

Medienbildungskonzept der JGS



Vorbemerkung

Dieses Medienbildungskonzept baut auf dem 2014 von der Schulprogrammgruppe erarbeiteten „Konzept für die Modernisierung des Lernens“ auf. Die damalige AG bestand aus K.-H. BACHMANN, K. BRANDT, A. DEUBEL, D. OTTO, K.-H. RIEMENSCHNEIDER und J. TAUBNER.

Das vorliegende Konzept beschreibt den Stand der JGS im März 2025 in Bezug auf digitales Lehren und Lernen. Es zeigt auf, welche Rolle digitale Medien aktuell an der JGS spielen sowie welche Bedeutung sie künftig haben werden. Die Erarbeitung dieses Konzeptes erfolgte im Rahmen der AG Digitale Schule unter Leitung von Dr. T. SCHULZ und unter Mitwirkung von A. DEUBEL, A. GRUNWALD, E.-M. HOFMANN sowie mit Unterstützung von J. TAUBNER, Leiter des Medienzentrums des Landkreises Hersfeld-Rotenburg.

Zielsetzung und Grundannahmen

Die Digitalisierung durchdringt zunehmend alle Bereiche unseres Lebens und verändert maßgeblich die Art und Weise, wie wir kommunizieren, arbeiten und lernen. Um die Lernenden auf die Herausforderungen und Chancen der digitalen Welt vorzubereiten, ist die Vermittlung digitaler Kompetenzen von zentraler Bedeutung. Die Kultusministerkonferenz (KMK) hat mit ihrer Strategie [Bildung in der digitalen Welt](#) ein klares Rahmenkonzept geschaffen, das die Entwicklung digitaler Kompetenzen als essenziellen Bestandteil schulischer Bildung definiert. In diesem Zusammenhang ist es Aufgabe der Schulen, die Schülerinnen und Schüler nicht nur technisch auf die digitale Zukunft vorzubereiten, sondern

ihnen auch einen reflektierten, verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen.

Die JGS setzt sich das Ziel, die im Kompetenzrahmen der KMK definierten Bereiche – darunter Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, Produktion und Präsentation, Sicherheit sowie Problemlösung und gesellschaftliche Teilhabe – gezielt in den Unterricht zu integrieren. Digitale Bildung ist nicht nur ein zusätzliches Unterrichtselement, sondern ein grundlegender Bestandteil moderner Lehr- und Lernprozesse. Der Einsatz digitaler Medien eröffnet neue didaktische Möglichkeiten, unterstützt individuelle Lernwege und fördert die aktive Beteiligung der Schülerinnen und Schüler am Unterrichtsgeschehen.

Mit diesem Medienbildungskonzept wird der aktuelle Stand der digitalen Bildung an unserer Schule erfasst und weiterentwickelt. Ziel ist es, eine nachhaltige und zukunftsorientierte Medienkompetenz bei allen Lernenden zu fördern, sodass sie mündige, kritisch denkende und kompetente Akteure in einer zunehmend digitalen Gesellschaft werden.

Die AG Digitale Schule, gegründet im Jahr 2021, setzt sich aktiv mit verschiedenen digitalen Themen auseinander. Sie entwickelt praxisnahe Konzepte, führt nützliche digitale Werkzeuge ein und initiiert innovative Projekte (s. u.). Durch diese Arbeit wird die Medienbildung an der JGS kontinuierlich weiterentwickelt.

Unser Ziel ist es, ein im Schulalltag „gelebtes“ – also tatsächlich umgesetztes – Konzept zu schaffen. Entsprechend basiert das vorliegende Konzept auf den folgenden drei Grundannahmen:

1. Der Einsatz von digitalen Medien macht nur dort Sinn, wo er Medienkompetenzen schult, Lernprozesse vereinfacht und durch die Lehrkraft begleitet wird (*humane Digitalisierung*). Digitalisierung soll kein Selbstzweck sein.
2. Für die Nutzung von digitalen Medien muss digitale Infrastruktur für alle Personen der Schulgemeinde zugänglich sein.
3. Nur Elemente, die von einem Großteil der Schulgemeinde Unterstützung finden, können erfolgreich umgesetzt werden.

Für eine erfolgreiche Umsetzung eines „gelebten Medienbildungskonzepts“ an der JGS ist weiterhin ein schrittweises Vorgehen erforderlich. Die Entwicklung und Umsetzung des Konzepts erfolgen sukzessive, wobei gezielt entschieden wird, welche Elemente integriert und weiterentwickelt werden.

Die Koordination dieses Prozesses (*Feedback-Loop*) erfolgt in enger Abstimmung mit der Steuergruppe. Neben dieser werden auch das Kollegium und die Fachschaften aktiv in die Planung und Umsetzung eingebunden. Darüber hinaus spielen die Schülervvertretung und die Eltern eine wichtige Rolle in der konkreten Umsetzung, um eine breite Beteiligung sicherzustellen.

Wie oben dargestellt, ist ein entscheidender Faktor für den Erfolg des Medienbildungskonzepts eine funktionierende technische Infrastruktur. Dazu gehören eine stabile Internetverbindung, ein zuverlässiges WLAN sowie zeitgemäße Endgeräte mit einem

funktionierenden Service. Um diese Voraussetzungen zu gewährleisten, ist eine enge Abstimmung mit dem Schulträger erforderlich.

Neben der technischen Ausstattung müssen auch personelle und zeitliche Ressourcen für die Medienbildung geschaffen werden. Dies betrifft sowohl die notwendigen Unterrichtsstunden als auch die Lehrkräfte, die diese übernehmen. Es gilt daher bei jedem Projekt zu klären, inwieweit diese Anforderungen an der Schule realisiert werden können.

Damit alle Lehrkräfte die digitalen Werkzeuge kompetent im Unterricht einsetzen können, müssen regelmäßige Fortbildungen und unterstützende Angebote bereitgestellt werden. Nur so kann sichergestellt werden, dass Medienbildung langfristig erfolgreich im Schulalltag verankert wird.

Derzeitige technische Infrastruktur & Ausstattung

Alle Klassenräume der JGS sind mit Beamern ausgestattet, die kabellos mit digitalen Endgeräten verbunden werden können (*EZCasts*). Dadurch haben auch die Lernenden die Möglichkeit, ihre Vorträge, Arbeitsergebnisse, Hausaufgaben, Rechenwege, etc. unkompliziert zu präsentieren. Zudem stehen zahlreiche Dokumentenkameras zur Verfügung, die als Brückentechnologie dienen: Sie ermöglichen beispielsweise die Projektion von handschriftlichen Hausaufgaben oder eine bessere Visualisierung von Experimenten.

An beiden Standorten der JGS gibt es flächendeckendes WLAN mit einer 100mbit-Glasfaseranbindung. Der Zugang erfolgt über individuelle Schul-Accounts und steht jedem Mitglied der Schulgemeinde zur Verfügung.

Ausstattung am Standort Bernhard-Faust-Straße:

- Tablets: drei Tablet-Koffer mit insgesamt 34 iPads, Ausleihe über das Sekretariat
 - 18 iPads (8. Generation)
 - 16 iPads (10. Generation)
- PC-Räume: drei Räume mit insgesamt 27 Arbeitsplätzen
 - F226: 10 Arbeitsplätze
 - F225: 7 Arbeitsplätze
 - F246: 10 Arbeitsplätze
 - Betriebssystem: Windows 10 Pro

Ausstattung am Standort Braacher Straße:

Am „großen Standort“ gibt es eine Medianausleihe, die in den ersten fünf Schulstunden von einer Mitarbeiterin betreut wird. Dort können ausgeliehen werden:

- Tablets:
 - 91 iPads (8. Generation) zur Dauerausleihe für Lernende
 - 48 iPads (10. Generation) in 3 Tablet-Koffern zur Nutzung in der Schule
 - 103 iPads zur Dauerausleihe für Lehrkräfte
- Zusätzliche Geräte:
 - 25 Notebooks
 - 9 Beamer
 - 7 Presenter
 - 4 Dokumentenkameras
- PC-Räume: drei Räume mit insgesamt 73 Arbeitsplätzen und Druckern
 - B304: 19 Arbeitsplätze
 - B007/B009: 42 Arbeitsplätze
 - A318: 12 Arbeitsplätze
 - Betriebssystem: Windows 10 Pro

Die kürzlich modernisierten naturwissenschaftlichen Fachräume sind mit Whiteboards, Nahdistanz-Beamern sowie Dokumentenkameras ausgestattet.

Didaktische Integration

Die erfolgreiche Implementierung eines Medienkonzepts erfordert eine durchdachte didaktische Integration digitaler Medien in den Unterricht. Digitale Werkzeuge sollen nicht nur den Lehr- und Lernprozess unterstützen, sondern gezielt dazu beitragen, die sechs digitalen Kompetenzbereiche der Kultusministerkonferenz (KMK) zu fördern:

- *Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren*: Informationen gezielt recherchieren, kritisch bewerten und sicher speichern.
- *Kommunizieren und Kooperieren*: Digitale Technologien zur interaktiven Kommunikation und Zusammenarbeit nutzen.
- *Produzieren und Präsentieren*: Eigene digitale Inhalte erstellen und angemessen präsentieren.
- *Schützen und sicher agieren*: Datenschutz, Informationssicherheit und einen verantwortungsvollen Umgang mit persönlichen Daten beachten.
- *Problemlösen und Handeln*: Problemlösestrategien entwickeln, algorithmisches Denken fördern und digitale Werkzeuge kreativ einsetzen.
- *Analysieren und Reflektieren*: Die Funktionsweise digitaler Medien sowie deren gesellschaftliche und ethische Auswirkungen kritisch hinterfragen.

In diesem Abschnitt werden verschiedene Ansätze zur Einbindung digitaler Medien in den Unterricht vorgestellt, die sich an diesen Kompetenzbereichen orientieren. Ergänzt wird dies durch konkrete Projekte, die an unserer Schule bereits umgesetzt wurden oder zukünftig geplant sind.

a) Digitale Plattformen und Kommunikation

Die Schule nutzt Microsoft Teams (*Office 365*), bereitgestellt durch den Landkreis. Alle Mitglieder der Schulgemeinde haben einen kostenfreien Zugang und können das umfassende Office-Paket sowohl in der Schule als auch privat nutzen. Teams dient als zentrale Plattform für digitale Kommunikation, das Teilen von Arbeitsmaterialien und die Organisation von Arbeitsaufträgen. Die Nutzung wird durch das, von der AG Digitale Schule erstellte, [Kommunikationskonzept "Net\(t\)iquette"](#) geregelt.

Zusätzlich wird das Schulportal Hessen (*LANIS*) für die Dokumentation des Unterrichts in der Oberstufe genutzt, einschließlich des digitalen Klassenbuchs *Mein Unterricht*. Ein Pilotprojekt zur Nutzung in den Mittelstufenklassen (5-10) zeigte jedoch Herausforderungen bei der Erfassung von Vertretungsunterricht und Fehlzeiten, weshalb in diesen Klassenstufen weiterhin das analoge Klassenbuch verwendet wird. Eine zukünftige Implementierung für alle Jahrgänge wird weiterhin geprüft. Die Tools *Schulkalender*, *Räume und Medien* sowie der *Klausurenplaner* wurden auf Betreiben der AG Digitale Schule dem Kollegium vorgestellt und eingeführt. Die Nutzung weiterer Tools wird aktuell geprüft.

Weiterhin hat die AG Digitale Schule die [Nutzungsordnung für Digitale Endgeräte](#) erstellt, die den Umgang mit Smartphones, Tablets, Notebooks & Co im Schulalltag regelt. Sie legt besonderen Wert auf einen verantwortungsvollen Einsatz, der den Unterricht nicht stört und datenschutzrechtliche Vorgaben einhält. Digitale Geräte sollen nur dann genutzt werden, wenn sie einen pädagogischen Mehrwert bieten, und Lehrkräfte können ihre Verwendung einschränken. In Prüfungen sind sie grundsätzlich verboten. Während jüngere Lernende ihre Geräte in den Pausen nicht nutzen dürfen, ist dies für ältere unter bestimmten Bedingungen erlaubt. Verstöße gegen die Regeln können Sanktionen nach sich ziehen, wobei die Schule keine Haftung für Schäden oder Verluste übernimmt. Ziel der Ordnung ist es, eine sinnvolle Integration digitaler Technologien in den Schulalltag zu gewährleisten.

b) Schulversuch Unterrichtsfach „Digitale Welt“

Seit dem Schuljahr 2023/24 wird das Fach „Digitale Welt“ an der JGS in den Klassen 5 und 6 in drei Projektklassen angeboten. Ziel dieses Projekts ist es, den Schülern grundlegende digitale Kompetenzen zu vermitteln, die sie in ihrer schulischen und späteren beruflichen Laufbahn benötigen. Dabei stehen Themen wie Informationsrecherche, der sichere Umgang mit digitalen Medien und grundlegende Programmierkenntnisse im Fokus. Der Unterricht erfolgt praxisorientiert und wird durch verschiedene digitale Werkzeuge und Plattformen unterstützt.

Obgleich das Land Hessen noch keine Fortsetzung des Schulversuchs in Klasse 7 anbietet, wird diese im kommenden Schuljahr an der JGS selbstorganisiert stattfinden. Denn perspektivisch soll das Fach flächendeckend in Hessen eingeführt werden. Weitere Informationen dazu finden sich auf der Webseite des Hessischen Ministeriums für Kultus, Bildung und Chancen ([Digitale Welt](#)).

c) Projekt „Digitale Helden“

Das Projekt wurde bereits von 2013–2018 an der JGS angeboten und nun im aktuellen Schuljahr 2024/25 reaktiviert. Die „Digitalen Helden“ sind dabei ältere Lernende (ab Jahrgangsstufe 8), die eine Mentorenrolle für jüngere Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 und 6 einnehmen. In speziell vorbereiteten Unterrichtseinheiten vermitteln sie Wissen zu relevanten digitalen Themen wie z. B.:

- Verhalten in WhatsApp-Gruppen
- Gaming und verantwortungsvolle Nutzung
- Social Media und Datenschutz
- Prävention von Cybermobbing

Durch dieses *Peer-Education-Konzept* werden die Jüngeren sensibilisiert und können auf Augenhöhe von den Erfahrungen ihrer älteren Mitschüler profitieren. Weitere Informationen sind auf der Webseite des Projekts verfügbar ([Digitale Helden](#)).

d) Projekt „LEGO AG“

Saugroboter, Mähroboter, Marsrover, Industrieroboter – die Robotik ist aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. In unserer seit 2014 etablierten LEGO-AG haben die Lernenden die Möglichkeit diese spannende Welt der Robotik und Technik selbst zu erkunden. Mithilfe der LEGO-Mindstorms-Bausätze konstruieren und programmieren sie eigene Roboter, Fahrzeuge und Geräte, die sich eigenständig bewegen können. Dabei sind keine Vorkenntnisse erforderlich – jeder kann mitmachen und Schritt für Schritt lernen, wie aus einfachen LEGO-Bausteinen komplexe Roboter entstehen.

Besonders viel Wert wird dabei auf einen handlungsorientierten Zugang gesetzt: Die Schülerinnen und Schüler setzen sich aktiv mit mechanischen (und anderen physikalischen) Prinzipien auseinander, verstehen die Funktionsweise von Zahnrädern, Hebeln und Sensoren und lernen spielerisch die Grundlagen der Programmierung. Sie stehen vor spannenden Herausforderungen, analysieren Probleme und entwickeln kreative Lösungen. Dadurch werden nicht nur technische, sondern auch analytische Fähigkeiten geschult.

Ein weiteres wichtiges Element der LEGO-AG ist die Zusammenarbeit im Team. Gemeinsam tüfteln die Schülerinnen und Schüler an ihren Projekten, diskutieren Ideen und finden gemeinsam Wege, ihre Roboter bzw. deren Programmierung zu optimieren. Dieser Prozess fördert nicht nur soziale Kompetenzen, sondern stärkt auch das Selbstbewusstsein, wenn ein selbstgebauter Roboter schließlich erfolgreich in Aktion tritt.

Die LEGO-AG verbindet technisches Verständnis mit Kreativität und Teamarbeit. Sie bietet einen spielerischen Einstieg in die Welt der [MINT-Fächer](#) und vermittelt essenzielle Kompetenzen, die in unserer digitalisierten Welt immer wichtiger werden.

e) Projekt „Tablet-Klasse“

Ab dem Schuljahr 2025/26 wird eine Tablet-Klasse in der Jahrgangsstufe 8 eingeführt. Ziel dieser Klasse ist es, durch den gezielten Einsatz von iPads den Unterricht innovativer und individueller zu gestalten. Die Hauptziele sind:

1. *Förderung von Medienkompetenzen:* Die Schüler erwerben grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Endgeräten gemäß den Bildungsstandards des Landes Hessen, z. B. Informationsbeschaffung, Kommunikation, kreative Medienproduktion und Datenschutz.
2. *Innovative Unterrichtsgestaltung:* Durch den Einsatz digitaler Medien wird der Lernprozess individualisiert, kollaborative Arbeitsformen werden gefördert, und die Problemlösungs-fähigkeit wird gestärkt.
3. *Technologische Umsetzung:* Die nachhaltige technische Infrastruktur wird erprobt, um den langfristigen Einsatz digitaler Lernmittel sicherzustellen.
4. *Pädagogische Entwicklung:* Die Lehrkräfte entwickeln didaktische Konzepte für einen mediengestützten Unterricht und evaluieren deren Wirksamkeit.

Die Tablets werden immer dann eingesetzt, wenn ein didaktisch-methodischer Mehrwert gegeben ist. Der Einsatz digitaler Medien soll hierbei kein Selbstzweck sein (s. o.), sondern eine sinnvolle Ergänzung zum klassischen Unterricht darstellen. Die Erfahrungen aus diesem Pilotprojekt werden zur weiteren Entwicklung von digitalen Unterrichtskonzepten an der JGS genutzt.

f) Fachunterricht: EDV

In der heutigen digitalen Welt sind grundlegende Kenntnisse in der Informations- und Kommunikationstechnologie unverzichtbar. Der EDV-Unterricht bereitet die Schülerinnen und Schüler systematisch auf den kompetenten Umgang mit digitalen Medien, Software und Hardware vor. Ziel ist es, sie zu befähigen, digitale Werkzeuge im schulischen sowie im späteren beruflichen und privaten Umfeld sicher und effizient einzusetzen.

Der EDV-Unterricht an der JGS gliedert sich in drei aufeinander aufbauende Stufen. Die behandelten Unterrichtsinhalte werden im Folgenden übersichtsartig dargestellt:

1. Kommunikations- und informationstechnische Grundbildung

- Klasse 5/6: Einführung in den PC als Unterrichtsmedium
 - Grundlagen der Computerbenutzung: Tastaturbelegung, Mausbedienung, Schreibmaschinenkurs
 - Einsatz des Computers als Lernhilfe (Lernprogramme, Spiele, Wissensrecherche, didaktische Differenzierung, einfache Textverarbeitung)

- Klasse 7: EDV-Basiskenntnisse
 - Bedienung der Windows-Benutzeroberfläche (Programme starten/beenden, Explorer-Funktionen, Ordnerstruktur anlegen)
 - Einführung in die Textverarbeitung mit Word (Speichern, Öffnen, Kopieren, Einfügen, einfache Formatierungen, Serienbriefe, Bildbearbeitung)
 - Sinnvolle und effektive Nutzung des Internets (Chancen und Gefahren)

2. Erweiterte Grundbildung

- Klasse 8/9: EDV-Aufbaukenntnisse
 - Vertiefung der Textverarbeitung (*WordArt*, Tabellen, Grafiken, *Cliparts*, Makros, Zeichenfunktionen)
 - Tabellenkalkulation mit *Excel* (Tabellen erstellen, Formeln nutzen, Grundfunktionen)
 - Grafikbearbeitung mit *Gimp* (Bildbearbeitung, Ebenen, Werkzeuge)
 - Effiziente und reflektierte Internetnutzung
 - Programmierung mit Scratch (Was ist ein Algorithmus und wie ist er aufgebaut? Verschiedene Anwendungen mit *Scratch*)
 - Erstellung von Präsentationen mit *PowerPoint* (Animationen, Bilder, Folienmaster, etc.)

3. Spezialisierte und schwerpunktbezogene Ausbildung

- Klasse 10: EDV-Spezialkenntnisse
 - Erstellen und Vortragen von Präsentationen mit *PowerPoint*. Vertiefung zur Vorbereitung auf die Präsentationsprüfungen
 - Erstellung von Webseiten mit *HTML/CSS*
 - Datenbanksysteme (*Access*)
 - Einführung in die Hardware-Technik
- Gymnasiale Oberstufe: Vertiefende EDV-Spezialkenntnisse

Die Wahl des Faches Informatik in der Oberstufe bietet die Möglichkeit, sich mit der Denk- und Arbeitsweise von Computern, der Struktur von Datenbanken, aber auch mit Themen wie Datenschutz, Datensicherheit sowie Netzwerke fundiert auseinanderzusetzen. Folgende Themengebiete werden behandelt:

- *Hypertext Markup Language (HTML)*: HTML-Grundgerüst, grundlegende HTML-Elemente, öffnende und schließende Tags, Attribute und Attributwerte, Hyperlinks, Formulare und Versand der Eingabedaten – Struktur von HTML-Dokumenten: Dokumentbaum, Schachtelung, Block- und Inline-Elemente – *Cascading Style Sheets (CSS)*: Selektoren, grundlegende CSS-Attribute, Boxmodell
Projektarbeit Webseite: Arbeitsteilung, Absprachen und Termine, Einhalten von Vereinbarungen, Zusammenführen der Arbeitsergebnisse zu einem Produkt,

Veröffentlichung im Internet, Beachtung des Datenschutz- und Urheberrechtsgesetzes

- Die *Grundlagen der Programmierung* umfassen eine Reihe von Konzepten und Techniken, die für das Verstehen und Schreiben von Computerprogrammen erforderlich sind. Hier sind die wichtigsten Themen: Algorithmus & Logik, Variablen & Datentypen, Kontrollstrukturen, Funktionen, Datenstrukturen, Fehlerbehandlung & Debugging
- *Objektorientierte Programmierung in JavaScript*: Die objektorientierte Programmierung (OOP) ist ein Programmierparadigma, das auf Objekten basiert. JavaScript unterstützt OOP durch Klassen, Konstruktoren, Vererbung.
- *Grundlagen von Datenbanken*: Eine Datenbank ist ein System zur Speicherung, Verwaltung und Verarbeitung von Daten. Es gibt verschiedene Arten von Datenbanken, aber am häufigsten werden relationale Datenbanken (wie *MySQL*, *PostgreSQL*, *SQLite*) verwendet.
Relationale Datenbanken: Primärschlüssel – eine eindeutige Kennung für jeden Datensatz. Fremdschlüssel – eine Verknüpfung zwischen zwei Tabellen. *ER-Modell (Entity-Relationship-Modell)*: Ein *ER-Modell* dient zur Planung und Modellierung von Datenbanken. Es hilft, die Struktur einer Datenbank zu visualisieren, bevor sie implementiert wird.
SQL – Die Abfragesprache für Datenbanken SQL (Structured Query Language) ist die Sprache, um Datenbanken zu verwalten. Normalisierung – Optimierung von Datenbanken.
- *Netzwerktheorie in der Informatik*: Die Netzwerktheorie ist ein zentraler Bereich in der Informatik, der sich mit der Analyse, Optimierung und Anwendung von Netzwerken beschäftigt. Sie wird in vielen Bereichen eingesetzt, z. B. in Computernetzwerken, sozialen Netzwerken, Algorithmen und künstlicher Intelligenz.

Durch dieses dreistufige Konzept werden die Schülerinnen und Schüler gezielt an digitale Technologien herangeführt und können ihr Wissen praxisnah anwenden. Die erworbenen Qualifikationen dienen nicht nur als Grundlage für weiterführende schulische und berufliche Wege, sondern fördern auch die medienkompetente Teilhabe an der digitalen Gesellschaft.

Fortbildung der Lehrkräfte und Kooperationen

Die kontinuierliche Weiterbildung des Kollegiums ist essenziell für die erfolgreiche Umsetzung der Medienbildung. Unsere Lehrkräfte nehmen regelmäßig an vielfältigen Fortbildungsangeboten teil, die sowohl von der Hessischen Lehrkräfteakademie als auch von regionalen Medienzentren bereitgestellt werden. Diese Angebote zielen darauf ab, die Medienbildungskompetenz zu stärken und den Einsatz digitaler Medien im Unterricht zu optimieren.

Angebote der Hessischen Lehrkräfteakademie

Die Hessische Lehrkräfteakademie bietet ein breites Spektrum an Fortbildungen im Bereich Medienbildung und Digitalisierung an. Ein zentrales Element ist das bereits erwähnte Schulportal (LANIS), dessen Funktionen und Einsatzmöglichkeiten in speziellen Schulungen vermittelt werden. Darüber hinaus werden Fortbildungen zur kompetenzorientierten Nutzung von Medien im Fachunterricht sowie zur Entwicklung zukunftsfähiger Lernkulturen angeboten. Diese Veranstaltungen können als Präsenzveranstaltungen, Online-Formate oder hybride Fortbildungen durchgeführt werden, abhängig von den jeweiligen Bedürfnissen und Rahmenbedingungen.

Pädagogische Tage

Zur gezielten Schulentwicklung im Bereich Medienbildung und Digitalisierung haben die Pädagogischen Tage an der JGS einen deutlich erkennbaren digitalen Schwerpunkt. So haben wir an den Pädagogischen Tagen der letzten Jahre z.B. Workshops zu verschiedenen Tools des Schulportals, zu KI und unterrichtstauglichen Apps angeboten sowie Gastredner zu diesen Themen gehört.

Angebote des Medienzentrums des Landkreises Hersfeld-Rotenburg

Das Medienzentrum des Landkreises Hersfeld-Rotenburg stellt Lehrkräften eine Vielzahl von Ressourcen und Fortbildungsmöglichkeiten zur Verfügung. Über die Plattform *Edupool* können Lehrkräfte auf eine umfangreiche Sammlung von Online-Medien wie Unterrichtsfilme, Arbeitsblätter und Programme zugreifen, die kostenlos zum Streaming, Download und Speichern bereitstehen. Auch die Plattform *Edumaps* wird über das Medienzentrum zur Verfügung gestellt: *Edumaps* ist eine kostenlose digitale Pinnwand, mit welcher man Materialien strukturiert und niederschwellig zur Verfügung stellen kann, beispielsweise in Form eines Wochenplans oder in Form von Lernzielen. Sie eignet sich daher zur digitalen Organisation von pädagogischen Aufgaben im Unterricht. Zusätzlich bietet das Medienzentrum regelmäßige (Online-) Sprechstunden für Lehrkräfte an. Darüber hinaus können Lehrkräfte technische Geräte wie Beamer, Laptops, 3D-Drucker, Musikanlagen, etc. ausleihen, um den Einsatz digitaler Medien im Unterricht zu unterstützen.

Schulinterne Fortbildungstage

Neben externen Fortbildungsangeboten legen wir großen Wert auf schulinterne Fortbildungstage. Diese dienen dem Austausch bewährter Praktiken und der Einführung neuer Methoden im Kollegium und werden von Mitgliedern der AG Digitale Schule angeboten. Durch Workshops, gemeinsame Reflexionen und praxisorientierte Übungen wird die Umsetzung digitaler Unterrichtskonzepte direkt vor Ort gefördert.

Evaluation und Weiterentwicklung

Das Medienbildungskonzept wird regelmäßig evaluiert und an aktuelle Entwicklungen angepasst. Dabei ist es zentral, dass das Konzept nicht als statisches Dokument betrachtet wird, sondern als wachsendes und dynamisches Instrument, das stetig weiterentwickelt wird. Ein solches lebendiges Konzept erhöht die Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Umsetzung im Schulalltag und stellt sicher, dass es tatsächlich „gelebt“ wird.

Durch regelmäßige Reflexionen und Anpassungen kann das Konzept an neue technologische Entwicklungen sowie pädagogische Erfordernisse angepasst werden. Die Fortschreibung des Konzepts orientiert sich an den neuesten Entwicklungen in der Medienpädagogik und technologischen Trends. Nur durch diesen kontinuierlichen Entwicklungsprozess bleibt das Medienbildungskonzept praxisnah und gewährleistet eine nachhaltige Verankerung in der Schulkultur.

In diesem Prozess wird die Steuergruppe die Evaluation des Konzeptes koordinieren, während die AG Digitale Schule Vorschläge zur Weiterentwicklung erarbeitet. Die Fortschreibung dieses Konzepts soll sich an den neuesten Entwicklungen in der Medienpädagogik und technologischen Trends orientieren.