaftsleitung
09/2020	Feedbackrunde in der Lehrerkonferenz Einführung des PAL-Blattes	Steuerungsteam
09/2020	Feedbackrunde im Schülerrat	Schülervertretung/Schulsozialarbeit Steuerungsteam

09/2020	Feedbackrunde im Elternrat	Elternratsvorsitzende/r
11/2020	Bericht zur aktuellen Umsetzung der KMK-Strategie in der Schulkonferenz und Auswertung mit dem Schulträger (Kommunikation mit schulischem Ansprechpartner) – Beschluss der Schulkonferenz Besprechung zur technischen Ausstattung und Anschaffung + Fortbildung	Schulleitung Schulträger Schülervertretung Elternvertretung
12/2020	Übergabe MBK an Schulträger und Schulamt	
02/2020	Winterakademie	IQ M-V/MPZ
02/2020	Feedbackrunden in den schulinternen Mitwirkungsgremien Anmeldung Fortbildungsbedarfe Zusammenarbeit mit den MPM zur Vorbereitung von schulinternen Fobi-Veranstaltungen	Steuerungsteam
07/2020	Sommerakademie	IQ M-V/MPZ

Fünf-Jahres-Plan

Termin	Meilenstein	Verantwortlich
2019/2020	Evaluation Ist-Stand digitale Nutzung, Einarbeitung digitale Kompetenzen in Rahmenpläne der Fachschaften, Erarbeitung von nötigem Soll- Zustand für digitale Nutzung, Evaluation Fortbildungsbedarf Erarbeitung MBK mit Fortbildungsplanung Fortbildung Austausch mit dem Schulträger	Schulleitung + Steuerungsteam Schulleitung + MPZ Schulträger
2020/2021	Fortbildung Organisation Schilf-Tage individuelle Fortbildungen der Lehrkräfte Austausch mit MPZ Fortbildungsplanung nach Bedarfen erste nötige Fortbildungen Lehrerfeedback Schülerfeedback Elternfeedback Schulkonferenz Festlegung von Indikatoren zur Evaluation des MBK	Medienpädagogische Multiplikatoren des MPZ/ Schulleitung/ schulische Medienbildungsbeauftragte IQ M-V Fortbildung Medienpädagogische Multiplikatoren des MPZ/ Schulleitung Steuergruppe
2021/2022	Umsetzung von Hardwareanforderungen des MBK durch Fördermittel Evaluation (summativ) Abgleich der festgelegten Indikatoren/Kriterien mit der tatsächlichen Umsetzung Anpassung des MBK Anpassung der technischen Ausstattung	Steuerungsteam Schulleitung Schulträger

2022/2023	Erreichung 100 % Nutzung eines Lern-Management-System (LMS) durch Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler Nutzung der medialen Ausstattung von selten zu häufig in allen Fachschaftsbereichen individuelle Fortbildung der LK	Schulleitung Steuerungsteam IQ M-V > externe Fortbildung
2022/2023	Fortschreibung des MBK auf Basis der Evaluation Ggf. weitere Anpassungen der Ausstattung Fortbildung der Lehrkräfte (intern) durch die schulischen Medienbildungsbeauftragten individuelle Weiterbildungen zum Thema Medien je nach Angebot des IQMV	Steuerungsteam Schulleitung Schulische Medienbildungsbeauftragte (intern) Kollegium

8. Evaluation

Die Schule verpflichtet sich, das Medienbildungskonzept in den Punkten der Weiterentwicklung der Unterrichtsszenarien, der Ausweitung des Kompetenzrahmens der KMK auf die Fächer und Jahrgangsstufen sowie die Fortbildungsvorhaben jährlich fortzuschreiben.

Die Steuergruppe trifft sich regelmäßig (vierteljährlich) zur Evaluation, Weiterentwicklung und Optimierung des Konzeptes. Dabei informiert sie regelmäßig das Kollegium, hilft bei der Durchführung des MBK, wertet durchgeführte Maßnahmen aus und erfragt Verbesserungsvorschläge.

Anlage 1:
Kompetenzentwicklung- Digitale Kompetenzen

	Niveaustufe 1	Niveaustufe 2	Niveaustufe 3	Niveaustufe 4	Niveaustufe 5
Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	<p>Religion 5: Bibelstellen in digitalen Ausgaben suchen</p> <p>Religion 6-8: Virtueller Rundgang in einer Synagoge bzw. Moschee</p>	<p>Religion 5-10: Gott in der digitalen Welt</p>	<p>Religion 8: Recherche fundament. Gruppen und Bewertung deren Aussagen</p>		
	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 5: Dateien öffnen und unter Verwendung eines Ordnungssystems sowie zweckmäßiger Datei- und Ordnernamen speichern, Dateien kopieren, verschieben, löschen</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 8: - Bildrecherchen in Mediensammlungen ausführen - Suchergebnisse in Bezug auf Relevanz bewerten - Authentizität und Vertrauenswürdigkeit der Quelle abschätzen</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 8: - Aufbau und Funktionsweise von Suchmaschinen beschreiben - Filter-Techniken zur Eingrenzung der Suchergebnisse verwenden</p>		
	<p>Fremdsprachen Klasse 5-6 - Charakteristika verschiedener Quellen kennen und bewerten, z. B. Online Wörterbuch Leo, online Vokabel und Grammatik üben (Schlaupf, ego4u, etc) - Jugendzeitschriften, ausgewählte Internetseiten nutzen - Mit Lernprogrammen (auch Multimedia) arbeiten, – einfache Sachverhalte und</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 7 - Charakteristika verschiedener Quellen kennen und bewerten, z. B. online-Zeitungen, private Blogs, Wikis moderne Medien zur Informationsbeschaffung und -bearbeitung nutzen (z. B. über Sitten und Bräuche rund um das Neujahrsfest in Hong Kong)</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 8 - Kataloge öffentlicher Bibliotheken kennen und nutzen</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 9 - aussagekräftige Begriffe für die Suche formulieren (Schlagwörter) Internet- - Recherche und Präsentation der Ergebnisse mit Hilfe neuer Medien</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 10 -Spezielsuch-maschinen für wissenschaftliche Fragen kennen und nutzen (z. B. UBKataloge) - Internet-Recherche: Internationale Praktika Fremdsprachen - Vor- und Nachteile innovativer, weltweit genutzter Medien beschreiben, vergleichen und diskutieren (z. B. Internetabhängigkeit)</p>

	Arbeitsergebnisse in Ansätzen mit traditionellen und modernen Präsentationsmedien dokumentieren und präsentieren				- Auswirkungen von Gewalt in Medien problematisieren - konventionalisierte, kulturspezifisch geprägte Charakteristika von Texten und Medien kennen und beachten
	Musik Klasse 5: Instrumentenkunde; Recherchieren und Vorstellen; Instrumentenpuzzle interaktiv	Musik Klasse 6: mit Hilfe des Internets ein Instrument nachbauen; Tanz suchen und mit Hilfe des Internets einüben und aufführen	Musik Klasse 7: Geschichte der Filmmusik recherchieren und Informationen zusammentragen	Musik Klasse 8/9: Geschichte der Nationalhymne mit Hilfe der Informationen aus Internet ausarbeiten	Musik Klasse 5: Instrumentenkunde; Recherchieren und Vorstellen; Instrumentenpuzzle interaktiv
	Biologie Klasse 5: Informationen für Steckbriefe von Tieren recherchieren	Biologie Klasse 6 /7 Chemie Klasse 7: Recherche zu verschiedenen naturwiss. Themen	Biologie Klasse 7/8 Chemie Klasse 8: Recherche zu verschiedenen naturwiss. Themen	Biologie Klasse 9: Recherche von Beispielen für die Selbstregulation von Ökosystemen nach Naturkatastrophen oder massivem Eingriff des Menschen Recherche zur internationalen Zusammenarbeit im Kampf gegen den Klimawandel	Biologie / Chemie Klasse 10: Recherche von Informationen für die Bearbeitung der Jahresarbeit
	Mathematik Klasse 7: Tabellen-kalkulationen anwenden Geometriesoft-ware nutzen	Mathematik Klasse 8, 9: Tabellen-kalkulationen anwenden Geometrie-software nutzen Mathematik Klasse 7: Diagramme und Infografiken erschließen und beurteilen (Prozentrechnung)	Mathematik Klasse 10: Daten zu aktuellen Anlässen suchen Mathematik Klasse 7/8: aus Statistiken abgeleitete Aussagen anhand von Quellenangaben (Zeit, Autor, vermutete Intensionen) bewerten		

	<p>Geografie Klasse 5, 6: geografische Informationssysteme u. digitale Karten nutzen</p> <p>Geografie Klasse 5: Nutzungskonflikte um Nationalparks recherchieren</p>	<p>Geografie Klasse 7, 8: geographische Informationssysteme und digitale Karten nutzen</p> <p>Geografie Klasse 9: statistische Daten suchen und nutzen</p>	<p>Geografie Klasse 9: geographische Informationssysteme und digitale Karten nutzen</p>		
			<p>Deutsch Klasse 6: Vorgangs-beschreibung: Recherche Rezept</p> <p>Deutsch Klasse 5: Erstellen von Steckbriefen</p>	<p>Deutsch Klasse 9: Bewerbungs-schreiben</p>	
				<p>Philosophie Klasse 8/9 Recherche und Verarbeitung des Themas „Entwicklung der künstlichen Intelligenz“</p>	
		<p>Kunst Klasse 10: Künstler oder Epochen recherchieren</p>			

Kommunizieren und Kooperieren				<p>Religion 10: Pro und Kontra der Todesstrafe am filmischen Beispiel (Green Mile)</p>	
	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 7: Dateien verschlüsselt speichern</p> <p>Informatik und Medienbildung Klasse 6:</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 7: -E-Mails auch mit Anhängen abrufen, versenden, weiterleiten - Sprachregeln einer E-Mail kennen und einhalten</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 9: Quellen unter Nennung des Urhebers und des genauen Fundorts (Internet-Adresse) angeben</p>		

	<p>E-Mails auch mit Anhängen abrufen, versenden, weiterleiten</p> <p>Informatik und Medienbildung Klasse 5: Quellen unter Nennung des Urhebers und des genauen Fundorts (Internet-Adresse) angeben</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 7: Quellen unter Nennung des Urhebers und des genauen Fundorts (Internet-Adresse) angeben</p>			
	<p>Fremdsprachen Klasse 5-6 -Telefongespräche führen, SMS-Sprache verwenden, -Geburtstagskalender für die Klasse</p> <p>-E-Mail-Kontakte zu englisch sprechenden key pals</p> <p>-Umfragen zum Umgang mit Medien (Besitz welcher Geräte, Nutzungszeit, Nutzungszweck und Vergleich mit Schülern anderer Länder)</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 7 -Umfragen erstellen, durchführen und auswerten</p> <p>-Fremdsprachen E-Mails an Gleichaltrige, Leserkommentare verfassen, auf Leserbriefe reagieren</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 8 - timelines, Videos, Radiobeiträge oder Werbeplakate erstellen, mit Muttersprachlern direkt kommunizieren (z. B. in chatrooms, Sozialmedien)</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 9 -Auswirkungen von Gewalt in Medien problematisieren Projekte und Simulationen in geeigneten digitalen Lernumgebungen planen und durchführen sprachen - eine Homepage für die Klasse erstellen -Kontakt zu Muttersprachlern pflegen, z. B. E-Mail Projekte, Briefe/E-Mail-Kontakten zu Schulklassen im Ausland (z. B. e-twinning) -online-Bewerbungen / Formulare ausfüllen</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 10 -konventionalisierte, kulturspezifisch geprägte Charakteristika von Texten und Medien kennen und beachten eine Homepage für die Klasse erstellen -Präsentationen von Ergebnissen z. B. aus dem Projektunterricht vorbereiten und digital veröffentlichen</p> <p>- Konventionen bei online-Bewerbungen, der Gestaltung einer Homepage, EMail-Kontakten zu Organisationen oder VIPs wahren - Werbung (Texte, Poster, Videos) für z. B. die eigene Erfindung -Globale Herausforderungen der Gegenwart: eigene Vorurteile und Ressentiments kennen und beachten, sich mit ethischen und moralischen Fragestellungen sowie mit Auswirkungen der Verwendung von Sprache im</p>

					inter-und transkulturellen Austausch auseinandersetzen
	Musik Klasse 5: Notenlehre: Aufgaben aus einem Tool abrufen und erledigen	Musik Klasse 6: Nachspielen von Tönen und kleinen Melodien			
			Chemie Klasse 7/8: Quellenangaben in Protokollen	Chemie Klasse 9 /10: Quellenangaben in Protokollen	
		Mathematik Klasse 9: Diagramme erschließen und beurteilen begrenzte Aussagekraft erkennen und verstehen Mathematik Klasse 5-10: Aufgabenpools und Übungsplattformen verwenden (Anton, Oriolus, Serlo, Aufgabenfuchs und Learningapps			
			Deutsch 9: Debatten aufnehmen und auswerten		
		Philosophie Klasse 8/9 Kommunikation über soziale Medien zum Thema „Selbsterkenntnis“			Philosophie Klasse 10 analoge und digitale Umfrage zur politischen Mitbestimmung/ Beteiligung der Bürger
Produzieren und Präsentieren		Religion Klasse 6: Werte-Navi erstellen	Religion Klasse 9: Internet-recherche zu Sekten und Präsentation (Vortrag)	Religion Klasse 5-10: Quiz-App erstellen (über z.B. Jesus)	

	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 5: elementare Werkzeuge pixel- und vektororientierter Grafiksoftware zur Erstellung und Bearbeitung von Grafikobjekten auswählen und benutzen</p> <p>Informatik und Medienbildung Klasse 5: einfache Präsentationen mit Text- und Grafikobjekten erstellen und durchführen</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 6: - Texte erfassen und bearbeiten - Texte durch zweckmäßige Zeichen- und Absatzformatierungen gestalten, - Bildausschnitte und Bildschirm-kopien erzeugen</p> <p>Informatik und Medienbildung Klasse 7: - Daten in zweiseitigen Tabellen interpretieren, verändern, ergänzen und visualisieren - einfache (XY-, Balken-, Säulen-) Diagramme erstellen - Tabellen in Texten verwenden und gestalten, Kopf- und Fußzeilen gestalten</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 8: - Daten in mehrspaltigen Tabellen interpretieren, verändern und ergänzen, - Formeln und Funktionen für Berechnungen entwickeln und nutzen</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 9 - grundlegende Formatvorlagen nutzen und gestalten, - Automatismen für Beschriftungen und Verzeichnisse nutzen - Texte durch zweckmäßige Seitenformatierungen gestalten</p> <p>Informatik und Medienbildung Klasse 8, 9, 10: - das Urheberrecht, das Recht am eigenen Bild und die Persönlichkeitsrechte anderer beachten - das Recht auf informationelle Selbstbestimmung wahrnehmen - den Begriff Plagiat richtig verwenden</p>	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 10 Medienwerkzeuge gezielt auswählen und Medien darin produzieren, Projekte geeignet dokumentieren</p>
	<p>Fremdsprachen Klasse 5-6 -Einladungs- bzw. Glückwunschkarten • Steckbriefe, Personenporträts - Collagen, z. B. über Lieblingstier oder Popgruppe Videos/Fotogeschichten erstellen (z. B. über den eigenen Wohnort als Einstieg in eine Schulpartnerschaft)</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 7 -Projekte zur Heimatstadt • Videos, Fotoserie, Poster über die eigene Stadt • Werbetexte für die eigene Region • Songs • Poster, Collagen, Fotosammlungen zu einem englischsprachigen und dem eigenen Land bzw. der eigenen Region</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 8 - timelines, Videos, Radiobeiträge oder Werbeplakate erstellen -eine virtuelle Stadtführung in einem ausgewählten Ort mittels Computer oder slide show</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 9 -Umfragen und statistische Auswertungen zum (eigenen) Medienkonsum durchführen und erstellen -Informationen aus unterschiedlichen Medien zusammentragen</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 10 -serious games (z. B. actionbound) zum Erstellen von interaktiven Lernprogrammen nutzen -in Vorbereitung und Umsetzung von Debatten, Talkshows, Interviews, die</p>

	- Poster über Computerwörter mit deutschen/englischen Entsprechungen		- bei einer Schülerzeitung redaktionell mitwirken	-Prospekt in englischer Sprache (vor allem visuelle Impulse mit kurzen, einfachen englischen Beschriftungen) -Foto-/Videoreportagen bzw. Audiodateien mit Aufnahmen zur Naturschönheit (flower power, the sound of nature, the big tree and its history) oder Naturzerstörung (rubbish in and around school) •Brief-/E-Mail-Kontakte zu Umweltorganisationen mit Bitte um Zusendung von englischsprachigen Materialien	Persönlichkeitsrechte beachten
	Musik Klasse 5: Notendiktate mit Hilfe eines Musikprogramms schreiben	Musik Klasse 6: Rhythmusübungen mit Hilfe eines Musikprogrammes bewältigen	Musik Klasse 7: Schreiben eines Liedes mit einem Notenschreibprogramm und Spielen	Musik Klasse 8: Präsentation (PowerPoint): Meine Lieblingsband; Erstellen einer Playlist	Musik Klasse 9: Einen Werbespot sich ausdenken, filmen und mit Musik unterlegen
			Biologie / Chemie Klasse 7/8: Vorträge unter Nutzung digitaler Medien zu verschiedenen Themen z. B. Verwendung verschiedener Metalle (Chemie 7), Umweltverschmutzung (Chemie 8), Erkrankungen der Augen (Biologie 8)		Biologie / Chemie Klasse 10: Vorträge mit PP-Präs. o.a. digitalen Medien zu verschiedenen Themen (Stammzellenforschung, Herstellung von Alkoholen und Essigsäure ...) Erstellung PP-Präs. und Präsentation der Jahresarbeit
	Mathematik Klasse 5: Diagramme mit Excel erstellen				

	<p>Geografie Klasse 5: konventionelle und ökologische Landwirtschaft vergleichen –Präsentation</p> <p>Geografie Klasse 6: Skitourismus bewerten</p>	<p>Geografie Klasse 8: Regenwaldrodung und Palmenwirtschaft Risiken der Massentierhaltung und des damit verbundenen Antibiotikaeinsatzes sowie der Trinkwasserbelastung diskutieren</p>	<p>Geografie Klasse 9: - aktuelle Ereignisse im Internet suchen Klimawandel - Auseinander-setzung mit fossilen Energieträgern und erneuerbaren Energien</p>	<p>Geografie Klasse 10: aktuelle Ereignisse im Internet suchen und präsentieren</p>	
		<p>Deutsch Klasse 6: Digitale Gestaltung eines Comics</p>		<p>Deutsch Klasse 7/8: Buchvorstellung mit Power-Point</p>	<p>Deutsch Klasse 9: Storyboard entwerfen (Die Welle)</p>
					<p>Philosophie, Klasse 10 Thema „Quelle des Wissens“ - Präsentation gemeinsam und alleine erstellen, auf Urheberrechte und geistiges Eigentum prüfen</p>
	<p>Kunst Klasse 6: Collagen erstellen</p>	<p>Kunst Klasse 9: Fotos (z.B. Stillleben) produzieren</p>			

<p>Schützen und sicher Agieren</p>				<p>Religion Klasse 8/9: Gefahren in virtuellen Welten diskutieren (Cybermobbing) Informatik und Medienbildung Klasse 9: maschinelle Textkorrektur reflektiert nutzen - Daten und Kommunikation verschlüsseln</p>	
		<p>Informatik und Medienbildung Klasse 7: - Authentizität und Gefahrenpotential von E-Mails abschätzen,</p>			<p>Informatik und Medienbildung Klasse 9/10: - Recht auf informationelle Selbstbestimmung beachten und wahrnehmen</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Absenderadressen von E-Mails hinterfragen und in geeigneter Weise reagieren - sichere Kennwörter verwenden, - Softwarelösungen zur Verschlüsselung nutzen, - in offenen und geschlossenen WLAN-Netzwerken kommunizieren <p>Informatik und Medienbildung Klasse 6: maschinelle Textkorrektur reflektiert nutzen</p>				- Strategien zur Datensicherung und -aufbewahrung beschreiben, vergleichen und nutzen
		<p>Fremdsprachen Klasse 7 -Aktuelle Aspekte der Politik und Gesellschaft: jüngere Jugendliche für Risiken der sozialen Netzwerke sensibilisieren</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 8 -Globale Herausforderungen der Gegenwart: Umweltschutz und die persönliche Verantwortung</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 9 -Vor- und Nachteile innovativer, weltweit genutzter Medien beschreiben, vergleichen und diskutieren (z. B. Internetabhängigkeit)</p>	<p>Fremdsprachen Klasse 10 - eine timeline oder eine illustrierte Mappe, die die Entwicklung, Vor- und Nachteile innovativer Medien beschreibt und vergleicht</p>	
			<p>Biologie Klasse 8: Gesunderhaltung der Sinnesorgane und des Nervensystems Gefahren und Risiken durch Lärm, Internet und PC-Spiele, Suchtgefahr durch digitale Medien</p>			
		<p>Philosophie Klasse 7 Gewaltdarstellungen in den Medien erkennen und Schutz diskutieren, z.B. bei Unfällen</p>	<p>Philosophie Klasse 8/9 Thema „Medienherkunft“ - ontologischen Status erkennen und reflektieren</p>	<p>Philosophie Klasse 8/9 Folgen der Technik in der Arbeit in Bezug auf Datensicherheit und -missbrauch erkennen und sich davor schützen</p>	<p>Philosophie Klasse 8/9 Fremdbestimmung von außen, Individualität und Manipulationen in sozialen Netzwerken erkennen und Strategien dagegen finden und anwenden</p>	

--	--	--	--	--	--

Problemlösen und Handeln		Religion 7: Luther-App			
	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Techniken zum Markieren, Kopieren, Einfügen und Ausschneiden von Objekten verwenden, Objekte (Grafik, Foto, Text, Diagramm) in Dokumente (Text, Präsentation) einfügen, grundlegende Formatvorlagen in Präsentationen nutzen - Algorithmen am Beispiel von Kochrezepten kennenlernen 	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 6, 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Formatvorlagen in Texten nutzen - blockbasierte Programmierumgebungen nutzen <p>Informatik und Medienbildung Klasse 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> - algorithmische Grundstrukturen implementieren, Variablenkonzept verwenden, einfache Algorithmen für Entscheidungsspiele entwerfen - Verfahren zur Prüfung der Korrektheit von Daten kennen, Grundprinzip der asymmetrischen Verschlüsselung kennen 	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textverarbeitungs-, Bild- und Grafikbearbeitungs-, Präsentations-, Tabellenkalkulationswerkzeuge nutzen - blockbasierte Programmierumgebungen nutzen - geschachtelte algorithmische Grundstrukturen implementieren, Operationen auf Daten ausführen, Abläufe/Regeln beschreiben, Datenkomprimierung kennen - EVA-Prinzip und Digitalisierungsprinzip beschreiben 	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 9:</p> <ul style="list-style-type: none"> - blockbasierte Programmierumgebungen nutzen <p>Informatik und Medienbildung Klasse 10:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Betriebsbereitschaft des Rechners herstellen, mit dem Gerät interagieren, Konventionen zum Umgang mit den Schulrechnern einhalten, mit Benutzeroberflächen und Anwendungen effizient umgehen, eine Präsentation technisch vorbereiten (Video, Audio) 	<p>Informatik und Medienbildung Klasse 9,10:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dokumente in geeigneten Formaten austauschen, - Informatiksysteme problemgerecht auswählen und verwenden,
	<p>Fremdsprachen Klasse 5-6</p> <ul style="list-style-type: none"> - elektronische oder online-Übersetzer kritisch verwenden 	<p>Fremdsprachen Klasse 7</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umfrage zu Internet addiction - pros and cons of using social networking websites - Aktuelle Aspekte der Politik und Gesellschaft: jüngere 	<p>Fremdsprachen Klasse 8</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anforderung-en an analoge und digitale Nachschlagewerke formulieren - offene und versteckte Werbung analysieren, sich kritisch mit Werbung und/oder 	<p>Fremdsprachen Klasse 9</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Qualität von Übersetzungen elektronischer Übersetzer einschätzen ☒ Gewalt in innovativen Medien diskutieren -im Umgang mit digitaler Technik für unseren Planeten problematisieren 	<p>Fremdsprachen Klasse 10</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lernplattformen für den persönlichen Gebrauch kritisch beurteilen und Konfigurationsmöglichkeiten nutzen

		Jugendliche für Risiken der sozialen Netzwerke sensibilisieren	TV-Formaten auseinandersetzen		
		Deutsch Klasse 5/6: Rechtschreib-Apps nutzen (Anton)		Deutsch Klasse 7/8: Rechtschreib-fehlertexte / Quiz am PC erstellen	
			Philosophie Klasse 8/9 Folgen der Technik für den Menschen erkennen und Arbeit ohne Technik betrachten, analoge Lösungen finden		

Analysieren und Reflektieren			Religion 8: Analyse von Internetseiten über Stars und Idole		
		Informatik und Medienbildung Klasse 6, 7: den Einfluss der Anzeige der Suchergebnisse auf das eigene Verhalten reflektieren	Informatik und Medienbildung Klasse 8,9: mit Informatiksystemen kritisch-reflektiert umgehen, Herkunft und beabsichtigte Wirkung von Informationen und Daten hinterfragen	Informatik und Medienbildung Klasse 9: Medienfälschungen erkennen	Informatik und Medienbildung Klasse 10: Risiken der Nutzung von Informatiksystemen sowie die gesellschaftlichen Folgen der Digitalisierung erkennen, beurteilen und bewerten
		Musik Klasse 6: Mitverfolgen von Notenbildern und Zuordnung zu Bilder einer Ausstellung	Musik Klasse 7: Analyse der Ouvertüre: Instrumente, Stimmung, Dynamik usw.		Musik Klasse 9: Mitverfolgen verschiedener Partituren (z.B. Beethoven-Symphonie)
		Biologie Klasse 7: Aussagen von Werbung unter dem Aspekt einer gesunden Lebensführung diskutieren und bewerten			

			Geografie Klasse 9: Angemessenheit von Begriffen reflektieren		
			Deutsch Klasse 9: Debattieren	Deutsch Klasse 9: Filmanalyse – filmische Mittel (Vgl. Roman-Film)	
		Philosophie Klasse 7 Wirkung der Medien in schwierigen Situationen erkennen und reflektieren		Philosophie Klasse 8/9 Ist ein Leben ohne Medien/Technik möglich?	Philosophie Klasse 8/9 Manipulation der Medien, Ziele der Medien reflektieren

Anlage 2

Zusammenfassung der schulindividuellen Qualifizierungsbedarfe

Regionale Schule mit
Grundschule Proseken

- a) technische Einweisung/Fortbildung (Schulträger)
 b) schulinterne Fortbildung (schulische Medienbildungsbeauftragte/
 Multiplikatoren des MPZ)
 c) schulexterne Fortbildung (IQ M-V)
 d) individuelle Fortbildung (Eigenverantwortung der Lehrkräfte)

Einschätzung der eigenen Kompetenz zur technischen Handhabung folgender Medien		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade				Anzahl der jeweiligen Fortbildungsbedarfe				geplante strukturelle Zuordnung – s. Handreichung Punkt 8 bzw. Kasten a) bis d) – und organisatorische Reihenfolge der Qualifizierungsangebote
		sehr sicher	sicher	unsicher	sehr unsicher	sofort	mittelfristig	langfristig	kein	
Software stationär/mobil	Textverarbeitungsprogramm (z. B. Word)	2	16	2			2	5	13	d)
	Tabellenkalkulationsprogramm (z. B. Excel)		5	10	5	1	4	7	9	d)
	Präsentationsprogramm (z. B. PowerPoint)		5	10	5	3	5	5	7	d)
	Bildbearbeitungssoftware		4	10	6	1	8	3	8	c)
	Audio – Aufnahme und Audioschnitt	1		10	9	2	5	5	8	c)
	Video – Aufnahme und Videoschnitt	1		10	9	2	5	5	8	c)
Raum für individuelle Hinweise, Fragen, Fortbildungsbedarfe und -angebote:										
Geräte	Scanner	2	8	5	5		4	3	13	d)
	Beamer		10	5	5		5	2	13	a)
	Digitale/r Videokamera/ Fotoapparat	2	9	7	2		6	4	10	d)
	Dokumentenkamera		1	9	10		8	5	7	d)

	interaktive Tafel + Peripheriegeräte		2	9	9	6	8	2	4	a)
	Smartphone + Tablet	3	10	7			8	2	10	d)
	Bei Neuanschaffungen sollte immer eine Einweisung durch den Schulträger erfolgen!									

Einschätzung der eigenen Kompetenz zur technischen Handhabung folgender Medien		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade				Anzahl der jeweiligen Fortbildungsbedarfe				geplante strukturelle Zuordnung – s. Handreichung Punkt 8 bzw. Kasten a) bis d) – und organisatorische Reihenfolge der Qualifizierungsangebote
		sehr sicher	sicher	unsicher	sehr unsicher	sofort	mittelfristig	langfristig	kein	
Internet	Recherchieren mit Browsern	6	10	4			5	2	13	d)
	E-Mail-Account anlegen und nutzen	5	9	6			4	5	11	d)
	Download und Entpacken von Dateien	5	7	8			4	7	9	d)
	Homepage/Blog erstellen und pflegen	2		4	14		8	4	8	c)
	Online-Anwendungen (Banking, Booking, ...)	4	8	4	4		4	5	11	d)
	Bei Bereitstellung der Homepage durch einen externen Anbieter muss die Einweisung in die Erstellung von Blogs und die Pflege dieser durch den Anbieter erfolgen									
Interaktives im Web (2.0)	Kommunizieren (Social Networks, Chats, Messenger, Audio-/Videokonferenzen)	4	3	9	4		7	4	9	d)
	Freigeben und Teilen von Inhalten, Terminen, etc. (Clouds, Blogs, Social Networks, ...)	2		7	11		9	5	6	d)
	Kooperieren und Lehren mit			9	11	4	9	7		b) (MPZ)

	Lernplattformen (Moodle, lo-net², ...)									
	Kollaborieren (eTwinning, Wiki, Etherpad, ...)			6	14	3	7	5	5	b) (MPZ)
	Erstellen von onlinebasierten, interaktiven Arbeitsblättern, Fragebögen, Learning Apps			9	11	6	7	4	3	b) (schulischer MB)
	Produzieren und Veröffentlichen in Video-, Audio- und Fotoportalen		2	8	10	4	7	6	3	d)

Einschätzung der eigenen Kompetenz beim sinnvollen und zielgerichteten Einsatz von Medien im Fachunterricht	Kompetenzgrad				Fortbildungsbedarf				geplante strukturelle Zuordnung – s. Handreichung Punkt 8 bzw. Kasten a) bis d) – und organisatorische Reihenfolge der Qualifizierungsangebote
	sehr sicher	sicher	unsicher	sehr unsicher	sofort	mittelfristig	langfristig	kein	
Filmbildung/Filmkritik		6	6	8		8	5	7	c)
Medien und Gesellschaft – Macht der Medien		5	10	5	3	7	6	4	c)
Online-Mediatheken im Fachunterricht		9	8	3	2	7	7	4	b)
Audio- und Videoprojekte			11	9	2	8	5	5	c)
Nutzung des Internets als Quelle und Wissenspeicher im Unterricht	4	10	6			7	4	9	d)

	Lernen und Lehren mit interaktiven Medien		3	12	5	4	10	6		b) 3.
	Lernen und Lehren mit mobilen Medien		3	11	6	4	11	5		b)
	Forschendes Lernen mit Medien		4	10	6	2	10	5	3	c)
	Medienbasierte Unterrichtsmethoden (WebQuest, Geocaching, Flipped Classroom, ...)			8	12	3	7	6	4	c)
	Nutzung des Potentials von Medien zur Inklusion und zum Ausgleich von Heterogenität			9	11	4	8	5	3	c)
Raum für individuelle Hinweise, Fragen, Fortbildungsbedarfe und -angebote:										

Einschätzung der eigenen Kompetenz auf dem Gebiet Medienrecht und Prävention		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade				Anzahl der jeweiligen Fortbildungsbedarfe				geplante strukturelle Zuordnung – s. Handreichung Punkt 8 bzw. Kasten a) bis d) – und organisatorische Reihenfolge der Qualifizierungsangebote
		sehr sicher	sich-er	un-sicher	sehr un-sicher	so-fort	mittel-fristig	lang-fristig	kein	
Medienrecht und Prävention	Medienrecht im Internet (Urheber- und Lizenzrecht, Persönlichkeitsrecht, verbotene Inhalte, Hasskommentare)		4	9	7	5	7	4	4	b) (MPZ) 1.
	Kinder- und Jugendmedienschutz (z. B. Cybermobbing, Grooming, Fake News)		5	8	6	1	6	3	5	c)
	Datenschutz als Bildungsaufgabe		4	9	6	5	6	3	6	b)
	Datenschutz in der Schulverwaltung			8	9	3	6	5	9	b) 2.

	Big Data als Bildungsaufgabe			5	15	4	6	5	5	b)
	Mediensucht		5	7	8	4	6	4	6	d)
	Raum für individuelle Hinweise, Fragen, Fortbildungsbedarfe und -angebote:									