

Eine Schule mit Visionen



Medienkonzept

der Geschwister-Scholl-Gesamtschule Dortmund



Bedienen
und Anwenden



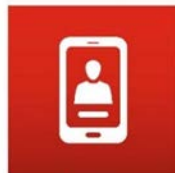
Informieren
und Recherchieren



Kommunizieren
und Kooperieren



Produzieren
und Präsentieren



Analysieren
und Reflektieren



Problemlösen
und Modellieren

GSG digital!





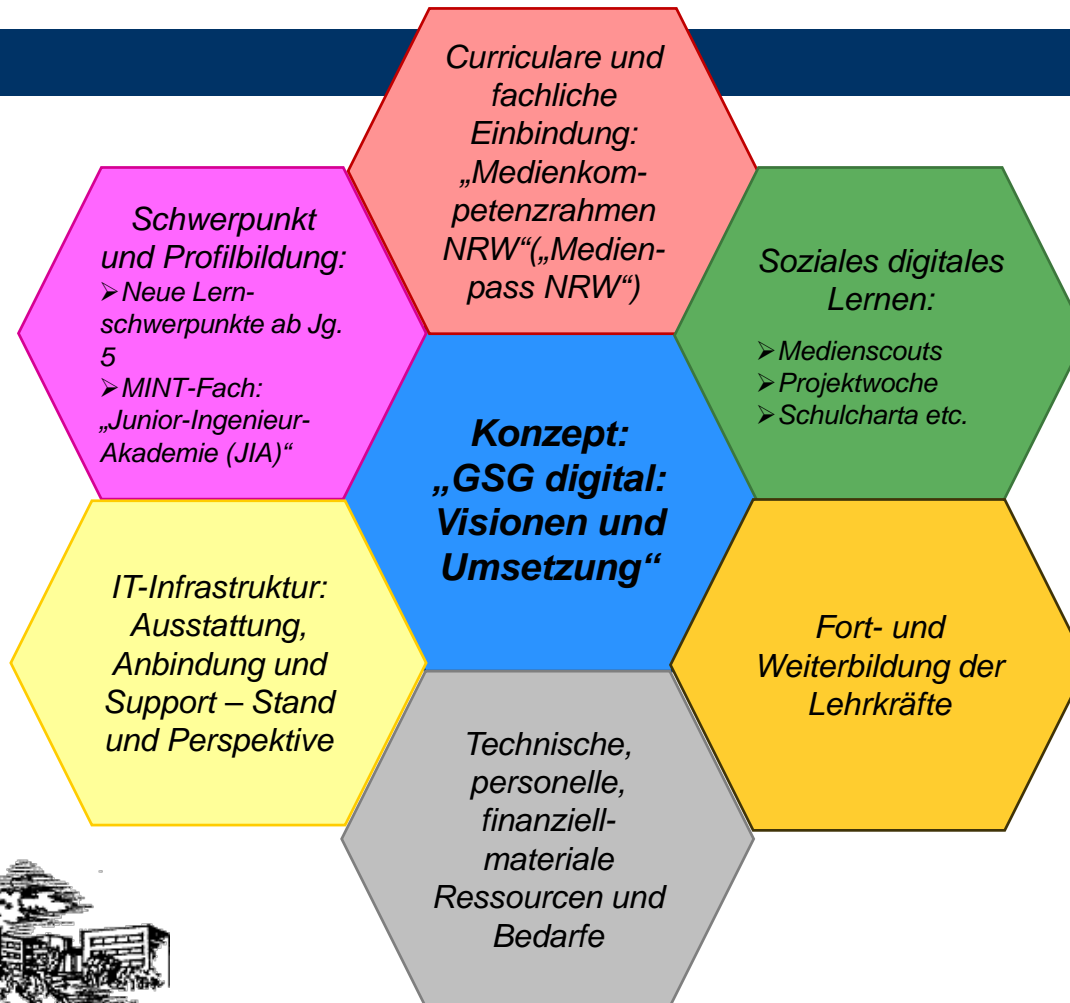
„GSG digital“ – Zielsetzung:

- *gesellschaftliche Teilhabe und selbstbestimmtes Handeln ermöglichen*
- *Bildungsgerechtigkeit herstellen: digitale Spaltung vermeiden und Leistung fördern*
- *Kindern und Jugendlichen Berufs- und Lebensperspektiven aufzeigen*
- *Potenziale digitaler Medien für fachliches und überfachliches Lernen und Lehren nutzen*
- *Umsetzung der KMK-Strategie “Bildung in der digitalen Welt“ (2016)*
- *Orientierung am Medienkompetenzrahmen NRW (2017) und „Medienentwicklungsplan der Stadt Dortmund“ (2017)*





„GSG digital“ – zentrale Cluster:





„GSG digital“- Visionen und Umsetzung:

- **Medienkompetenz als kontinuierlicher Baustein der GSG-Schulentwicklung**
- **Modernisierung der medial-technischen Ausstattung**
- **Neuregelung der „Handyordnung“**
- **Arbeitsgruppe „GSG digital“**





„GSG digital“ - Schwerpunkt- und Profilbildung:

➤ **Neue Lernschwerpunkte ab Jg. 5**

- **Neues Profilfach „DigiTech“**
- **Neues Modul „BILI digital“**

➤ **Neuer MINT-Projektkurs: „Junior-Ingenieur-Akademie (JIA)“**


- **Bau und Betrieb einer Aquaponik-Anlage**





„GSG digital“ – Curriculare und fachliche Einbindung:

➤ Umsetzung des „Medienkompetenzrahmens NRW“

 MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW					
1. MEDIEN UND ANWENDEN	2. MEDIEN UND MEDIENWELTEN	3. KOMMUNIZIEREN UND KÖRPERLICHEN	4. PRODUZIEREN UND PRAZISEN	5. KRITISIEREN UND REFLEKTIEREN	6. MEDIENWELTEN UND MEDIENWELTEN
1.1 Medienanwendung (Grundstufe) Medienanwendung (Personal Computer, Smartphone und Tablet) anwenden, um digitale Medienanwendungen zu nutzen.	2.1 Informationsbewusstheit Informationsbewusstheit gegenüber verschiedenen Medienangeboten und deren Nutzungsmöglichkeiten.	3.1 Kommunikations- und Kooperationskompetenz Kommunikations- und Kooperationskompetenz mit digitalen Medienangeboten.	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte (Text, Audio, Video) erstellen, präsentieren und reflektieren.	5.1 Medienkritik Die Qualität der Medien (Bilder, Text, Audio, Video) beurteilen und reflektieren.	6.1 Prävention von digitalen Medien Prävention von digitalen Medien (Cybermobilität, Cyberstalking, Cyberbullying).
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge (z.B. Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentationssoftware) anwenden.	2.2 Informationsbewertung Die Qualität von Informationen (z.B. Glaubwürdigkeit, Aktualität) bewerten.	3.2 Kommunikations- und Kooperationskompetenz Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation (z.B. Netiquette) anwenden.	4.2 Bestimmungsfähigkeit Bestimmungsfähigkeit von Medienprodukten (z.B. Text, Audio, Video) anwenden.	5.2 Medienkritik Die Relevanz von Medienprodukten (z.B. Text, Audio, Video) bewerten.	6.2 Eigenes Verhalten Eigenes Verhalten gegenüber digitalen Medien (z.B. Cybermobilität, Cyberstalking, Cyberbullying) reflektieren.
1.3 Einseitigkeit Informationen und Medienangebote (z.B. Text, Audio, Video) einseitig darstellen.	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen (z.B. Glaubwürdigkeit, Aktualität) bewerten.	3.3 Kommunikations- und Kooperationskompetenz in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationskompetenz in der Gesellschaft (z.B. Netiquette) anwenden.	4.3 Bestimmungsfähigkeit Standards der Qualität (z.B. Text, Audio, Video) anwenden.	5.3 Medienkritik Objektiv und kritisch über Medienprodukte (z.B. Text, Audio, Video) berichten.	6.3 Prävention und Problemlösung Prävention und Problemlösung von digitalen Medien (z.B. Cybermobilität, Cyberstalking, Cyberbullying).
1.4 Datenschutz und Urheberrecht Datenschutz und Urheberrecht (z.B. Text, Audio, Video) anwenden.	2.4 Informationskritik Über Generationen und Generationen hinweg Informationen (z.B. Text, Audio, Video) bewerten.	3.4 Cybermobilität und Cyberstalking Cybermobilität und Cyberstalking (z.B. Text, Audio, Video) anwenden.	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen (z.B. Text, Audio, Video) anwenden.	5.4 Selbstregulierung Medien und die Wirkung von Medien (z.B. Text, Audio, Video) reflektieren.	6.4 Bestimmung von digitalen Medien Bestimmung von digitalen Medien (z.B. Text, Audio, Video) anwenden.





„GSG digital“ – Soziales digitales Lernen:

- ***Risiken und Gefahren medial veränderter Lebenswirklichkeit***
 - ***Überarbeitung der Schulcharta***
 - ***Projektwoche und Methodentage***
 - ***Thematisierung in Fachunterrichten***
 - ***Außerunterrichtliche Veranstaltungen***
 - ***Mediencouts***





„GSG digital“ – Fort- und Weiterbildung der Lehrkräfte:

- ***Positive Resonanz des Kollegiums auf unterrichtliche Nutzung digitaler Medien***
- ***hohe Nutzungsakzeptanz der neuen technischen Ausstattung***
- ***(Fachbezogene)Schulinterne und –externe Angebote genutzt***
- ***Weitere Fortbildungsbedarfe angezeigt***
- ***Engagierte konzeptionell-inhaltliche Mitgestaltung***





„GSG digital“ – Ressourcen und Bedarfe:

➤ Technische Ausstattung: Aktueller Bestand

Geräte	Anzahl	Kommentar	Finanzierung
Computer (internetfähig)	Ca. 150	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pro Klassen- und Kursraum ➤ 5 Comp.räume mit 70 Geräten 	Stadt Dortmund
Kurzdistanzbeamer	Ca. 50	In allen Klassen- und Kursräumen	GSG-Förderverein
Dokumentenkameras	Ca. 50	In allen Klassen- und Kursräumen	GSG-Förderverein
I3 boards	6	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fachräume (NW, MA, EN, CI) 	GSG-Förderverein
Tablets	32	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fachraum Chinesisch 	Fa.Huawei Projekt „Chinesisch 2.0“
W-Lan???		<ul style="list-style-type: none"> ➤ 	





„GSG digital“ – Ressourcen und Bedarfe:

- **IT-Infrastruktur: Ausstattung, Anbindung und Support – Bedarfe:**
 - **W-Lan – Breitband-Anschluss**
 - **Profilfach DigiTech ab Jg. 5: 75 Tablets
5 Ladestationen**
 - **Profilfach „Bili digital“ ab Jg. 5: 75 Tablets
3 Ladestationen**
 - **„Junior-Ingenieur-Akademie“: 80 Tablets
4 Ladestationen**
 - **Curriculare u. fachliche Einbindung: 120 Tablets
4 Ladest.**
 - **Soziales digitales Lernen: 15 Tablets
1 Ladestation**





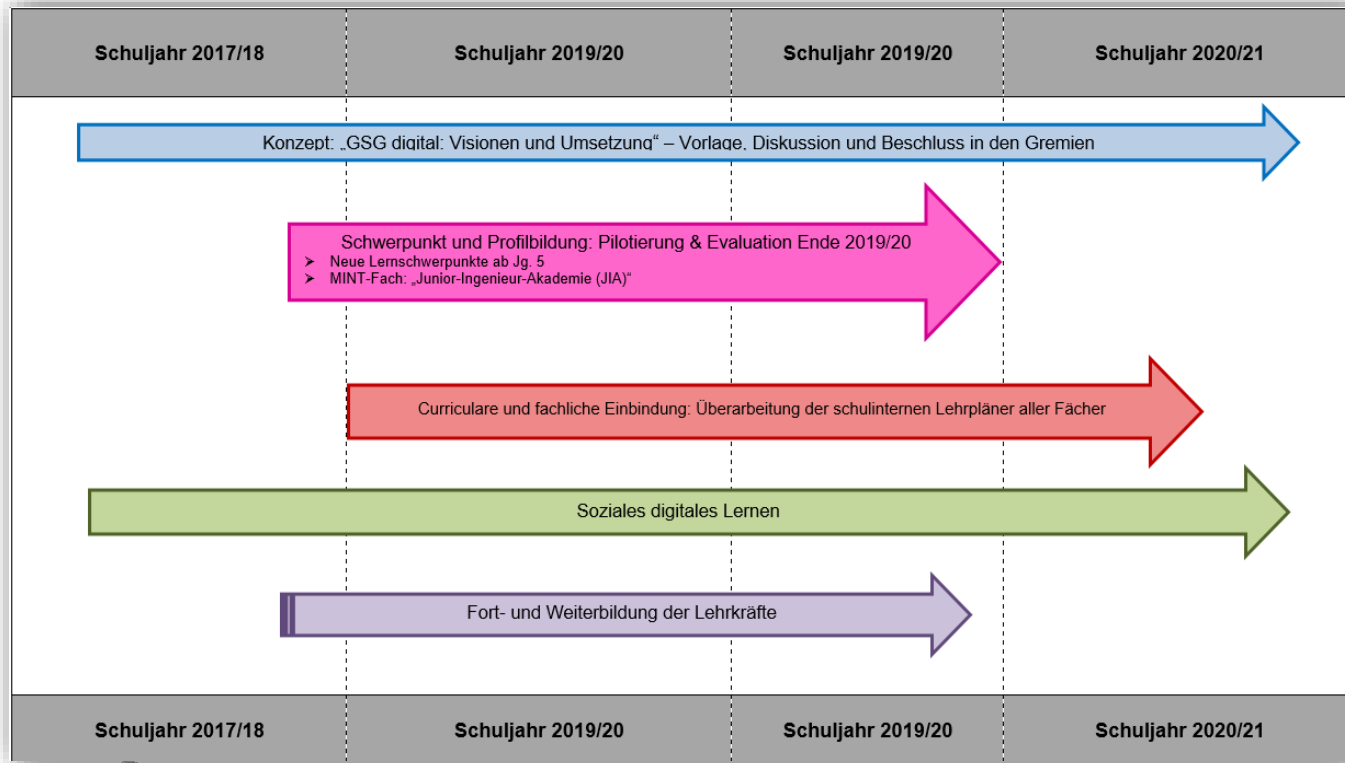
„GSG digital“ – Ressourcen und Bedarfe:

- ***IT-Infrastruktur: Ausstattung, Anbindung/ Support – Gesamtbedarf:***
 - ***W-Lan – Breitband-Anschluss***
 - ***365 Tablets***
 - ***17 Ladestationen***





„GSG digital“ – Zeitrahmen der Umsetzung:



Eine Schule mit Visionen



**Herzlichen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit!**



Geschwister-Scholl-Gesamtschule Dortmund