

Donatus Schule Pulheim-Brauweiler

R h e i n i s c h e S c h u l e f ü r K ö r p e r b e h i n d e r t e

M e d i e n k o n z e p t

Vorüberlegungen

Nicht erst seit den verstärkten Bemühungen der e-initiative.nrw das Lernen mit neuen Medien verstärkt in die Schule zu tragen befassen sich an unserer Schule SchülerInnen und LehrerInnen mit neuen Medien. Durch die Unterstützung des Fördervereins und privater Spenden war es uns im Laufe der letzten Jahre möglich, alle unserer derzeit 17 Klassen und auch einige TherapeutInnen mit (z.T. veralteten) PCs auszustatten. Ende 2000 wurde es uns durch eine Spende der Telekom möglich, mit Hilfe von vier vernetzten PCs nun auch das Internet zu nutzen.

Sowohl die Ausstattung der Klassen als auch die Kenntnisse der SchülerInnen und LehrerInnen bewegen und bewegen sich auf unterschiedlichen Niveaus, die pädagogische Umsetzung erfolgte gemäß den individuellen Schwerpunkten, Voraussetzungen und eingeschränkten technischen und finanziellen Möglichkeiten, ein einheitliches Konzept existierte bisher nicht.

Wir erhoffen uns von der Erarbeitung eines Medienkonzeptes und den Anstrengungen des LVR ein professionelles Umgehen mit den Chancen, Möglichkeiten und Risiken der neuen Medien. Dabei vertreten wir die Auffassung, dass Ausdifferenzierung des Medienkonzeptes, Qualifizierung der LehrerInnen und Ausstattung der Schule mit Hard- und Software Hand in Hand gehen müssen.

Viele KollegInnen verfügen über Basiskenntnisse, einige über fortgeschrittene Kenntnisse im Bereich Hard- und Software, das Wissen ist breit gestreut und die Vorstellungen bezüglich der Möglichkeiten teilweise unkonkret. Die Bereitschaft sich auszutauschen und fortzubilden ist sehr hoch, wobei hier neben dem Zeitaspekt bisher oft das Fehlen passender Angebote (v.a. für Anfänger) Fortschritte erschwert hat.

Pädagogische Grundüberlegungen

Wir sehen unsere SchülerInnen als Persönlichkeiten mit vielen Fähigkeiten und Begabungen und möchten in Unterricht und Therapie Handlungs- und Lebensräume schaffen, in denen unsere Schülerinnen mit allen Sinnen lernen und die Chance erhalten, ihre Fähigkeiten zu entdecken, zu stärken, zu erhalten und weiterzuentwickeln.

Der Einsatz der neuen Informations- und Kommunikationsmedien bietet sich hier unter mehreren Zielaspekten an:

- als innovative Werkzeuge zur Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen, als Hilfe zu Lernen mit allen Sinnen
- als Unterrichtsgegenstand zum Erwerb der notwendigen Medienkompetenz

- als Hilfsmittel in der (netzbasieren) Kommunikation und Teilhabe am öffentlichen Leben und als Rehabilitationsmittel (z.B. Umfeldsteuerung von Geräten)
- als Therapiehilfe
- als Plattform für elektronische Spiele

Da die neuen IuK-Techniken eine Auflösung räumlicher, zeitlicher und zum Teil auch körperlicher Beschränkungen ermöglichen, verändern sie die Bedingungen unter denen Menschen miteinander kommunizieren und interagieren.

In zunehmendem Maße werden deshalb auch Fertigkeiten und Fähigkeiten zur Kommunikation und Kooperation im Netz notwendig. Für behinderte Menschen eröffnen sie neue Perspektiven einer Normalität, von der sie sonst ausgeschlossen wären bzw. bisher sind.

Neue IuK-Techniken als innovative Werkzeuge zur Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen

Für den Lehr- und Lernprozess liegt die Bedeutung der IuK-Techniken vor allem in der multimedialen Interaktions-, Präsentations- und Simulationsmöglichkeit. Lehr- und Lernprozesse können flexibel gestaltet werden, da

- Lernen entweder nur textbasiert oder mit abgestufter Unterstützung durch multimediale Komponenten erfolgen kann,
- lernrelevante Interaktion zwischen den Lernenden und dem System (Hard-/Software) als auch zwischen den Lernenden selbst – mit oder ohne Lehrende – stattfinden kann und
- eine Zusammenarbeit zwischen den Lernenden und dem System, zwischen Lernenden untereinander und zwischen Lernenden und Lehrenden zeitgleich oder verschoben erfolgen kann.

Hierdurch eröffnen sich auch neue Möglichkeiten der Differenzierung im Unterricht und Förderung in Förderstunden. Dabei bilden Übung und Wiederholung wesentliche Bestandteile des Lernens. Durch gute Lernsoftware kann dieser - häufig mit Anstrengung und Motivationsproblemen behaftete - Vorgang erleichtert werden.

Gleichzeitig wird durch die Einbettung des Computereinsatzes in den didaktischen Gesamtzusammenhang des Unterrichts eine lernintensive Verarbeitung von unmittelbaren Erfahrungen ermöglicht durch

- Anregung der Eigentätigkeit der SchülerInnen
- Förderung der Auseinandersetzung mit der Umwelt.

Darüber hinaus fördern und unterstützen die neuen IuK-Technologien die Voraussetzungen zu einem problemorientiertem Lernen basierend auf

- selbstbestimmtem und entdeckendem Lernen
- selbstständigem Arbeiten
- Handlungsorientierung
- fächerübergreifendem Lernen
- sozialem Lernen im Team.
- der Fähigkeit und Bereitschaft zur Gruppen- und Partnerarbeit.

Möglichkeiten hierzu bieten vor allem Simulationen und Planspiele (von SimCity bis Kauf Was) und das Arrangieren gemeinsamer Lernsituationen, in der Lernende in Abstimmung miteinander Wissen zu einem bestimmten Bereich erarbeiten.

Neue IuK-Techniken als Unterrichtsgegenstand zum Erwerb einer notwendigen Medienkompetenz

Der Computer ist eines der verschiedenen Werkzeuge des Lebens- und Erfahrungsraumes der Schülerinnen. Die Fähigkeit zum Umgang mit dem Computer wird mehr und mehr zu einer Schlüsselqualifikation im Privat- und Berufsleben.

Medienkompetenz als Ziel der Medienerziehung ist die weitest gehende Befähigung der Lernenden und auch Lehrenden zum verantwortungsvollen Umgang mit Informationen, Wissen und Medien und umfasst eine Vielzahl von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Dabei darf die Vermittlung von Medienkompetenz nicht isoliert gesehen werden, sondern kann nur erfolgen über die konkrete Nutzung der Medien. Hierbei können verschiedenen Kompetenzbereiche gefördert werden, die jedoch nicht klar voneinander abgegrenzt sind, und die je nach individuellen Fähigkeiten und Begabungen differenziert angestrebt werden sollten:

- Handhabungskompetenz
 - Erwerb notwendiger Bedienkenntnisse zum sachgerechten Einsatz
 - multimediale Lesefertigkeit – Text und Bild und dynamische Vorgänge lesen können
 - Fähigkeit zur netzbasierten Kommunikation und Kooperation
- Auswahl- und Bewertungskompetenz
 - Kenntnis der medialen Angebotsvielfalt
 - aus Angeboten zielgerichtet wählen können
 - Zugang zu Computernetzen (Inter- und Intranet)
 - zwischen Realität und Virtualität unterscheiden können
 - Informationen interpretieren können
- Reflexionskompetenz
 - Auswirkungen der IuK-Technologien auf die persönliche Lebenswirklichkeit / auf die Gesellschaft
 - Abschätzung des Nutzens und der Gefahren der IuK-Technologien
 - Nachvollzug und / oder Entwicklung ethischer Maßstäbe
- Gestaltungskompetenz
 - Kenntnis der Gestaltungsmöglichkeiten durch Multimedia und Computernetze
 - Kenntnis von Zeichensystemen
 - Auseinandersetzung mit anderen Nutzern
 - Ausdifferenzierung ästhetischer Maßstäbe

Diese Teilkompetenzen sollten möglichst als integratives Prinzip in allen Fächern und in fächerübergreifenden Projekten angestrebt werden.

Neue IuK-Techniken als Hilfsmittel in der (netzbasierten) Kommunikation und Teilhabe am öffentlichen Leben und als Rehabilitationsmittel

Die neuen IuK-Techniken sind nicht nur im Hinblick auf die zukünftigen beruflichen Chancen unserer SchülerInnen von Bedeutung, sie eröffnen ihnen zudem neue Möglichkeiten der Kommunikation und Teilhabe am öffentlichen Leben, die viele aufgrund ihrer Behinderung sonst nicht oder nur unter erheblichem Aufwand nutzen könnten.

Die SchülerInnen erhalten hierüber Chancen,

- sich besser mitzuteilen (Computer als Schreibhilfe, netzbasierte Kommunikation, unterstützte Kommunikation)
- selbstbestimmter ihre Freizeit zu gestalten
- zu einer erweiterten persönlichen Entwicklung und sozialen Integration
- über stationäre oder mobile Umfeldsteuergeräte viele handelsübliche Elektrogeräte, die wichtig sind für die Selbständigkeit und Unabhängigkeit, selbst zu bedienen

Neue IuK-Techniken als Therapie- und Förderhilfe

In den verschiedensten Bereichen der Therapie eröffnen sich durch die neue IuK-Technologien neue Möglichkeiten und Wege in der Therapie und Förderung von z.B.

- Hören, Stimme und Sprache
- Lesen und Rechtschreiben
- mathematischen Fähigkeiten
- Grob- und Feinmotorik
- Konzentration und Ausdauer
- Wahrnehmung (optisch, akustisch, taktil, Raumorientierung ...)
- Motivation
- Interaktion und Kommunikation
- Koordination und Integration
- Bewegungsplanung- und Steuerung

Durch reizvolle und interessante multimediale Angebote werden Motivation, Neugier, Antrieb und Ausdauer gefördert. Über direkte Rückmeldung und Erfolgserlebnisse wird das Selbstwertgefühl der SchülerInnen unterstützt.

Neue IuK-Techniken als Plattform für elektronische Spiele

Die neuen IuK-Technologien eröffnen beeinträchtigten SchülerInnen neue Möglichkeiten der Freizeitbeschäftigung und Kommunikation mit anderen über das Spielen durch den relativ unkomplizierten Einsatz entsprechender Software und die Möglichkeiten der Vernetzung. Zur Zeit ist hier die Verfügbarkeit entsprechender Software gerade für stärker beeinträchtigte SchülerInnen gering bzw. Spezialprogramme sind extrem kostenintensiv.

Inhaltliche Konkretisierung

Bereich	Ziele	Inhaltliche Konkretisierung
Eingangsstufe und Primarstufe		
Schüler	erste Erfahrungen mit dem Computer	Einbettung in den Unterrichtsalltag - zunächst über Lehrertätigkeit - z.B. über Dokumentation von Unterrichtsergebnissen Selbstdarstellung (Fotos, Klassenzeitung ...)
	Erwerb von Medienkompetenz	- Lehrgang zum Erwerb des „Computerführerscheins“, wenn der Lese- und Schreiblehrgang weitgehend abgeschlossen ist, i.d. R. frühestens ab 2. Schuljahr (Computer wird selbst zum Unterrichtsgegenstand) <ul style="list-style-type: none"> • Ein- und Ausschalten eines Computer • Information über die Teile des Computers, die Abläufe im Inter- und Intranet in stark vereinfachter Form • Laden und Speichern von Dateien • Verschicken von E-Mails • Aufruf des Internets und einiger den Schülern bekannter Seiten • grundlegende Befehle einer Textverarbeitung • Ausprobieren der Suchmaschine „Blinde Kuh“
	Ausdruck der Persönlichkeit(en), Gruppen, Klassen	- Auswahl von Bildern, Notieren von kurzen Texten zur Veröffentlichung von z.B. Klassenfahrten, Projekten, bes. Kenntnissen mit Unterstützung der Lehrpersonen - Erstellen von Steckbriefen der eigenen Person zur Veröffentlichung im Intranet
	Informationsbeschaffung	- Benutzen von Multimedia Lexika, kindgerechten Suchmaschinen, wenn entsprechende Lese/ Schreibkenntnisse vorhanden sind
	Kommunikation innerhalb und außerhalb der Schule (auch bezogen auf nichtsprechende SchülerInnen)	- Verschicken von E-Mails im Intra- und Internet, - Verwenden von Medien zur unterstützten Kommunikation (z.B. Big Mac, Alpha Talker, MACAW...) - Veröffentlichung eigener Arbeiten / Projekte zunächst über digitale Fotografie und kurzen eigenen Texten
	Erwerb von Fertigkeiten in allen Fächern	- selbständiges Üben mit Lernprogrammen zur Erweiterung/Festigung der Kenntnisse in allen Unterrichtsfächern (z.B. Deutsch: „Nomen“, „Konsonantenverdopplung“, Mathematik „1x1“, Sachunterricht „Die Kartoffel“ ...)
	Selbständiges Lernen	- Sch erhalten Rückmeldungen durch Lernprogramme und werden aufgefordert, etwas noch einmal zu üben, können sich hierzu jedoch selbst entscheiden

	Teamarbeit/Kooperation Förderung des Sozialverhaltens	<ul style="list-style-type: none"> - in Medienecken im Klassenraum teilen sich zwei Schüler einen Computer, so dass sie sich abwechseln, einigen müssen - Sch erhalten z.B. bei Rechenaufgaben arbeitsteilige Aufgaben, so dass jeder an seinem Computer einen Teilaspekt des Themas bearbeitet
	Teilhabe am öffentlichen Leben	<ul style="list-style-type: none"> - Möglichkeit der Kontaktaufnahme (z.B. in Form von „Chats“) insbesondere für bewegungseingeschränkte Schüler, deren Kontakte außerhalb der Schule nur sehr eingeschränkt möglich sind - e-mail Kontakte auch zu anderen Schulen - Informationsbeschaffung über das Intra- und Internet
	Förderung der Spielfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> - gemeinsames und abwechselndes Spiel am Computer mit pädagogisch sinnvollen Spielen und Edutainmentprogrammen - gemeinsam Lösungen in Edutainmentprogrammen finden

Unterricht	Steigerung der Motivation durch Variation der herkömmlichen Unterrichtsformen/- medien	<ul style="list-style-type: none"> - Verwendung von Lernprogrammen, die nach erfolgreicher Bearbeitung von Lernsequenzen Spielphasen anbieten - Verwendung von Lernprogrammen, in denen das Üben in eine Geschichte/Spielhandlung eingebunden ist - Verwenden von Lernprogrammen, die konkrete Rückmeldungen geben - selbsterstellte Arbeitsblätter, die über den Computer bearbeitet werden
	Differenzierung / Individualisierung	<ul style="list-style-type: none"> - Anpassung der Lernprogramme an den jeweiligen Lernstand der einzelnen Schüler - Verwendung z.B. von Programmen zum Lesen- und Schreibenlernen, die zur jeweiligen Leselehre methode passen oder individuell entsprechend der schon erworbenen Buchstaben eingestellt werden können (z.B. Budenberg) - Einsatz des Computers in Freiarbeitsphasen und für den Wochenplanunterricht
	Förderunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Verwendung von Programmen, die den jeweiligen Behinderungsformen gerecht werden, z.B. Programme zur Wahrnehmungsförderung, zur Sprachförderung, speziellen Programmen für schwerstbehinderte Schüler (z.B. Blob)
	Verwenden des Computers als Schreibhilfe	<ul style="list-style-type: none"> - Verwenden von Spezialtastaturen, die z.B. spastischen oder muskeldystrophen Schülern das Schreiben erleichtern bzw eventuell erst ermöglichen - Verwenden programmierbarer Spezialtastaturen, die den Entwicklungs- und Wahrnehmungsfortschritten der einzelnen Schüler angepasst werden können
	Förderung der Kreativität	<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterung der Inhalte des Kunstunterrichts um die Möglichkeiten des Computers, Scanners und der digitalen Kamera, um Bilder zu verändern - Gestaltung von Briefen, Plakaten mit gescannten oder aus Cliparts ausgewählten Bildern

Sekundarstufe I und Abschlussstufe

Schüler	erste Erfahrungen mit dem Computer für Quereinsteiger und schwächere SchülerInnen	Einbettung in den Unterrichtsalltag - zunächst über Lehrertätigkeit - z.B. über Dokumentation von Unterrichtsergebnissen Selbstdarstellung (Fotos, Klassenzeitung ...)
	Vertiefung Erwerb von Medienkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> - Lehrgang zum Erwerb des „erweiterten Computerführerscheins“, <ul style="list-style-type: none"> • Information über die Teile des Computers und Funktionszusammenhänge • Gefährdung durch Viren und Kenntnis aktueller Schutzprogramme und Verhaltensmaßregeln • Dateisysteme sinnvoll anlegen und Daten gezielt speichern • Datensicherung • grundlegende Informationen über Betriebssysteme • Einführung und Vertiefung in Standardsoftware je nach individuellen Möglichkeiten <ul style="list-style-type: none"> • Textverarbeitung (v.a. Word), Tabellenkalkulation, Grafik- und Bildbearbeitungsprogramme • Möglichkeiten der Gestaltung und Kombination mit Text, Grafik, Sound und Video • Umgang mit Scanner und Digitalkamera - Internetführerschein <ul style="list-style-type: none"> • die Abläufe im Inter- und Intranet verstehen • Ausarbeitung und Beachtung von Benutzungsregeln • sich in Netzwerken orientieren • Laden und Speichern von Dateien im Netz • Außenkontakte über das Verschicken von E-Mails • gezielte, themengebundene Recherche • Bedienung von Suchmaschinen • Sammlung von interessanten und relevanten Links - Erstellung einer Homepage <ul style="list-style-type: none"> • Auswahl und Aufarbeitung relevanter Inhalte • Einsicht in Gliederung und Aufbau • Informationen sammeln, sichten, ordnen und filtern • Pflege und Aktualisierung • Beachtung des Datenschutzes
	Ausdruck der Persönlichkeit(en), Gruppen, Klassen	<ul style="list-style-type: none"> - multimediale Erstellung von Klassenzeitungen, Dokumentation von Festen, Ausflügen, Projekten - Erstellung einer Schülerzeitung - Erstellen von Steckbriefen der eigenen Person zur Veröffentlichung im Intranet - Darstellung und Beschreibung von Hobbies, Idolen, Freizeitmöglichkeiten

Informationsbeschaffung	<ul style="list-style-type: none"> - Benutzen von Multimedia Lexika - gezielte Recherche im Internet - Informationen mit anderen austauschen - sich über Freizeitangebote informieren - Inhalte filtern und kritisch betrachten - Einrichtung eines „Internetcafés“
Kommunikation innerhalb und außerhalb der Schule (auch bezogen auf nichtsprechende SchülerInnen)	<ul style="list-style-type: none"> - Verschicken von E-Mails im Intra- und Internet - Teilnahme an Chats - Kommunikation mit Behörden und Ämtern - Verwenden von Medien zur unterstützten Kommunikation (z.B. Big Mac, Alpha Talker, MACAW...) - Veröffentlichung von eigenen Arbeiten / Projekten
Erwerb von Fertigkeiten in allen Fächern	<ul style="list-style-type: none"> - selbständiges Üben mit Lernprogrammen zur Erweiterung/Festigung der Kenntnisse in allen Unterrichtsfächern - Informationsbeschaffung (s.o.) - Arbeitsergebnisse festhalten und dokumentieren - Arbeitsergebnisse präsentieren
Selbständiges Lernen Teamarbeit/Kooperation Förderung des Sozialverhaltens	<ul style="list-style-type: none"> - eigenständig und zielgerichtet für notwendige Übungen und Wiederholungen geeignete Medien verwenden können - sich über notwendige Medien selbst informieren können - sich über Arbeitsaufgaben verständigen, Arbeiten aufteilen und Ergebnisse zusammenführen können - sich über die Nutzung medialer Ressourcen verständigen können und Absprachen treffen
Teilhabe am öffentlichen Leben	<ul style="list-style-type: none"> - Möglichkeit der Kontaktaufnahme (z.B. in Form von „Chats“) insbesondere für bewegungseingeschränkte Schüler, deren Kontakte außerhalb der Schule nur sehr eingeschränkt möglich sind - e-mail Kontakte auch zu anderen Schulen - Kontakt zu Partnerklassen inner- und außerhalb der Schule - Informationsbeschaffung über das Intra- und Internet
Förderung der Spielfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> - gemeinsames und abwechselndes Spiel auch im Netz mit pädagogisch sinnvollen Spielen und Edutainmentprogrammen - gemeinsam Lösungen in Edutainmentprogrammen finden

Unterricht	Steigerung der Motivation durch Variation der herkömmlichen Unterrichtsformen/- medien	<ul style="list-style-type: none"> - Verwendung von Lernprogrammen, die nach erfolgreicher Bearbeitung von Lernsequenzen Spielphasen anbieten - Verwendung von Lernprogrammen, in denen das Üben in eine Geschichte/Spielhandlung eingebunden ist - Verwenden von Lernprogrammen, die konkrete Rückmeldungen geben - selbsterstellte Arbeitsblätter, die über den Computer bearbeitet werden - Arbeitsergebnisse und Hausaufgaben nach Hause mailen, bearbeiten und zurückmailen
	Differenzierung / Individualisierung	<ul style="list-style-type: none"> - Anpassung der Lernprogramme an den jeweiligen Lernstand der einzelnen Schüler - zunehmend selbständiges Arbeiten innerhalb von Freiarbeitsphasen und Projekten
	Förderunterricht	<ul style="list-style-type: none"> - Verwendung von Programmen, die den jeweiligen Behinderungsformen gerecht werden, z.B. Programme zur Wahrnehmungsförderung, zur Sprachförderung, speziellen Programmen für schwerstbehinderte Schüler (z.B. Blob) - Bearbeitung selbsterstellter Übungsdateien
	Verwenden des Computers als Schreibhilfe	<ul style="list-style-type: none"> - Verwenden von Spezialtastaturen, die z.B. spastischen oder muskeldystrophen Schülern das Schreiben erleichtern bzw eventuell erst ermöglichen - Verwendung von Spracherkennungsprogrammen - Verwenden programmierbarer Spezialtastaturen, die den Entwicklungs- und Wahrnehmungsfortschritten der einzelnen Schüler angepasst werden können
	Förderung der Kreativität	<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterung der Inhalte des Kunstunterrichts um die Möglichkeiten des Computers, Scanners und der digitalen Kamera, um Bilder zu verändern - Gestaltung von Briefen, Plakaten mit gescannten oder aus Cliparts ausgewählten Bildern - Gestaltung und Präsentation von Arbeits- und Projektergebnissen

einzelne Fächer

Deutsch	Unterstützung im Leselern- und Schreiblernprozess	<ul style="list-style-type: none"> - Programme für Lesen, Rechtschreibung und Grammatik motivieren zum Lernen und Üben - durch den Einsatz von Lernsoftware kann die Automatisierung regelgerechten Schreibens und flüssigen Lesens unterstützt werden
	Computer als Schreibwerkzeug	<ul style="list-style-type: none"> - Schreibwerkzeug, das Angst vor Fehlern abbauen kann und Korrekturmöglichkeiten bietet - durch Programmhilfe wird die Unabhängigkeit (von der Lehrerhilfe) gefördert (Rechtschreibprüfung und Thesaurus) - Texte können ohne viel Aufwand korrigiert und verändert werden, die Angst vor Fehlern kann so abgebaut werden - Partnerarbeit verbessert Formulierungen und führt zum gegenseitigen Erkennen von Rechtschreibfehlern

Texte gestalten und sich mitteilen	<ul style="list-style-type: none"> - in Aqs und Projekten können fächerübergreifend Schüler-/Klassenzeitungen, Projektberichte, Praktikumsberichte, Veranstaltungsdokumentationen etc. entstehen und im Intranet veröffentlicht werden - entsprechende Arbeiten bieten Raum für Kreativität und Eigeninitiative - Spracherkennungssoftware und Eingabehilfen helfen auch schwachen und schwerbehinderten Schülerinnen sich mitzuteilen - das Erstellen von Einladungen, Bewerbungen, Lebenslauf, Behördenbriefen, Formularen vermittelt die Einsicht in den adressatenbezogenen Aufbau von Texten - die Korrekturmöglichkeiten und das Ausdrucken von Texten ermöglicht auch schwächeren SchülerInnen und solchen mit motorischen Einschränkungen zu einer sauberen Präsentation zu kommen und baut so Ängste ab und stärkt ihre Selbstbewusstsein - das Anlegen von Textsammlungen schafft Gemeinsamkeit und Kommunikation - über Außenkontakte via Internet und e-mail werden Lese- und Schreibmotivation gefördert
Textverarbeitung beherrschen	<ul style="list-style-type: none"> - Texte eingeben - Texte korrigieren - Textteile markieren, kopieren, verschieben, einfügen - Textteilen über Symbolleisten oder Menüs Gestaltungsmerkmale zuweisen - Texte multimedial gestalten (Grafik, Clipart oder Ton) - Suchen und ersetzen - Texte speichern und laden - Dokumente verwalten können (sinnvolle Bezeichnungen / Verzeichnisstrukturen) - Dateien kopieren, verschieben, auf andere Speichermedien / Laufwerke übertragen / sichern - Texte drucken - Texte veröffentlichen/versenden (Intranet, Internet, e-mail)
kreativer Umgang mit Texten	<ul style="list-style-type: none"> - mit Texten und Bildern Texte gemäß eigenen Vorstellungen gestalten - ästhetische Maßstäbe zur Gestaltung von Texten entwickeln - Texte, Textsammlungen, Bildpräsentationen, Zeitungen etc. gemeinsam entwerfen und gestalten

Mathematik	Förderung mathematischer Fertigkeiten und Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - geeignete Software ist individuell an die Möglichkeiten der SchülerInnen anpassbar, Übungen lassen sich optimal differenziert durchführen - die SchülerInnen können ihr Arbeitstempo individuell bestimmen - Über- und auch Unterforderung können durch die individuelle Anpassung vermieden werden - über die direkte Rückmeldung bei richtigen Ergebnissen wird die Motivation auch rechenschwacher SchülerInnen gestärkt - bei Fehlern werden Rückmeldung und Hilfen zur Erläuterung gegeben, typische Fehler werden so auch in längeren Übungsphasen nicht automatisiert und verfestigt - vor allem im Bereich der Vermittlung der Grundrechenarten gibt es Softwareangebote, die beim Lernen motivierende Hilfe und Unterstützung bieten
	Einführung in Tabellenkalkulation	<ul style="list-style-type: none"> - die Einführung in die Tabellenkalkulation kann die Einsicht in den Aufbau mathematischer Probleme und Strukturen fördern, da Fehler in der Programmierung direkt sichtbar werden und sich nicht zu falschen Rechenmustern verfestigen können - in fächerübergreifenden Projekten können Material und Kosten kalkuliert werden, das Erstellen von Masken erleichtert dabei den Vergleich verschiedener Varianten indem nur die Variablen geändert werden müssen
	Simulation von Alltagshandlungen und Zusammenhängen	<ul style="list-style-type: none"> - spezielle Computerprogramme wie „Supermarkt“ oder „KaufWas“ ermöglichen die Simulation von Vorgängen, die auf Grund ihrer Komplexität in der Realität nicht unmittelbar beobachtet werden können - die Simulation von Alltagshandlungen ermöglicht schwächeren SchülerInnen druckfreies Probedechnen und fördert ihre Selbstsicherheit bei der Übertragung auf die Realität
Englisch	Unterstützung im Leselern- und Schreiblernprozess	<ul style="list-style-type: none"> - s.o. Deutsch
	Förderung der Motivation zum Erlernen einer Fremdsprache	<ul style="list-style-type: none"> - durch die Möglichkeiten von e-mail und Internet können Kontakte zu anderen Fremdsprachenlernern oder zu Schulen in Englisch sprechenden Ländern hergestellt werden - durch direkte Rückmeldung und Erfolgserlebnisse wird die Lernmotivation gefördert
Sachkunde Biologie Physik Erdkunde	Vorbereitung und Durchführung von Projekten	<ul style="list-style-type: none"> - die Möglichkeiten der Recherche in elektronischen Lexika, Nachschlagewerken und im Internet fördert das selbständige Arbeiten und die Unabhängigkeit der SchülerInnen - die begleitende Nutzung der neuen Medien ermöglicht eine unkomplizierte und variable Verlaufsübersicht - Planungsraster und ggf. Tabellenkalkulation eröffnen neue Möglichkeiten der vorausschauenden Planung und anschließenden Reflexion

	Dokumentation von Projekten	- mit Hilfe der neuen Medien können Ergebnisse multimedial dokumentiert und veröffentlicht werden (s.o.)
	Beschaffung und Filterung von Informationen	- in der Beschaffung von Informationen werden die SchülerInnen unabhängiger - multimediale Lexika sind für viele SchülerInnen leichter zu bedienen als herkömmliche Lexika - in der Filterung von Informationen geben Stichwortsuche in multimedialen Lexika und in Suchmaschinen und Websites Hilfestellung
	Einblick in nicht direkt erfahrbare Zusammenhänge	- elektronische Lexika geben Einblicke in technische, medizinische und natürliche Vorgänge und Zusammenhänge, die in normalen Nachschlagewerken nicht möglich sind - die Nutzung mehrerer Sinneskanäle fördert die Informationsaufnahme und gleicht Beeinträchtigungen aus
	Simulationen und Planspiele	- Simulationen und Planspiele geben Einblick in komplexe Zusammenhänge und ermöglichen Probehandeln (s.o.) - in der Schule nicht durchführbare Beobachtungen und Experimente können multimedial veranschaulicht werden
Arbeitslehre	Berufsfindung	- über das Internet und Offlinemedien können sich SchülerInnen aktuell über die verschiedensten Berufsbilder orientieren - Firmen und Produkte können recherchiert werden - die SchülerInnen können sich über Bildungsträger und nachschulische Angebote informieren
	Durchführung von Praktika	- Stellenanzeigen und Praktikumsangebote können recherchiert werden - per e-mail kann ein direkter Kontakt hergestellt werden - Praktikumsmappen können multimedial unter Einbeziehung entsprechender Firmeninformationen aus dem Internet gestaltet werden
	Einsicht über Produktionsabläufe	- über Internet (s.o.) - über multimediale Nachschlagewerke
	Bewerbung	- Lebensläufe und Bewerbungsschreiben können am Computer erstellt werden - auch schwächere SchülerInnen können zu einem ansprechendem Ergebnis kommen - Bewerbungs- und Aufnahmetests können simuliert werden - Kontaktaufnahme mit dem Arbeitsamt

	Hilfe zur Alltagsbewältigung	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche in „Gelben Seiten“, Informationen über Produkte in Onlinetestmagazinen - Online-Testkonten eröffnen, Probeüberweisungen - Dienstleistungen erfragen und Preise erfragen - Kontakt mit Behörden - Verbindungen des öffentlichen Nahverkehrs recherchieren, Tarife abfragen - in Online-Kaufhäusern einkaufen - Gefahren erkennen und Sicherheitsgrundregeln beachten
		-

Kollegium

	Erwerb von Medienkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> - Fortbildungen mit unterschiedlichen Schwerpunkten, abhängig von den Vorkenntnissen und vom möglichen Einsatz der Neuen Medien im derzeitigen Arbeitsfeld - bei jedem Kollegen sollten möglichst Grundkenntnisse im Umgang mit Windows 9x - in einer Textverarbeitung - zum Verschicken und Abrufen von e-mails und Suchen im Internet vorhanden sein
	Unterrichtsvorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> - Zugang zum Server von zu Hause aus, so dass Lernprogramm für den Unterricht zu Hause individuell eingestellt werden können - so dass in Datenbanken über in der Schule vorhandene Lehr- und Lernmittel, Lehrerbücherei und vorhandene Software Einsicht genommen werden und eine Ausleihe geplant werden kann - Ausleihe bei der Filmbildstelle - Erleichterung der Erstellung von Unterrichtsmaterialien, z.B. Herstellung von Bildkarten z.B. für den Leseunterricht mit Cliparts - Herstellung von Arbeitsblättern mit Schulschriften, speziellen Programmen - Aufbau eines Datenpools mit kommentierter Software und Arbeitsergebnissen
	Informationsbeschaffung	<ul style="list-style-type: none"> - Zugang zum Internet um aktuelle Informationen über Behinderungsbilder, Therapieformen, Fachliteratur, Unterrichtsthemen zu erhalten
	Kommunikation innerhalb und außerhalb der Schule	<ul style="list-style-type: none"> - Terminabsprachen, Austausch von Informationen mit anderen Schulen zu bestimmten Themen - Terminabsprachen, Mitteilungen der Kollegen untereinander - Informationen über in den Pausen als Aufsicht besonders beachtenswerte Schüler mit Foto - Austausch von Unterrichtsmaterialien, Plänen etc. über gemeinsamen Datenpool

Unterrichtsdurchführung	<ul style="list-style-type: none"> - Einbinden von Lernprogrammen in den Medienecken im Rahmen von Wochenplanarbeit, Stationslernen (siehe auch Unterricht) - Durchführen von Lehrgängen zum Umgang mit Neuen Medien (siehe Schüler)
Unterrichtsnachbereitung	<ul style="list-style-type: none"> - Auswertung von Klassenarbeiten - Auswertung von Schülerprodukten
VOSF	<ul style="list-style-type: none"> - Auswertung der Testverfahren mit entsprechenden Programmen
Teamarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - Verwenden des Computers als „Mitteilungsbuch“ der Teammitglieder einer Klasse untereinander, wenn sie Informationen nicht mündlich weitergeben können
Fortbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Erwerben neuer Kenntnisse in den jeweiligen Unterrichtsfächern über das Internet (wie z.B. Qualifikation in Englisch) - Ausnutzen der Springstunden - sich über Medienangebote bei Verlagen und Medienstellen informieren - Ausführen spezieller Lernprogramme für Erwachsene (z.B. zum Erwerb von Kenntnissen in einer Textverarbeitung) - Teilnahme an Fortbildungen (e-card, Intel) - 20 min – Fortbildungen in den Pausen zu aktuellen Fregestellungen

Therapie, Logopädie, Ergotherapie

Erleichterung/Verbesserung der Kommunikation mit Krankenkassen/ Hilfsmittelfirmen zur sinnvollen, schnellen Hilfsmittelversorgung	<ul style="list-style-type: none"> - Anforderung von Kostenvornanschlägen - Briefwechsel mit Krankenkassen per E-Mail - Information über, Kontaktaufnahme zu Rehabilitationsfirmen oder –zentren, mit denen eine Zusammenarbeit möglich sein könnte - Information über neue Erkenntnisse bezüglich der verschiedenen Therapieverfahren
Ausprobieren / Weiterentwickeln von Kommunikationshilfen für bewegungseingeschränkte, nichtsprechende Schüler)	<ul style="list-style-type: none"> - Anpassung der Kommunikationshilfen für nichtsprechende Schüler entsprechend ihren motorischen Möglichkeiten und ihrem Entwicklungsstand vom Big Mac bis zum Alpha Talker bzw MACAW - Austausch in Fachkonferenzen im Internet (z.B. Lehrer, Therapeuten, die mit Schülern mit entsprechenden Geräten arbeiten) über Einsatzmöglichkeiten, Variationsmöglichkeiten, Neuentwicklungen
individuelle Versorgung sicherstellen	<ul style="list-style-type: none"> - in Verbindung mit Familie, Team und Hilfsmittelfirmen - in den Bereichen Kommunikationsanbahnung/-förderung, Adaptionshilfen zur Computeransteuerung oder Umfeldsteuerung
Ausprobieren/Anpassen von Computern als Schreibhilfe	<ul style="list-style-type: none"> - Anpassung der Schreibhilfen für bewegungseingeschränkte Schüler entsprechend ihren motorischen Möglichkeiten und ihrem Entwicklungsstand (z.B. Minitastatur, Verwendung von Programmen mit Scanning-Verfahren, Grafiktablets ...)

therapeutische Förderung	<ul style="list-style-type: none"> - spezielle Softwareprogramme zur gezielten Förderung der Wahrnehmung, Motorik, auditive Fähigkeiten und Sprache - Förderung des Spielverhaltens über PC-Programme - PC als diagnostisches Hilfsmittel
Sprachtherapie	<ul style="list-style-type: none"> - Förderung der zentralen auditiven Funktionen, der Perzeption, der Merkfähigkeit, der Verarbeitung akustischer Sequenzen und der fonematischen Diskrimination durch modular aufgebaute Programme, z.B. AudioLog (z.Zt. nicht vorhanden) - PC als Hilfsmittel in der Diagnostik - MiniDisc Recorder für Diagnostikzwecke

Pflege

Erleichterung/Verbesserung des Austauschs mit Krankenhäusern, Ärzten, Kollegen	<ul style="list-style-type: none"> - Kontakt mit dem Gesundheitsamt im Rahmen der Verfahren zur VOSF - Anfordern von Berichten oder Übersenden von medizinischen Schülerdaten per E-Mail
Verfassen von Untersuchungsberichten (z.B. von Augen, Ohren) mit spez. Programmen	
Information über Behindertungsbilder	<ul style="list-style-type: none"> - Verwenden der Recherchemöglichkeiten des Internets
	-

Öffentlichkeit

Kontaktaufnahme zu und Austausch mit anderen Einrichtungen (Schulen, Kindergärten, Werkstätten ...)	<ul style="list-style-type: none"> - Versenden von Einladungs-Mails - Terminabsprachen - Information, Austausch über Termine, Veranstaltungen im Umkreis - Teilnahme an Diskussionsforen zu die Körperbehindertenschule betreffenden Themen im Internet
Darstellung der Schule im Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Darstellung der Schule auf einer Homepage, die regelmäßig aktualisiert wird (Termine, von Schülern gestaltete Seite, Rückblicke auf Feste, Schulprogramm, Förderverein ...)
Kontakt zur Presse	<ul style="list-style-type: none"> - Verfassen von Reportagen aus dem Schulleben

Schulleben

	Schaffen von Erinnerungsmöglichkeiten an vergangene Erlebnisse	- Zusammenstellung von Bildsequenzen , die mit Texten versehen werden (digitales Fotoalbum)
	Ermöglichung von Festbeiträgen in audiovisueller Form	- Verknüpfen von Bild- und Tonaufnahmen, Darstellung mit Beamer
		-

Organisation

	Erleichterung des Abrechnungswesens	- Abrechnungen der Klassenkasse, mit der Küche über Tabellenkalkulation
	Dialog mit der Schulaufsicht	- Übersenden von Gutachten, Anträgen zur Arbeitszeitverkürzung ...
	Evaluation Transparenz	- Veröffentlichung von Protokollen der Gesamt- und Stufenkonferenzen, - Mitteilungen über Veränderungen im Kollegium oder in der Schülerschaft, - Mitteilungen über Entscheidungen der Schulleitung, neue Veordnungen (zusätzlich zur mündlichen Bekanntgabe in Konferenzen, Dienstbesprechungen oder der Information auf Rundläufen)
	Erleichterung der Terminabsprachen, Terminbekanntgebungen, kurzen Mitteilungen in Großteams (Kollegen + Therapeuten), Kollegium	- Mailingsystem in Intranet