

11 Medienkonzept

Die Schule am Nordpark fördert seit vielen Jahren die Medienkompetenz aller Schülerinnen und Schüler, sowohl in Bezug auf das Alters- als auch auf das Behinderungsspektrum der Schülerschaft. Neben den Computern in den Klassenräumen erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, im Computerraum zu lernen und zu arbeiten. Basierend auf seinen individuellen Lernvoraussetzungen kann jeder Schüler, um individuelle Lernfortschritte zu machen, passende Lern- und Informationsprogramme nutzen, um seine Interessen zu pflegen und sich die Welt zu erschließen.

Zunehmend werden die modernen Nutzungsmöglichkeiten des Internets auch für die Schülerinnen und Schüler der Schule am Nordpark interessant. Neben Internetrecherchen zu Sachthemen aus Unterricht und individuellem Interesse werden der kritische Umgang mit sozialen Netzwerken, Internetshopping, Onlinegaming und Umgang mit Cybermobbing zu Bestandteilen der aktuellen Förderung im Umgang mit den neuen Medien.

Wachsende Bedeutung erhalten aber auch die modernen elektronischen Medien des täglichen Bedarfs, wie Smartphone, Spielekonsolen oder Tablet. Hierbei wird zunehmend deutlich, dass diese Geräte von vielen Schülern nicht nur zur Kommunikation genutzt werden können, sondern deren vielfältige Funktionen und Programme bieten den Schülerinnen und Schülern eine erhebliche Erleichterung des Lebensalltags.

Die Schule am Nordpark ist bereit, sich den Anforderungen einer sich verändernden medialen Welt zu stellen, um den Schülerinnen und Schülern ein größtmögliches Maß an Teilhabe zu bieten, sie in ihrer Selbstständigkeit und Selbstverwirklichung zu stärken, sie aber auch zu befähigen, moderne Trends kritisch zu hinterfragen und sich angemessen zu schützen.

Zurzeit arbeiten die Schülerinnen und Schüler u.a. mit folgenden (Lern-)Programmen:

- Vorleseprogramm mit selbsterstellten Bilderbüchern
- Gebilex 2
- ShowMe
- CatchMe 2.0
- Archimedes 1.0
- Hanna & Co 1.2
- Tommys Gebärdenwelt
- Abracadabra

- Budenberg
- Blob
- Lernwerkstatt 8
- Löwenzahn 1-6
- Life Tool Euro
- English with pictures
- English for us
- Open Office
- DVD Wiedergabeprogramme
- Browser-Programmen

Einsatz der neuen Medien an der Schule am Nordpark

Die neuen Medien können an unserer Schule in vielfältiger Form eingesetzt werden:

- Zur Produktion: Anhand von Text-, Grafik- und Bildbearbeitungsprogrammen können die Schülerinnen und Schüler selbst neue Medien, z.B. Zeitungen herstellen, Bilder bearbeiten...
- Zur Kommunikation: Menschen ohne Lautsprache können sich mit Hilfe der Computer und spezieller Software der Umwelt mitteilen.
- Zur Information: Insbesondere das Internet, aber auch Computerprogramme aus dem Bereich des Infotainments bzw. Edutainments eignen sich, um Informationen zu bestimmten Sachthemen zu erlangen. Insofern kann der Computer bei der Erschließung der Umwelt hilfreich sein.
- Zum Trainieren und Üben: Anhand von Computerprogrammen kann Erlernes geübt und automatisiert werden. Auch das spielerische Erlernen neuer Inhalte und Verhaltensweisen ist möglich. Diese Programme beziehen sich u.a. auf das Erlernen der Maussteuerung, auf die Farb- und Formenzuordnung, auf Aufbau und Erweiterung des Wortschatzes, auf das Lesen, Schreiben und Rechnen und auf das Erlernen der englischen Sprache.
- Zum Spielen: Computerspiele sind sehr reizvoll und dienen der Unterhaltung und der Freizeitbeschäftigung. Soziale Aspekte sollten berücksichtigt werden.
- Zur Förderung der Schüler mit elementarem Förderbedarf: Wir nutzen Medien und Hilfsmittel, die im Zuge des Gebrauchs neuer Medien speziell für

die Förderung von schwerstbehinderten Schülerinnen und Schülern eingesetzt und für diese entsprechend konfiguriert werden können. Insbesondere durch diese Hilfsmittel haben die Schüler mit elementarem Förderbedarf die Möglichkeit, sich als handelnd wahrzunehmen, integriert in die Lerngruppe zu sein, Interessen aufzubauen und zu pflegen, und wie die anderen Schüler auch, individuelle Lernfortschritte zu machen.

Zielsetzung der Förderung durch neue Medien/ Einbindung in die Unterrichtsfächer

Die Förderung mit den neuen Medien ist in der Schule am Nordpark fächerübergreifend eingebunden in das Curriculum und die Stufenkonzepte. Als Zielsetzungen in der Förderung werden verwirklicht:

- Aufbau und Erweiterung der Kompetenzen zur Kommunikation/Sprache (Gebärden, Bilderlesen, Wortschatzerweiterung, Sprachgebrauch und -verständnis)
- Verbesserung der Motorik (Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination)
- Erweiterung der kognitiven Kompetenzen (Erleben des Ursache-Wirkung-Zusammenhangs, Erarbeitung von Problemlösungsstrategien, Steigerung der Transferfähigkeit und des Gedächtnisses)
- Ausbau von Lern- und Arbeitsverhalten (Konzentration, Ausdauerleistung, Anforderungs- und Frustrationstoleranz, Methodenkompetenz)
- Verbesserung der Motivation (Ausdauer und Interessenbildung, Lernerfolge, motivierende programmspezifische Elemente)
- Erweiterung der Sensorik (Wahrnehmung und Einordnung von Bildern und Geräuschen, Farben, Formen)
- Verbesserung des Sozialverhaltens (Spielverhalten und Kooperationsfähigkeit bei gemeinsamen Aufgaben)
- Positive Emotionalität/ Persönlichkeitsstärkung (positive Erlebnisse durch Erfolge, Anerkennung in der Gemeinschaft, aktive Teilhabe am Gesellschaftsgeschehen/ Zeitgeist, Integration)

Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer

Die Lehrerinnen und Lehrer der Schule sind sich dahingehend einig, dass zu einer erfolgreichen Vermittlung der o.g. Kompetenzen auch die kontinuierliche Fort- und

Weiterbildung des Kollegiums gehört. Aus den Erfahrungen der Vergangenheit schließend, können diese Fortbildungen und Kompetenzen sowohl schulintern als auch schulextern vermittelt werden.

Als wichtige Medienkompetenzen bei den Lehrerinnen und Lehrern sind anzustreben:

- Kennen und Bedienen der schulinternen Rechner
- Kennen und Bedienen der schulinternen Hilfsmittel zur Mediennutzung für die Schüler mit elementarem Förderbedarf (SmeF)
- Kennen und Bedienen der Lernprogramme der Schule am Nordpark
- Textverarbeitungskenntnisse
- Elementare Erfahrungen mit aktuellen Betriebssystemen
- Elementare Erfahrungen mit dem Internet (Surfen, Shopping, Recherche)
- Kennen und Bedienen von Tablet/ Smartphone mit Android bzw. iOS-Plattform
- Kennen und Bedienen weiterer Anwendersoftware (z.B. Bildbearbeitung, Audio-software, ...)
- Kennen und Bedienen weiterer elektronischer Medien (Digitalkamera, Videokamera, ...)
- Aufbau der Kompetenzen zur Dokumentation des Schul- und Klassenalltages in digitalisierter Form, z.B. zur Verwendung auf der Schulhomepage.

Bestandsaufnahme - Aktueller Stand „Neue Medien“ (September 2015)

- Die Schule verfügt im Moment über 46 PCs.
- Davon befinden sich 3 PCs (mit Windows 7, ca. 2 Jahre alt) im Lehrerarbeitszimmer und stehen ausschließlich den Lehrerinnen und Lehrern der Schule zur Verfügung. Ebenso ist hier ein netzwerkfähiger Farblaserdrucker installiert und es kann direkt auf den Kopierer der Schule gedruckt werden.
- Die restlichen 43 PCs (ca. 5 Jahre alt, aus dem Bestand des BBZ Weingartstraße, Neuss) sind aufgeteilt auf den Computerraum (9 PC-Plätze) und die 13 Klassenräume. Je nach Wunsch der Klassenlehrerin/des Klassenlehrers stehen den Schülerinnen und Schülern in den Klassen zwischen 0 und 5 PC-Plätze zur Verfügung. Auf allen 43 PCs (baugleich) befindet sich die gleiche Software. Es sind verschiedene Lernprogramme aus dem Grundschul-

bereich (z.B. Lernwerkstatt, Budenberg, Englisch-Lernprogramme), Lernprogramme speziell für Förderschulen (z.B. Gebilex, Tommys Gebärdenswelt) und Lernprogramme aus dem vorschulischen Bereich (z.B. Löwenzahn), sowie ein Office-Programm installiert. Die Lernprogramme decken die Lernbereiche Lesen und Schreiben, Rechnen, Sachunterricht und Unterstützte Kommunikation ab. Alle PCs besitzen einen Internetzugang (s.u.).

- Sofern gewünscht, ist in den Klassen an einem PC ein SW-Laserdrucker installiert.
- Im Computerraum ist - von jedem PC zugänglich - ein SW-Laserdrucker vorhanden.
- Alle PCs der Schule sind miteinander über einen Domänenserver (mit Windows Server 2008) vernetzt.
- Der Internetzugang erfolgt über einen kostenlosen Telekom@School Surf only ADSL DSL 16000 Zugang. Die Verbindung der PCs wird über einen vorgeschalteten Proxy-Server (IP-Cop) gesichert, um über einen Filter unerwünschte Inhalte von den Schülerinnen und Schülern fernzuhalten.
- Für die Lehrerinnen und Lehrer steht ein WLAN-Netz zur Verfügung, das aber noch nicht die gesamte Schule umfasst. Die benötigten Access-Points sind bereits angeschafft, müssen aber noch installiert werden.
- Die Schule besitzt außerdem einen Laptop und 3 Beamer. Davon sind 2 festinstalliert in Speisesaal und Computerraum.
- Die Schule wird eine IPad-Klasse einrichten. Die Mittel werden in 2018 über das Programm „Gute Schule“ bereitgestellt

Ausblick/ Perspektiven

Die sog. neuen Medien sind aus dem täglichen Leben nicht mehr wegzudenken, sie gehören zum modernen Menschen. Auch unsere Schülerinnen und Schüler haben das Bedürfnis und das Recht der Teilhabe an diesem modernen Leben. Diesem Bedürfnis sollte die Förderung in allen Unterrichtsfächern und unter Einbindung der neuen Medien Rechnung tragen.

Zukünftige Vorhaben im Zuge der Mediennutzung können sein:

- Einrichtung eines Klassen- bzw. Schulchatrooms

- Einrichtung einer Schülerseite auf der Schulhomepage und Wartung derselben z.B. durch eine Homepage-AG
- Einrichtung von beaufsichtigten Medienzeiten, in denen die Schüler ihre Handys, Spielekonsolen o.ä. unter bestimmten Voraussetzungen und in Kleingruppen nutzen können
- Einrichtung einer Verkaufs-/ Tauschplattform für Gegenstände aller Art und für registrierte Nutzer auf der Schulhomepage, die von Schülern betreut und verwaltet wird (alternativ: Einstellung der Waren bei öffentliche Foren (z.B. Ebay-Kleinanzeigen))
- Einrichtung einer Reporter-AG, die das Schulleben in Text und Bild dokumentiert und für die Veröffentlichung auf der Schulhomepage vorbereitet
- Anschaffung und Nutzung von Tablets/iPads mit spezifischen Apps für ein möglichst großes Spektrum der Schülerschaft
- Informationsveranstaltungen für Schüler, Eltern und Lehrer über Gefahren der Nutzung des Internets
- Anschaffung von großdimensionierten Monitoren oder Beamern für die Klassen, zur Visualisierung von Lerninhalten