

Alice Salomon

B e r u f s k o l l e g

Medienkonzept

Stand: 28. Dezember 2005

Inhalt

1. Medienverständnis.....	3
2. Ziele.....	3
3. Anforderungen der Bereiche und Bildungsgänge.....	4
3.1 Erziehung.....	5
3.2 Ernährung.....	6
3.3 Gesundheit.....	7
4. Interdependenz und Weiterentwicklung.....	8
5. Bestandsaufnahme.....	9
5.1 Klassische Medien.....	9
5.2 Digitale Medien.....	9
5.3 Support.....	10
6. Fortbildungsbedarf.....	11
6.1 Lehrer.....	11
6.2 Schüler.....	12
7. Arbeitsgemeinschaften im Rahmen des Schullebens.....	13
8. Projekte.....	13
9. Notwendige Anschaffungen.....	14
10. Anhang: Konkrete Unterrichtsprojekte.....	16

1. Medienverständnis

Medien sind alle Mittel der Welt- und Selbsterschließung. Diese können materieller, audio-visueller, geistiger, literarischer oder virtueller Natur sein. In der Auseinandersetzung mit Medien werden in schulischen Lernprozessen, die am Ziel der Selbstständigkeit orientiert sind, eigene Erfahrungen und Erfahrungen anderer reflektiert. Damit wird durch die Bearbeitung von Medien ein Prozess kreativer und individueller Bewusstseinsbildung gefördert. In diesem tätigen und kreativen Prozess der Welt- und Selbsterschließung werden von den Handelnden neue Medien erstellt, in denen sich ihre Erfahrungen und Einsichten niederschlagen. Mit den neu erstellten Medien dokumentiert sich zugleich der Lernprozess und sein Erfolg. Sie sind ein Teil der wahrnehmbaren und verfügbaren Ergebnisse schulischer Produktivität.

Dabei beschränkt sich der Medienbegriff nicht auf festgelegte Kategorien klassischer oder moderner Medien, sondern ist offen für die Verknüpfung alter und neuer Medien als Ausdrucksformen menschlichen Fühlens, Erkennens und Begreifens.

Der Erwerb und der Ausbau von Medienkompetenz, also der Fähigkeit, kritisch und kreativ im Sinne einer media literacy mit Medien umgehen zu können, wird in einer sich stets wandelnden Medienlandschaft damit zum durchgängigen Unterrichtsprinzip. Der Umgang mit und die Erstellung von Medien ist keinem Fach und keiner Fächergruppe zugeordnet, sondern stellt die Basis allen schulischen Lernens am Alice-Salomon-Berufskolleg dar.

Im Rahmen des folgenden Konzeptes liegt der Schwerpunkt auf den neueren „digitalen Medien“, da dieser Bereich in besonderer Weise der unterrichtlichen Entwicklung und des technischen Ausbaus bedarf.

2. Ziele

Kompetenzen

- Förderung der Kompetenzen von Schüler/innen und Lehrer/innen im Umgang mit neuen, technischen Medien insbesondere für Frauen
- Befähigung und Ermöglichung der Erstellung von (berufsbezogenen) Medien
- Erarbeitung berufsbezogener Konzepte für die Verwendung und Gestaltung von Medien
- Verantwortungsbewusster, kritischer und kompetenter Umgang mit fertigen Medien
- Erstellung eines Medienportfolios¹ im Rahmen der schulischen Ausbildung von jeder Schülerin und jedem Schüler, insbesondere als Grundlage für Bewerbungen
- Bildung eines Bewusstseins für die Bedeutung der Ästhetik in Lern- und Präsentationsprozessen²

¹ Vgl. Annemarie Hauf-Tulodziecki, Das Portfolio Medienkompetenz, in: SchulVerwaltung spezial, Nr 2/2002, S. 29

- Kooperation von Lehrerinnen, Lehrern, Schülerinnen und Schülern
- Zielgerichteter Einsatz von Medien für Schule und Beruf
- Nutzung von Medien zum Ausdruck eigener Erfahrungen und Einstellungen
- Wahrnehmung medial ausgedrückter Erfahrungen anderer
- Interne Kommunikation durch ein Intranet
- Befähigung zur Integration verschiedener Medien in Erstellung und Präsentation
- Entwicklung und Bereitstellung von Lehrmaterialien zur selbstständigen Bearbeitung

3. Anforderungen der Bereiche und Bildungsgänge

Grundsätzlich gilt für alle Bereiche und Bildungsgänge, dass Medien und hierbei insbesondere der Computer für die Beschaffung von Informationen (Internet) und die Erstellung von Präsentationen, Berichten, Hausarbeiten und Referaten zum selbstverständlichen Instrumentarium gehören. Dies erfordert einerseits, dass allen Schülerinnen und Schülern ein bedarfsorientierter Zugang zu den notwendigen Medien ermöglicht wird und andererseits, dass ihnen die für die Benutzung der zur Verfügung gestellten Technik die notwendigen Kenntnisse vermittelt werden. Das kann in gesondert ausgewiesenen Fächern und Unterrichtsstunden geschehen oder auch zunehmend als durchgängiges Unterrichtsprinzip in allen Fächern integriert sein. Zunehmend sollen und werden fächerspezifische Medien und Software, z.B. WinFunktion für den Mathematikunterricht, Bestandteile des Unterrichts sein.

Prinzipiell erfordert eine solche Konzeption die Ausstattung der Schule mit einer ausreichenden Anzahl an Geräten (Overheadprojektoren, Computern, Beamern, Fernseh-Video/DVD-Kombinationen), um den Zugang und Einsatz der Medien zu ermöglichen und einfordern zu können.

Zu diesen allgemeinen Anforderungen kommen noch spezielle Erfordernisse der einzelnen Bereiche, insbesondere um aufwändige Grafiken, Bilder oder Videos in die Präsentationen zu integrieren.

² Vgl. Susanne Thurn, Ästhetisches Lernen – Ästhetik im Schulalltag, in: Pädagogik 5/02, S.6–9; Gerlind Frink, Präsentationen als Formen ästhetischer Kommunikation, in: Pädagogik 05/02, S.23–25

3.1 Erziehung

Die Bildungsgänge des Bereichs Erziehung sind ausgerichtet auf die Vermittlung von Kompetenzen und beruflichen Abschlüssen in sozialpädagogischen Berufsfeldern. Im Hinblick auf das Praxisfeld ergeben sich vielfache Anforderungen an den kompetenten Umgang mit Office-Anwendungen. Computergestützte Protokollierungen, Planungen und Evaluationen nehmen einen immer größeren Raum in der alltäglichen Arbeit der Kinderpfleger/innen und Erzieher/innen ein. Zudem ist die Fähigkeit der Informationsbeschaffung mittels Internet und digitaler Lexika unerlässlich.

Die in den Bildungsgängen Erzieher(in)/Allgemeine Hochschulreife, Kinderpflege und Fachschule Sozialpädagogik erlernten Berufe führen zu Tätigkeiten in Kindergärten, Horten, Heimen und Jugendfreizeiteinrichtungen.

Vor dem Hintergrund der zunehmenden Medialisierung unserer Gesellschaft und den sich daraus ergebenden Einflussfaktoren für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hat professionelles pädagogisches Personal eine besondere Verantwortung für die Erziehung von Kindern und Jugendlichen zu einem mündigen Umgang mit Medien. Unverzichtbare Voraussetzung dafür, dass sie dies auch in der Praxis leisten können, ist es, eigene Kompetenzen im Umgang mit Medien zu gewinnen.

In den Stundentafeln der betreffenden Bildungsgänge findet das seinen Niederschlag im Fach „Medienerziehung“. Im Rahmen dieses Faches und fächerübergreifender Projekte setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren von Medien aller Art auseinander. Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei neben dem Umgang mit Fernseher und Video auf dem Einsatz neuerer multimedialer und interaktiver Medien, insbesondere also dem Computer. Die Ambivalenz des Computers – einerseits kann er verführerisch zu Passivität einladen, andererseits eröffnet er neue Möglichkeiten der Entfaltung kreativen Potentials – kann aber von den Schülerinnen und Schülern nur dann erfasst werden und kreativ und verantwortungsbewusst umgesetzt werden, wenn sie selbst Möglichkeiten der Erfahrung und der Gewinnung von Kompetenzen haben.

Die Kriterien für den pädagogischen Wert einer Software können nicht nur durch theoretische Überlegungen ermittelt werden, sondern es müssen auch konkret Programme getestet werden. Dies erfordert angesichts der Anforderungen der auf dem Markt befindlichen Programme eine große Rechenleistung der eingesetzten Computer. Noch höher sind die Anforderungen an die Hardware, wenn es um die Ausschöpfung des kreativen Potentials des Computers geht. In Projekten werden insbesondere in der Fachschule für Sozialpädagogik und im Bildungsgang Erzieher/in / Allgemeine Hochschulreife verschiedene Techniken der Erstellung von Videos gelehrt und erprobt. Schülerinnen und Schüler, die von Fernsehkonsumenten zu Regisseuren, Drehbuchautoren, Kameraleuten und Cuttern geworden sind, haben wesentliche Fähigkeiten erworben für die Umsetzung verantworteten Umgangs mit Medien in ihrem späteren Berufsleben bei der Erziehung und Bildung von Kindern und Jugendlichen. Dafür

ist eine entsprechende Ausstattung mit leistungsfähiger Hardware, also insbesondere Multimedia-PCs und -Ausstattung, mindestens auf jeder Etage unabdingbare Voraussetzung.

3.2 Ernährung

In allen Bildungsgängen der Berufsschule gehört der Umgang mit Programmen aus dem Bereich der Office-Pakete zur beruflichen Grundbildung. Das Erstellen von Geschäftsbriefen, Preisverzeichnissen, Speisekarten, Mailings und Werbeanzeigen sind einige Beispiele für den Einsatz von Textverarbeitungs-, Grafik- und Datenbankprogrammen. Zur Ausstattung sollte hier neben dem Computer auch ein Scanner und eine Digitalkamera gehören. Da der Einsatz integrativer Bestandteil des Unterrichts sein sollte, ist es erforderlich, dass die Schüler auf jeder Etage, besser noch in jedem Klassenraum, Zugriff auf eine derartige Geräteausstattung haben. Neben diesen Standardprogrammen sollen die Auszubildenden aber auch branchentypische Software kennen lernen.

Für den Bereich der Hotellerie und Gastronomie sind hier Hotelverwaltungsprogramme zu nennen, die um Abrechnungssysteme für das Restaurant und die Telefonanlage ergänzt sein können. Auch Module zur Warenwirtschaft und zur Finanzbuchhaltung sind in eine leistungsfähige Hotelverwaltungssoftware zu integrieren. Dargestellt werden kann dann das Arbeiten in einem derartigen System, wenn neben einer vernetzten Standardhardware eine Kellnerkasse, ein Bon-Drucker und mobile Eingabegeräte im Netz vorhanden sind. So lassen sich typische Arbeitsabläufe in einem Hotel handlungsorientiert abbilden und thematisieren.

Die Branchensoftware des Nahrungsmittelhandwerks umfasst vielfältige Module. Neben der Rezeptverwaltung unter Berücksichtigung lebensmittelrechtlicher Vorgaben gehört die Produktionsablaufplanung zum Standard. Als Beispiel lässt sich hier die Erfassung der Bestellung aus Filialen nennen, die anschließend in den „Backzettel“ für die Produktion in der Backstube umgesetzt werden muss. Dieser umfasst die herzustellenden Produkte samt berechneten Rezepturen, Verarbeitungshinweise und die Planung des zeitlichen Ablaufs der Herstellung. Ergänzt werden derartige Programme durch Bausteine zur Erstellung von Lieferscheinen, Preisetiketten, Rechnungen, Erfassung von Retouren usw.. Auch hier bietet eine Branchensoftware üblicherweise einen modularen Aufbau, so dass eine umfassende Software auch Elemente der Warenwirtschaft und der Kalkulation enthält.

Um in Lernfeldern komplexe berufliche Handlungssituationen darzustellen, muss für jede Berufsgruppe eine typische Branchensoftware vorhanden sein. Der skizzierte modulare Aufbau derartiger Softwarelösungen ermöglicht eine zeitlich gestreckte Investition.

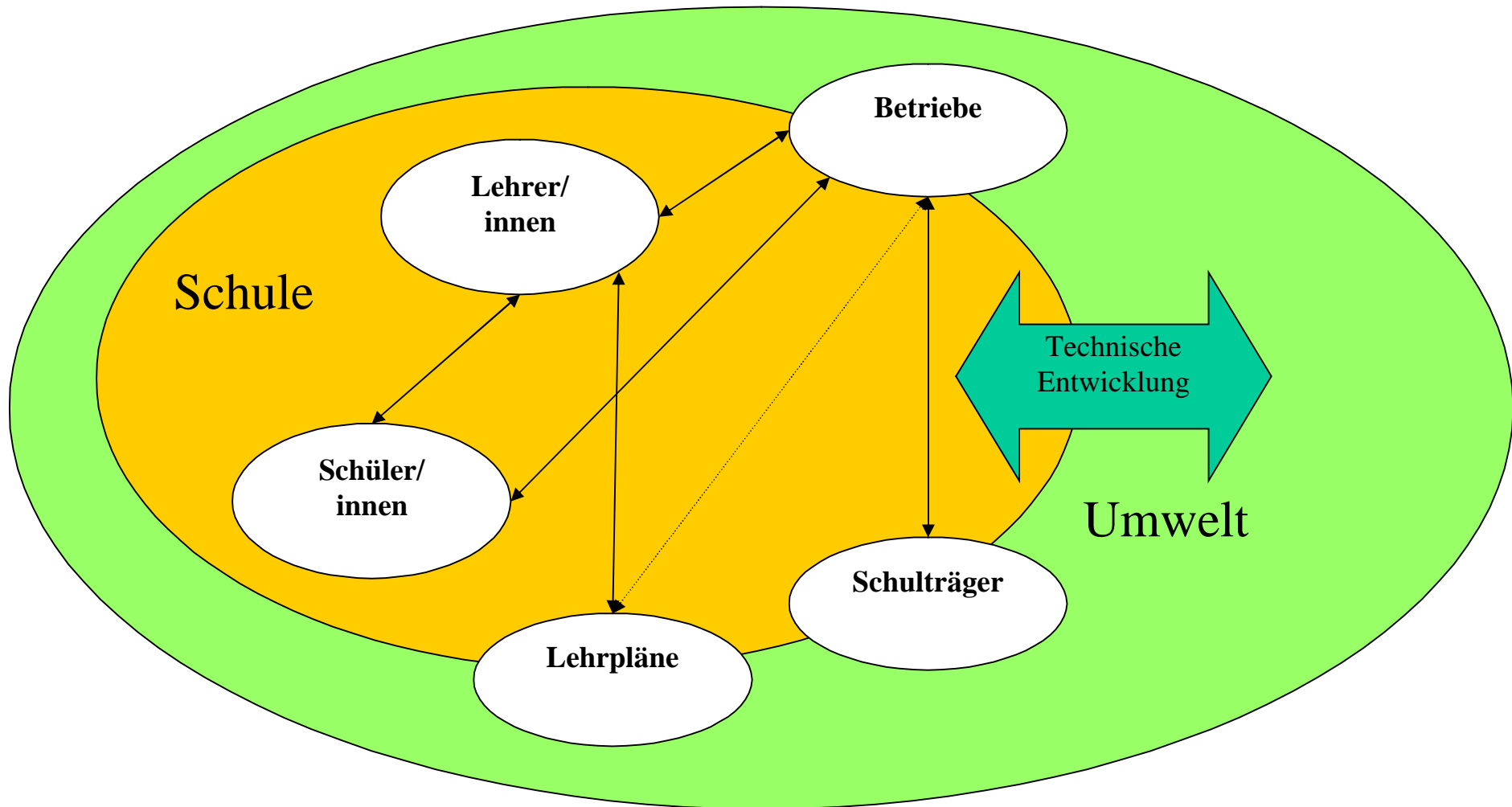
3.3 Gesundheit

Die Schülerinnen und Schüler der Bildungsgänge im Bereich Gesundheit müssen vor dem Hintergrund ihrer angestrebten beruflichen Qualifikation Gelegenheit haben, Erfahrungen mit dem analytischen Potential von Medien, insbesondere dem Computer zu sammeln und auszuwerten.

In Projekten verschiedener Bildungsgänge werden immer wieder große Mengen an Daten bei freiwilligen Reihenuntersuchungen zum Schlaganfall- oder Diabetesrisiko erhoben. Eine Auswertung dieser Daten ist ohne technische Hilfsmittel kaum noch möglich. Auf diese Art lernen die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeiten neuerer Medien kennen und erwerben die Kompetenzen, diese Möglichkeiten sinn- und zielorientiert zu nutzen. Dafür lernen sie insbesondere den Umgang mit Datenbanken und Tabellenkalkulationen. Im Bereiche Gesundheit ist für einen zukunftsorientierten Unterricht der Einsatz kommerzieller Programme, z.B. für die Erstellung von Ernährungsplänen erforderlich. Die Schülerinnen und Schüler sollen hierbei die Gelegenheit bekommen, Kriterien für die Anforderungen an gute Programme zu entwickeln und anzuwenden. Auch dies setzt den Zugang zu den entsprechenden Programmen voraus.

Speziell bei der Berufsausbildung im Friseurgewerbe ist der Einsatz von neuen Medien erforderlich, um die Möglichkeiten insbesondere des Computers für die Beratung von Kundinnen und Kunden zu nutzen. Moderne Frisurenprogramme ermöglichen nach Digitalisierung eines Kundenfotos die virtuelle Realisierung von Frisur- und Makeupvorschlägen. Dafür müssen die Auszubildenden den Umgang mit einer digitalen Kamera, Bildbearbeitungsprogrammen und der speziellen Frisursoftware erlernen und erproben. Ebenso ist der Umgang mit Salonverwaltungssoftware zu erlernen und einzuüben.

4. Interdependenz und Weiterentwicklung



5. Bestandsaufnahme

5.1 Klassische Medien

Es stehen 6 fahrbare TV-Video-Kombinationen, davon einer mit DVD zur auf in insgesamt 9 Etagen Verfügung.

Im Warenverkaufsraum (hier befindet sich außerdem ein Diaprojektor), im Kellerklassenraum des gewerblichen Trakts, im Raum 120 (außerdem stehen hier ein Diaprojektor und ein 16mm-Filmprojektor), für die erste Etage in Raum 113 (zusätzlich mit DVD-Spieler), für die zweite Etage je eine in den Räumen 213 und 206.

Außerdem stehen eine Audio-Anlage (mit CD und Kassette), ein Episkop, ein Diaprojektor, eine Leinwand, eine mobile Verstärkeranlage (mit 2 Lautsprechern, Mischpult und Mikrofon), ein Radiorekorder mit Mikrofon, ein Radiorekorder mit CD, ein VHS-C-Camcorder mit zwei Fernsehern, zwei Videorekordern und analogem Video-Mischpult zur Verfügung (in Raum 102).

Zudem können bei der Medienverwaltung bzw. in den Materialräumen der 1. und 2. Etage die folgenden Geräte entliehen werden:

Ein Diaprojektor mit Einzelbildschaltung, ein Diaprojektor mit Magazin bzw. Karussell, ein Episkop, ein TV-Monitor, ein (analoger) Photoapparat, fünf Filmprojektoren (8mm und 16 mm), zwei Radiorekorder, vier Radiorekorder mit CD, zwei Leinwände, fünf Mikrofone, vier Plattenspieler, drei Tonbandgeräte, ein VHS-Camcorder, ein VHS-C-Camcorder. Die Schule ist in jedem Klassenraum mit einem Tageslichtprojektor ausgestattet.

5.2 Digitale Medien

Die Schule verfügt bereits über ein komplexes Netzwerk mit folgenden Komponenten:

Ein leistungsfähiger Linux-Server (Suse Linux 7.1) stellt die unix-typischen Dienste als Anmelde-, Samba-, Web- und Mailserver sowie als Terminalserver zur Verfügung.

Angebunden ist ein PC-Raum mit 15+1 Arbeitsplätzen (Betriebssystem Windows2000 oder Linux-Terminal), mit Druckern und einem Scanner.

6 glasfaservernetzte PC-Inseln (jeweils mit einem Multimedia-PC, vier Linux-Terminals und einem Drucker) sowie Arbeitsplätze in der Lehrerbücherei (3) und im Dienstzimmer

der Schulleiterin vervollständigen das Gesamtsystem. Alle Arbeitsplätze verfügen über eine Internetanbindung. Jede Insel soll mit einem Beamer, Scanner, Digitalkamera und einem leistungsfähigem Lautsprecherpaar ausgestattet werden.

Vom Netz unabhängig gibt es fünf Multimedia-PC mit Firewire-Schnittstelle, vier digitale Videokameras und drei digitale Photoapparate zu Erstellung und Bearbeitung von Videos. In der Schule sind insgesamt 5 Beamer im Einsatz, zwei davon portabel zum Einsatz in Klassenräumen.

Zur Software-Ausstattung gehören Betriebssysteme (Windows 2000, Linux) sowie eine einheitliche Office-Ausstattung (MS Office 2000). Aufgrund eines Lizenzvertrages mit der Firma SUN ist die Schule berechtigt, das Paket Star Office 7.0 auf allen Rechnern (Windows, Linux) zu nutzen und auch an Schulseitige weiterzugeben. Das Ziel „Teamarbeit“ wird durch Lokando unterstützt, die Erstellung von Medien durch Mediator 6.0 als Autorensystem.

Zudem steht als Lernsoftware die WinFunktion-Reihe und das Lernpaket „Schule total 2000“ zur Verfügung.

Mit der Entscheidung für ein Terminalsystem auf Linux-Basis ist eine Option im Sinne nachhaltiger Ressourcennutzung gewählt worden, weil diese Technologie es gestattet, auch verbrauchte Hardware noch sinnvoll für wartungsarme und bequeme PC-Arbeitsplätze zu verwenden.

Auf mittlere Sicht ist es Ziel, nach Erweiterung des Netzes um Anschlüsse in jedem Klassenraum die selbstständige Schülerarbeit in den Klassenräumen an den dort verfügbaren Computern bei schwacher Aufsicht zu ermöglichen. Damit kommen wir zu einem Verständnis von ganztägiger Öffnung der Schule für selbstgesteuerte Schüleraktivität. Dabei sind die Klassenräume jeweils mit einem Multimedia-PC mit einem Windows-Betriebssystem und 4 bis 6 Linux-Terminalrechner auszustatten.

5.3 Support

Der First-Level-Support wird an unserer Schule vor allem von dem Kollegen wahrgenommen, der den Linux-Server und den Computerraum betreut. Er ist ebenfalls zuständig für Installation und Einbindung neuer Clients auf den Inseln. Er erhält dafür 3 Entlastungsstunden. Auch der Second-Level-Support muss von ihm geleistet werden, da für die externe Wartung des komplexen Linux-Systems seitens der Stadt Bochum kein Personal und seitens der Schule kein Geld zur Verfügung steht. Für die Verteilung der Lasten des Support wird angestrebt, dass weitere Kolleginnen und Kollegen mit dem

System so vertraut werden, dass sie den First- und auch Second-Level-Support übernehmen können.

Die Betreuung der Computerinseln wird zunehmend von Kolleginnen und Kollegen übernommen, die dann jeweils für eine Insel verantwortlich sind.

Der Support für die beiden Video-Computern wird von einer Kollegin geleistet, die für den gesamten Bereich der Medienverwaltung des Erziehungsbereichs 1 Entlastungsstunde erhält.

6. Fortbildungsbedarf

6.1 Lehrer

Auf der Basis einer breit angelegten Umfrage zur realistischen Bestandsaufnahme des Medieneinsatzes und der Fortbildungswünsche wurde ein schulinternes Fortbildungskonzept entwickelt.

Während der Umgang mit Tafel, Schulbuch und Tageslichtprojektor zum unterrichtlichen Alltag gehört, in dem sich die Kolleginnen und Kollegen kompetent fühlen, besteht bei neueren Medien großer Bedarf an Fortbildung zur Gewinnung persönlicher Kompetenz. Dabei ist der Einsatz des Computers zur Unterrichtsvorbereitung (Erstellung von Arbeitsblättern, Klassenarbeiten, z.T. auch Informationsgewinnung) für einen Teil der Kolleginnen und Kollegen selbstverständlich. Aber der Computer wird nur in Ausnahmefällen als Unterrichtsmedium eingesetzt. Die Erstellung von visuellen elektronischen Medien (Videofilm, Foto) findet aufgrund der fehlenden Ausstattung nur unzureichend statt. Aber auch die Bereiche szenischer und bildnerischer Gestaltung finden im unterrichtlichen Geschehen nur geringen Raum.

Aus der Bestandsaufnahmen und der von den Kolleginnen und Kollegen im Rahmen der Umfrage angegebenen Fortbildungswünsche ist für die Schule ein vielschichtiger Fortbildungsbedarf erkennbar, der mit den folgenden Maßnahmen gedeckt werden soll:

- Allen Kolleginnen und Kollegen wird die Möglichkeit gegeben, Grundkenntnisse im Bereich des Computers, insbesondere in der Benutzung von Betriebssystemen und elementaren Anwendungen wie Textverarbeitung (Microsoft/Star-Office) und Internetbrowser (InternetExplorer/Mozilla), zu erlangen.
- Zur vertieften Einführung in Office-Softwarepakete werden Fortbildungen analog zu „Intel-Lehren-für-die-Zukunft“ (mit StarOffice 6) angeboten.

- Workshops ermöglichen die Vertiefung von Grundlagen und die Erweiterung der eigenen Medienkompetenz
 - Digital-Video-Erstellung und Bearbeitung (Ulead-Video-Studio)
 - Digital-Foto-Erstellung und Bearbeitung (Jasc PaintShopPro)
 - Erstellung einer Homepage (Frontpage/StarWriter Web)
 - Digitale Informationsbeschaffung (Lexika, Internet)
 - Erstellung multimedialer Arbeitsblätter (Toolbook, Mediator)
 - Präsentationstechniken (Powerpoint/StarImpress)
 - Szenisches Spiel

Diese Workshops haben insbesondere eine didaktische Ausrichtung zur Entwicklung von Konzepten für die Einbindung der Techniken in unterrichtliche Prozesse und zur Erstellung des Medienportfolios durch die Schülerinnen und Schüler.

6.2 Schüler

Der Bedarf an Bildung für die ca. 2000 Schülerinnen und Schüler ergibt sich zum Einen aus den dargestellten curricularen Anforderungen und zum Anderen aus den vorhandenen Defiziten im Umgang mit den neuen Medien.

Insbesondere wurde deutlich, dass für sie vielfach großer Bedarf an der Gewinnung systematischer Grundlagen für die Verwendung von Officeprogrammen, der Internetnutzung und der Erstellung und Integration multimedialer Inhalte (z.B. Homepage, Präsentation, Videobearbeitung) besteht.

Die Konzepte für die Integration der notwendigen informationstechnischen Grundbildung sind derzeit in der Entwicklung.

Darüber hinaus werden von Ausbildungsbetrieben bzw. IHK konkret vermehrte Kenntnisse von Schülerinnen und Schüler im Umgang mit neuen Medien gefordert. Die berufsrelevante Bedeutung der neuen Medien wird auch bei Ausbildungsbesuchen im Bereich Erziehung deutlich und die damit verbundenen Kompetenzen werden von den Einrichtungen eingefordert.

7. Arbeitsgemeinschaften im Rahmen des Schullebens

Schüler/innen und Lehrer/innen sollen die Möglichkeit erhalten, zu Spezialthemen wie Internet mit Pflege der Schulhomepage, Präsentationstechniken, Szenisches Spiel, Bildnerischer Kreativität, etc. gemeinsam in schulweiten Arbeitsgemeinschaften weiter zu lernen und Kenntnisse weiter zu geben. Gerade in diesem Rahmen können Lehrer wieder zu Lernenden und Schüler zu Lehrenden werden. Ein Austausch von Kompetenzen und Erfahrungen kann dann zur tragenden Säule des gemeinsamen Lebens und Lernens an der Schule werden.

8. Projekte

Im ersten und zweiten Halbjahr 2002/2003 sind Grundfortbildungen und erste Workshops durchgeführt worden. Seit dem zweiten Halbjahr werden im Rahmen eines pädagogischen Tages konkrete unterrichtliche Projekte für und in den verschiedenen Bildungsgängen geplant. Eine Ausweitung der Projekte für das Schuljahr 2003/2004 ist nach den bisherigen Erfahrungen sowohl erforderlich als auch wünschenswert. Hierzu ist ebenfalls eine Erweiterung des aktuellen technischen Equipements erforderlich.

9. Notwendige Anschaffungen

9.1 Kurzfristig

Hauptgebäude

5 Video-Beamer, mind. 1500 Ansi-Lumen

8 Digitale Fotoapparate mit mind. 2 Megapixel

6 Digitale Videokameras mit DV(-in und)-out

6 Flachbettscanner mind. 600dpi

3 Multimedia-Notebooks mit mind. 1,2 GHz-Prozessor, 30 GB HDD, 256 MB RAM, Firewire-Schnittstelle, DVD-CD-RW-Combilaufwerk, Videoausgang

6 Multimediacomputer mit mind. 80 GB HDD, mind. 2,66 Ghz-Prozessor, 512 MB RAM, Firewire-Schnittstelle, USB 2.0, DVD-Brenner

1 Dual-Prozessor-Server mit mind. 2*120GB HDD, DVD-Laufwerk, 4GB RAM, 2

Netzwerkkarten

60 gebrauchte PC mind. Pentium I mit Netzwerkkarte zur Verwendung als Linux-Terminalrechner

1 schnurlose Mikrofonanlage für die Beschallung von Sälen

3 MD Player/Recorder

1 Cassettenrecorder (Sony)

2 Mikrofone SM58 Stüve

Software: Magix Video deLuxe 2005

6 PaintShopPro 7

Digitale Lexika

weitere Lernsoftware

Frisurenprogramme

Salonverwaltungssoftware für Friseure

Kellnerkasse, Bondrucker, mobile Eingabegeräte

Branchensoftware Nahrungsmittelhandwerk

Ausbau der Netzwerkinfrastruktur mit Anschluss aller Klassenräume

Für die Dependance in Wattenscheid, Roonstraße

16 Notebooks, mind. 1,2 GHz-Prozessor, 256 MB, 30 GB HDD, DVD-CD/RW-Laufwerk, mind. 2 USB-Schnittstellen, WLAN 802.11g

WLAN-Netzwerk mit Router, 6 Repeatern

Notebookwagen mit Switch und WLAN-Access-Point

Beamer, mind. 800x600 Pixel Auflösung, mind. 1600 ANSI-Lumen
Laserdrucker netzwerkfähig

9.2 Mittelfristig

60 Multimediacomputer für die Klassenräume mit mind. 40 GB HDD, P4-Prozessor (oder vergleichbar), 512 MB RAM, Firewire-Schnittstelle, USB2.0, DVD+RW-Brenner

60 Digitale Fotoapparate mit mind. 2 Megapixel

15 Digitale Videokameras mit DV-in und -out

15 Flachbettscanner mit mind. 600dpi

15 Video-Beamer, mind. 1600 Ansi-Lumen

15 Multimedianootebooks mit P4-Prozessor, 30 GB HDD, 256 MB RAM, Firewire-Schnittstelle, DVD-Combilaufwerk, Videoausgang

240 gebrauchte PC

Software: Lernsoftware

10. Anhang: Konkrete Unterrichtsprojekte

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Röder	BEO	Wirtschaftslehre / Politik	

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich		Raum 304: – Videogerät/Fernseher – Lichtstarker Tageslichtprojektor
Methodisch		

Medienkonzept Alice-Salomon-Berufskolleg

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz	Bedarfe	vorhanden	benötigt
Fregonese	BFG	Schlaganfallrisiko	Computer Office-Software	Sachlich	Computer Office-Software: - Erfassung der Daten: Access- Datenbank - Auswertung: Excel - Dokumentation: Word	
				Methodisch		

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz	Bedarfe	vorhanden	benötigt
Rosiak	EA12 und FSM	Videoproduktion/praktische Medienarbeit	Videokameras TV, 2 Videorekorder (analoges Mischpult) CD-Player Videokassetten VHS-C- Adapterkassette Stativ Digital-Camera Multimedia-PC	Sachlich	<ul style="list-style-type: none"> - 2 analoge Videokameras - CD-Player - VHS-C-Adapterkassette - 2 Stative - 4 Kassetten VHS-C - 2 Digitale Schnittmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Videokameras - Digitale Photoapparate - Digitale Schnittmöglichkeit
				Methodisch		<ul style="list-style-type: none"> - Feste Installation zur sofortigen Benutzung der Geräte

Medienkonzept Alice-Salomon-Berufskolleg

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz	Bedarfe	vorhanden	benötigt
Bock-Nelle	GHM	Präsentation von Verkaufsgesprächen zwischen Gästen und Restaurantmitarbeitern	Videokamera Videorekorder Fernseher	Sachlich	Videokamera Videorekorder Fernseher	
				Methodisch		

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Bock-Nelle	GHM	Erstellung von Menü-, Speise-, und Getränkearten	Computer Beamer Notebook Software, z.B. PowerPoint

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich	Computer Beamer Software, z.B. PowerPoint	Notebook
Methodisch		

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Bock-Nelle	GHM	Kalkulation von Veranstaltungen im Außer-Haus- oder Bankettgeschäft	Internetzugang Office-Software

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich	Internetzugang Office-Software	
Methodisch		

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Bock-Nelle	GHO	Informationsbeschaffung über weltweite Hotelangebote Arbeiten am Empfang	Computer Internetzugang Beamer Hotel-Software, z.B. Fidelio

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich	Computer Internetzugang Beamer	Hotel-Software, z.B. Fidelio
Methodisch		

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Bock-Nelle	GHO	Mailing/Geschäftsbriefe im täglichen Hotelbetrieb	Computer Beamer Internetzugang Software

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich	Computer Beamer Internetzugang Office-Software	
Methodisch		

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Bock-Nelle	GHU/GHM/GHO	- Fallbeispiele für den Religionsunterricht (z.B. Abtreibung, Sekten, Gruppenverhalten, Todesstrafe)	- Liedtextanalysen - Entspannungsmusik - Hörbuch-Einsatz - Themenbezogene Videofilme

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich	CD-Player Videorekorder/Fernseher	
Methodisch		

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Hartung	alle		

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich		- PC in jedem Klassenraum für Beamereinsatz - mind. 1 Beamer in jeder Etage
Methodisch		- Einsatz der Computerinseln

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Westerhoff	NBKVO	– Gestaltungslehre, Anfertigen von Preisschilder und Plakaten – Kassenberichte, Vernetzung mit Registrierkasse	Computer Office-Software

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich	Computer Office-Software	
Methodisch		

Medienkonzept Alice-Salomon-Berufskolleg

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz	Bedarfe	vorhanden	benötigt
Schlinkert	EA13	Erstellung einer Homepage	Computer Software (Mozilla) Scanner	Sachlich	Computer Software (Mozilla) Scanner	
				Methodisch		

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Schlinkert	alle	EW-Themen	PowerPoint Grafikprogramme

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich		<ul style="list-style-type: none"> - Notebook - Beamer - Tageslichtprojektoren in jedem Klassenraum
Methodisch		

Medienkonzept Alice-Salomon-Berufskolleg

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz	Bedarfe	vorhanden	benötigt
Abteilung Gesundheit, Körperpflege				Sachlich	PC-Insel Beamer Digitaler Photoapparat 3 Tageslichtprojektoren Video/Fernseher	<ul style="list-style-type: none"> - Videokamera - CD-Player, Kassetten-Recorder - Scanner - Software - Gestaltung - Salonverwaltung - Anatomie- und Physiologie-Tafeln - Moderationskoffer (für Einführungswoche) - Pinwand - Filme
				Methodisch		<ul style="list-style-type: none"> - Tabellenkalkulation - digitale Bildbearbeitung - Handhabung Videokamera - Schulungen zu PC-Programmen

Medienkonzept Alice-Salomon-Berufskolleg

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz	Bedarfe	vorhanden	benötigt
Kreutz	EA11	Luther Biographie	Internet; Overheadprojektor	Sachlich	PC-Insel - Browser, StarOffice Tageslichtprojektor	
				Methodisch	Verfahren zur Internetrecherche Präsentationstechniken	

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz	Bedarfe	vorhanden	benötigt
Barsch/ Schröder	BGE	Berufsorientierung Bewerbungstraining	Internet, OHP, Videokamera und -rekorder	Sachlich	PC-Insel OHP Videokamera, -rekorder	
				Methodisch	Verfahren zur Internetrecherche	

Name	Klasse	Thema	Medium / Medieneinsatz
Glahe/ Schröder	BGK	Berufsorientierung Bewerbungstraining	Internet, OHP, Videokamera und -rekorder

Bedarfe	vorhanden	benötigt
Sachlich	PC-Insel OHP Videokamera, -rekorder	
Methodisch	Verfahren zur Internetrecherche	