



Konzeption zur Förderung medienkompetenten Handelns

Überarbeitete Fassung mit Gültigkeit ab dem Schuljahr 2019/2020.



Medienbildung auf den
Punkt gebracht

Inhalt

1. Präambel
2. Medienkompetenz – Kurzdefinition
3. Ziele medienkompetenten Handelns am Evangelischen Schulzentrum
4. Konkrete Umsetzung in den Jahrgangsstufen
5. Elternarbeit
6. Lehrerfortbildung
7. Beschlussfassung und Gültigkeit

Anhang:

- Glossar



Diese Konzeption steht unter Lizenzierung der Creative Commons 4.0.
Sie darf unter Namensnennung des Evangelischen Schulzentrums Leipzig
verwendet werden und dient ausschließlich nicht-kommerziellem Gebrauch.
Eine Weitergabe an Dritte ist unter den gleichen Bedingungen möglich.

1. Präambel

Neue Medien sind ein wesentlicher Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und damit eine ernstzunehmende Sozialisationsinstanz. Sie bedienen entwicklungstypische Anliegen, wie etwa das Bedürfnis nach Kommunikation, den Wunsch nach Information, den Reiz des Ausprobierens oder die Suche nach Orientierung. Die Masse aktueller Medienentwicklungen nimmt rasant zu. Dies führt zu gesellschaftlichen Veränderungen und wirkt in nahezu alle Lebensbereiche hinein. Damit wird Medienkompetenz zu einem gewichtigen Gegenstand pädagogischer Bildungsarbeit und verlangt es darüber hinaus, im Prozess zu bleiben, die Aktualität im Blick zu behalten und Grundkompetenzen zu fördern. Eltern und pädagogisch Tätige sind herausgefordert, den medialen Einfluss auf den Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht zu unterschätzen, sondern Medienerziehung aktiv und gezielt zu gestalten. Heranwachsende hingegen benötigen Lernangebote, um mediale Entwicklungen einzuordnen, kritisch zu hinterfragen sowie Chancen und Gefährdungen einschätzen zu können.

Unter diesen Bedingungen leitet sich der schulische Bildungsauftrag ab, den die Kultusministerkonferenz in ihrem Beschluss „Medienbildung in der Schule“ vom 8.3.2012 formuliert:

„Deshalb müssen Heranwachsende in die Lage versetzt werden, selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ und kreativ mit den Medien umzugehen, sie für eigene Bildungsprozesse sowie zur Erweiterung von Handlungsspielräumen zu nutzen und sich in medialen wie nichtmedialen Umwelten zu orientieren und wertbestimmte Entscheidungen zu treffen.“

Im Positionspapier der Länderkonferenz MedienBildung 2015 heißt es dann weiter:

„So gewinnt Medienkompetenz den Status einer unverzichtbaren Kulturtechnik, deren Erwerb insbesondere durch eine verbindliche, grundlegende und systematische schulische Medienbildung sichergestellt werden muss.“

Auch für das Evangelische Schulzentrum Leipzig ist Medienbildung ein selbstverständlicher Auftrag, der sich nicht nur aus den schulischen Lehr- und Bildungsplänen ableitet, sondern auch aus unserem Leitbild. Hier heißt es:

„Dabei sind uns neben Schlüsselkompetenzen fundiertes Wissen, christliche Werteorientierung und sozial-diakonische Verantwortung besonders wichtig. Unser Ziel ist es, die Persönlichkeiten unserer Schülerinnen und Schüler zu stärken und sie zu befähigen, sich aktiv und kritisch in die Gesellschaft einzubringen.“

Das vorliegende Konzept verfolgt, im Sinne unseres Leitbildes, eine kritisch-optimistische Haltung gegenüber Medien. Es hat sich auf Grundlage des Bedarfs entwickelt, der nach den Rückmeldungen seitens der Fachschaften, Eltern und Schülerschaft formuliert wurde. Es stellt Ziele und pädagogische Handlungsaspekte zur Stärkung von Kindern und Jugendlichen in ihrer mediensozialisierten Entwicklung und demokratischen Mündigkeit dar und nennt konkrete Umsetzungen für die Jahrgangsstufen. Neben der Befähigung von Schülerinnen und Schülern, das wachsende mediale Angebot für die individuelle Lebensgestaltung und die gesellschaftliche Teilhabe verantwortlich nutzen zu können, soll das Konzept Eltern dabei unterstützen, sich über aktuelle mediale Entwicklungen zu informieren und in konkretes Erziehungshandeln umzusetzen. Lehrkräfte bilden sich gemäß unserer schulischen Notwendigkeiten fort.

2. Medienkompetenz – Kurzdefinition

Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Medien den eigenen Bedürfnissen und Zwecken entsprechend mündig und selbstbestimmt zu nutzen und mit ihnen verantwortungsvoll umgehen zu können. Medienkompetentes Verhalten meint damit insbesondere:

- Medien und Mediensysteme, Grundlagen, Hintergründe, Funktionen, Prozesse und Strukturen kennen und einordnen zu können (Medienkunde)
- Medien bezüglich ihrer Inhalte, der individuellen Nutzung sowie allgemeinen gesellschaftlichen Veränderungsprozesse kritisch hinterfragen, reflektieren und ethisch beurteilen zu können (Medienkritik)
- Geräte und Anwendungen zielgerichtet bedienen zu können und in der Lage zu sein, diese kreativ gestalterisch und demokratisch partizipativ anwenden zu können (Mediennutzung/Mediengestaltung)

3. Ziele medienkompetenten Handelns am Evangelischen Schulzentrum

Ausgehend von dieser grundsätzlichen Definition der Medienkompetenz ergeben sich für die Arbeit am Evangelischen Schulzentrum vier praktische Handlungsaufträge zur Förderung medienkompetenten Verhaltens der Schülerinnen und Schüler:

- Reflexion und Selbstkontrolle des eigenen Mediennutzungsverhaltens
- Förderung von Recherchekompetenz
- Kennen und Anwenden rechtlicher Grundlagen in Bezug auf Medien
- Verantwortungsbewusster Umgang mit Sozialen Netzwerken, medialer Kommunikation und gefährdenden Inhalten im Internet

Reflexion und Selbstkontrolle des eigenen Mediennutzungsverhaltens

Ziele:

- Bewusstwerden der eigenen Mediennutzung (Umgang mit eigenen Ressourcen, Flucht in virtuelle Parallelwelten, Leben mit medial erweiterten Realitäten, Geräteaffinität - Smartphone als Statussymbol)
- Bewusstwerden der für Medien verwendeten Zeit (Medien als bestimmende Freizeitbeschäftigung, Gefahr der Medienabhängigkeit wie z.B. durch Computerspiele, Spiele-Apps, Serien, Chat)
- Erkennen psychischer Überforderung durch ein Überangebot an medialen Einflüssen (mediale Allgegenwärtigkeit, Ablenkung, permanente Erreichbarkeit)

Förderung von Recherchekompetenz

Ziele:

- Erkennen angemessener und ungeeigneter Medienangebote
- Gezielte Nutzung der Bibliothek zur Recherche und Information
- Beurteilung der Glaubwürdigkeit von Websites (Qualitätsunterschiede und Quellenkritik)
- Informationsbeschaffung und Bewertung von Inhalten in Online-Enzyklopädien, Foren, Blogs und anderen Websites
- Verstehen der Funktionsweise von Suchmaschinen und die Beurteilung der Suchergebnisse

Kennen und Anwenden rechtlicher Grundlagen in Bezug auf Medien

Ziele:

- Kennen und Anwenden des Urheberrechts und Wahrung der Persönlichkeitsrechte (Recht am Eigenen Bild, informationelle Selbstbestimmung, Preisgabe persönlicher und fremder Daten)
- Kennen und Beurteilen von AGBs und damit eingeräumten Berechtigungen innerhalb internetbezogener Plattformen und Anwendungen (Soziale Netzwerke, mobile Anwendungen wie Smartphone-Apps)
- Verstehen des Jugendmedienschutzes (FSK, USK)

Verantwortungsbewusster Umgang mit Sozialen Netzwerken, medialer Kommunikation und gefährdenden Inhalten im Internet

Ziele:

- Reflexion des eigenen medialen Kommunikationsverhaltens (fair, wertebewusst und ethisch angemessen statt verletzend, menschenverachtend und herabwürdigend, wie z.B. Cybermobbing, Hate-speech, Shitstorm usw.)
- Verstehen von Meinungsbildungsprozessen und Erkennen von Manipulation im Internet (Falschmeldungen, Big Data, smarte Medien, personalisierte Medieninhalte wie gezielte Werbung und gefilterte Informationen)
- Selbstkontrolle bzgl. problematischer Medieninhalte (Gewaltdarstellung, Extremismus, mediale Frauen- und Männerbilder, Essstörungen, Sexting, Cyber-Grooming, pornografische Inhalte)

4. Konkrete Umsetzung in den Jahrgangsstufen

Viele medienpädagogische Inhalte sind bereits in den Fach-Curricula verankert und werden dort transportiert. Darüber hinaus können allerdings nicht alle Themen einer sich ständig entwickelnden Medienwelt von Klassen- und Fachlehrern vermittelt werden. Aus diesem Grund sollen die nachstehend genannten Projekte und Vorhaben eine Ergänzung des Fachunterrichts zur Förderung medienkompetenten Handelns der Schülerinnen und Schüler sein.

Grundsätzlicher Handlungsauftrag ist die Realisierung der o.g. Ziele durch die im Folgenden genannten Projekte, angefangen von der Grundschule bis zur Klasse 10 und die anschließend beschriebenen jahrgangsübergreifenden Angebote mit dem Medienstudio und der Schulbibliothek.

Projekte und Vorhaben in Klasse 1-10:

Klasse 1/2: Medienpädagogische Ansprechpartner und Angebote nach Bedarf

Klasse 3/4: Projekt „Medienführerschein“

- Informationssuche
- Erkennen angemessener und ungeeigneter Medienangebote
- verantwortungsbewusstes Surfen und Kommunizieren
- Schutz vor gefährdenden Inhalten
- Persönlichkeitsrechte
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
 - Medienbedeutung für das eigenen Leben
 - digitale Spiele als bestimmende Freizeitbeschäftigung mit Abhängigkeitspotential (zeitlicher Aspekt)
 - digitale Spiele als Gefahr der charakterlicher, sittlichen oder geistigen Entwicklungsbeeinträchtigung durch Überreizung und Überlastung (ungeeignete Inhalte und Wirkungen)
- kreative eigene Mediengestaltung als Lernerfahrung wie Medien funktionieren, wie sie entstehen und welche Ziele sie haben (z.B. Trickfilm, Hörspiel)

Klasse 5: Klassenstunden und Projekte

- Projekt „Schulbibliothek“:
 - Gezielte Nutzungsmöglichkeiten der Schulbibliothek zur Recherche (Medienbestand, Internet)
 - Fakultative Angebote (Vertiefung Internet abc, kreativ-spielerischer Umgang mit Office-Anwendungen)

- Klassenstunden zu Beginn des Schuljahres:
 - Regeln für Klassenchats (Verantwortungsbewusste Kommunikation im Internet und mobil, Umgang mit Spam, Beeinträchtigung des Lernerfolgs durch „digitales Hausaufgabenabschreiben“)
 - Reflexion der eigenen Mediennutzung (Nutzungsdauer/Abhängigkeitspotential, Ablenkung/Überforderung)

Klasse 6: Klassenstunden und Projekte

- Projekt „Anti-Mobbing“:
 - Prävention und Aufklärung zu Cybermobbing und verletzendem Online-Verhalten
 - Reflexion der eigenen Mediennutzung (Nutzungsdauer/Abhängigkeitspotential, Ablenkung/Überforderung, Smartphone als Statussymbol)

Klasse 7: Projekttag „Medien“

- Reflexion der eigenen Mediennutzung
 - digitale Spiele (inkl. USK), Videoplattformen, Serien, Soziale Netzwerke, mobile Geräte und Anwendungen als dominierende Freizeitbeschäftigung mit Abhängigkeitspotential
 - Selbstdarstellung/Selbstinszenierung
- Problematische Inhalte in digitalen Medien
 - Selbstschutz/Selbstkontrolle bezüglich jugendgefährdender Inhalte (Gewaltdarstellung, Extremismus, mediale Frauen- und Männerbilder, Sexting, Essstörungen)
- Mediale Kommunikation
 - Ethisches Verhalten bezüglich der eigenen Kommunikation im Internet und mobil („Werte-Navi“ fürs Internet)

Klasse 8: Projekt und Methodentraining „Recherchekompetenz“

- Projekt „Recherchekompetenz“ im Fachunterricht Deutsch:
 - Anwendungsbezogene Arbeit mit Suchmaschinen, Wikipedia, Blogs
 - Glaubwürdigkeit von Websites und Online-Portalen (Kriterien zur Bewertung der Qualität, Erkennen und Bewerten kommerzieller, politischer oder weltanschaulich geprägter Angebote)
 - Rechtliche Grundlagen (Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht/informationelle Selbstbestimmung)
 - Datensparsamkeit (Daten als Währung der digitalen Welt)
 - Manipulation durch Falschmeldungen
- Methodentraining „Referate“:
 - Informationen finden (Suchmaschinen, Online-Enzyklopädie Wikipedia, Fachportale, Online - Kataloge lokaler Bibliotheken)
 - Informationen bewerten (Qualitätsunterschiede/Quellenkritik)
 - Präsentieren (Handoutgestaltung/Quellennachweise)

Klasse 9/10: Medienpädagogische Unterstützung des Fachunterrichts INF, GK

- Meinungsbildungsprozesse in der Mediengesellschaft („Echokammer“ Internet, personalisierte Nachrichten und Werbung, Cookies, Social Bots, Künstliche Intelligenz, Cyberwar)
- Big Data & Algorithmen
- Smarte Medien – Internet der Dinge

Jahrgangübergreifende Angebote für Klasse 1-10:

Medienpädagogische Angebote mit dem Medienstudio im Fachunterricht

- Beratung und Unterstützung von Klassen- und Fachlehrern bei der Planung und Durchführung von Medienprojekten
- Begleitung von Schülergruppen bei der Umsetzung mediengestützter Unterrichtsprojekte (z.B. Fotografie, Hörspiel, Trickbox, Ton- und Filmaufnahmen, Ton-, Bild- und Filmbearbeitung, Schnittplatzbetreuung)

Projektbezogene Unterstützung durch die Schulbibliothek

- Beratung und Unterstützung von Klassen- und Fachlehrern bei der Planung und Durchführung von Unterrichtsprojekten
- Begleitung von Schülergruppen in Projekten bei der Bibliotheksrecherche oder Nutzung von Office-Anwendungen (z.B. Freiarbeit)
- Unterstützung von Schülerinnen und Schülern hinsichtlich Recherche, Nutzung von Katalogen und Fachportalen für zu erstellende Hausarbeiten (KOLL, BELL) einschließlich Quellenarbeit und Zitation (z.B. Methodentraining „Facharbeit“ Klasse 10)

5. Elternarbeit

Klasse 1: Klassen-Elterninformationsabend

- Information über die Wirkung von Medienkonsum auf die geistige und seelische Entwicklung von Kindern, deren Konzentration, Lernverhalten und Lebenswirklichkeit
- Aufklärung über angemessene Medien-Nutzungszeiten, kindgerechte Angebote im Internet, geeignete Nutzung digitaler Medien und Medien als bestimmende Freizeitbeschäftigung (Abhängigkeitspotential)
- Hinweise zum Konzept für medienkompetentes Handeln am Evangelischen Schulzentrum und den gemeinsamen Erziehungsauftrag zwischen Schule und Elternhaus

Klasse 3/4: Elterninformation zum Projekt „Medienführerschein“

- Kindersuchmaschinen/Schutz vor ungeeigneten Inhalten
- kindgerechte Medienangebote und sicheres Surfen im Internet
- Erkennen und Vermeiden von Gefahren

Klasse 5: Jahrgangs-Elterninformationsabend

- Information über die Wirkung von Medienkonsum auf die geistige Entwicklung, das Lernverhalten, die Konzentration und das soziale Miteinander von Kindern und Jugendlichen
- Information über Gefahren der Entwicklungsbeeinträchtigung durch ungeeignete Medieninhalte und Nutzungszeiten
- Aufklärung über jugendliches Spiel- und Kommunikationsverhalten (digitale Spiele, Smartphonennutzung, Apps, Klassenchat)
- Hinweise zum Konzept für medienkompetentes Handeln am Evangelischen Schulzentrum und den gemeinsamen Erziehungsauftrag zwischen Schule und Elternhaus
- Klassenelternabend im Anschluss:
 - Diskussion zur schulischen Position zum Gerätebesitz (siehe Anhang) und ggf. Abstimmung zum Gerätebesitz der Schüler

Klasse 7: Elterninformation zum Projekt „Medientage/Medienwoche“

- Verdeutlichung der Projektziele hinsichtlich
 - der medialen Selbstreflexion der Schülerinnen und Schüler
 - der Aufklärung über problematische Inhalte in digitalen Medien
 - angemessenen medialen Kommunikationsverhaltens

Weitere Elternabende, Elternberatung und Elterninformation

- Medienpädagoge/Sozialarbeiter als Ansprechpartner bzw. Vermittler zu schulexternen Einrichtungen

- Elternabende - je nach Bedarf in einzelnen Klassen oder gesamten Jahrgangsstufen

6. Lehrerfortbildung

Um medienkompetentes Verhalten der Schülerinnen und Schüler zu fördern, bedarf es einer zielgerichteten und kontinuierlichen Fortbildung der Lehrerinnen und Lehrer.

Die Fortbildungsbedarfe richten sich nach den schulischen, fachlichen und technischen Notwendigkeiten und werden durch die Schulleitung und den Lehrerrat mit dem Kollegium abgestimmt.

7. Beschlussfassung und Gültigkeit

Diese Konzeption wurde durch eine schulische Arbeitsgruppe unter Beteiligung von Schülern, Eltern und Lehrern entwickelt.

Sie wurde der Schülerversammlung, dem Elternrat, der Schulleitung und der Gesamtlehrerkonferenz vorgelegt. Entsprechende Änderungen wurden eingearbeitet.

Dieses Konzept wurde vom Schulgemeinderat in seiner Sitzung vom 19.10.2017 erstmals beschlossen und nach einer Überarbeitung in der Sitzung vom 16.5.2019 aktualisiert.

Die Konzeption wird regelmäßig evaluiert und den medialen Entwicklungen angepasst.

Anhang: Glossar

Algorithmus	Ideen und Grundsätze, die einem Computerprogramm zugrunde liegen und wonach dieses selbstständig arbeitet. In diesem Zusammenhang ist damit eine Programmierung gemeint, die es ermöglicht, die für Programmierende als relevant eingestufte Daten gezielt und automatisiert zu erheben, zweckgebunden zu verdichten und beliebig auszuwerten. Algorithmen bilden eine Grundlage für künstliche Intelligenz, da durch sie eigenständig organisierte und personalisierte Produktionsprozesse nach individualisiertem Kundendesign ermöglicht werden.
Big Data	Big Data bzw. Computing meint die umfassende Sammlung, Speicherung und gezielte Auswertung großer Mengen digitaler Daten. In diesem Zusammenhang ist damit insbesondere die Analyse personenbezogener Nutzerdaten in den Bereichen Internet, soziale Medien und Mobilfunk gemeint. Ziel ist die Abbildung nutzerspezifischer Interessen, um potentiell Kundenverhalten bestimmter Zielgruppen für das Online Marketing nutzbar zu machen. In sozialer Hinsicht wird Big Data sogar für einen grundlegenden gesellschaftlichen Wandel bzw. Umbruch verantwortlich gemacht.
Cloud	Mit dem Internet verknüpfte IT-Infrastrukturen die es ermöglichen, Daten geräteunabhängig auf Plattformen zu speichern, ohne dass diese auf einem Endgerät installiert werden müssen. Damit einher geht eine On Demand-Verfügbarkeit (Datenzugriff jederzeit auf Abruf) und Herausforderungen bzgl. des Datenschutzes, wie z.B. Dropbox (amerikanische Rechtsgrundlage).
Cookies	In seiner ursprünglichen Form Textdateien auf einem Computer, die typischerweise Daten über besuchte Webseiten enthalten, die der Webbrowser beim Surfen im Internet speichert.
Cyber-Grooming	Sinngemäß „Internet-Anbahnung“ - das gezielte Ansprechen von Personen im Internet mit dem Ziel der Anbahnung sexueller Kontakte. Es kann sich demnach um eine besondere Form der sexuellen Belästigung im Internet handeln.
Cyberwar	Ist zum einen die kriegerische Auseinandersetzung im und um den virtuellen Raum, den Cyberspace, mit Mitteln vorwiegend aus dem Bereich der Informationstechnik. Es bezeichnet zum anderen die hochtechnisierten Formen des Krieges im Informationszeitalter, die auf einer weitgehenden Computerisierung, Elektronisierung und Vernetzung fast aller militärischen Bereiche und Belange basieren.
Hate-speech	Hassrede mit dem Ziel der Herabsetzung und Verunglimpfung bestimmter Personen oder Personengruppen vornehmlich in Sozialen Netzwerken
Sexting	Mischform aus "sex" und "texting", englisch für das Schreiben von Kurznachrichten

Beim sogenannten "Sexting" werden erotische oder pornografische Bilder und Kurzvideos meist über das Handy oder Instant Messenger ausgetauscht (oft im Rahmen jugendlicher Beziehungen oder als Mutprobe).

Shitstorm	Lawinenartige auftretende Schmähkritik auf sämtlichen verfügbaren digitalen Kanälen sozialer Netzwerke mit exponentiellem Verbreitungscharakter. Ziel ist der kollektive Druck einer Person oder Organisation mit der Aussicht, dass diese dadurch nachhaltig geschwächt wird.
smarte Medien	oder „Internet der Dinge“ - Alltagsgegenstände und -geräte mit Internetzugang ermöglichen Datenaustausch und Steuerung mit dem Internet
Troll	Als Troll werden Menschen bezeichnet, die mit ihren Beiträgen (Troll-Posts) ganz gezielt provozieren, meist wütende Reaktionen auslösen oder eine unangenehme Atmosphäre in Diskussionsforen und Kommentarspalten verbreiten wollen, ohne die Absicht zu haben, einen sinnvollen Beitrag zur Diskussion zu leisten. Trolle wollen das netzkulturelle Klima beeinflussen.
Netiquette	Verhaltensregeln für gutes, angemessenes und respektvolles Benehmen in der digitalen Kommunikation (im Chat wird Netiquette zu Chatiquette)
Social Bots	Mit Bots bzw. Social Bots sind selbstständige programmierte Roboter gemeint, die vorgeben, Menschen zu sein und z.B. Fake-Profile betreiben. Ziel ist etwa das Abgreifen von Nutzerdaten oder die gezielte Verbreitung von Spam, sowie die Verbreitung politischer Haltungen. Sie greifen auf Google, Twitter, Facebook, Instagram etc. zu und prägen die Netzkultur wesentlich mit.
USK	„Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ – Altersfreigaben für digitale Spiele