

Vorlage Federführende Dienststelle: Fachbereich Kinder, Jugend und Schule Beteiligte Dienststelle/n:	Vorlage-Nr: FB 45/0481/WP17 Status: öffentlich AZ: Datum: 12.04.2018 Verfasser: FB 45/400	
Vorstellung der Medienkonzepte der KGS Feldstraße und der GHS Drimborn		
Beratungsfolge:		
Datum	Gremium	Zuständigkeit
03.05.2018	Schulausschuss	Kenntnisnahme

Beschlussvorschlag:

Der Schulausschuss nimmt die Ausführungen der Verwaltung zur Kenntnis.

Finanzielle Auswirkungen

	JA	NEIN	
		x	

Investive Auswirkungen	Ansatz 20xx	Fortgeschriebe- ner Ansatz 20xx	Ansatz 20xx ff.	Fortgeschriebe- ner Ansatz 20xx ff.	Gesamt- bedarf (alt)	Gesamt- bedarf (neu)
Einzahlungen	0	0	0	0	0	0
Auszahlungen	0	0	0	0	0	0
Ergebnis	0	0	0	0	0	0
+ Verbesserung / - Verschlechterung	<i>0</i>		<i>0</i>			
	Deckung ist gegeben/ keine ausreichende Deckung vorhanden		Deckung ist gegeben/ keine ausreichende Deckung vorhanden			

konsumtive Auswirkungen	Ansatz 20xx	Fortgeschriebe- ner Ansatz 20xx	Ansatz 20xx ff.	Fortgeschriebe- ner Ansatz 20xx ff.	Folgekos- ten (alt)	Folgekos- ten (neu)
Ertrag	0	0	0	0	0	0
Personal-/ Sachaufwand	0	0	0	0	0	0
Abschreibungen	0	0	0	0	0	0
Ergebnis	0	0	0	0	0	0
+ Verbesserung / - Verschlechterung	<i>0</i>		<i>0</i>			
	Deckung ist gegeben/ keine ausreichende Deckung vorhanden		Deckung ist gegeben/ keine ausreichende Deckung vorhanden			

Finanzielle Auswirkungen ergeben sich nicht.

Erläuterungen:

Ausgangslage:

Im Zusammenhang mit den Beratungen im Schulausschuss zur Weiterentwicklung der Medienbildung in den Schulen in jüngster Zeit wurde deutlich, dass der Ausbau der Digitalisierung an die Medienkonzepte der einzelnen Schulen geknüpft ist. Im Ausschuss wurde daher der Wunsch geäußert, Medienkonzepte der Schulen im Schulausschuss vorzustellen. Dieser Vorschlag wurde von der Verwaltung begrüßt und für das Frühjahr 2018 als Tagesordnungspunkt eingeplant.

Nach dem **Sachstandsbericht Medienkonzepte der Aachener Schulen** in der Sitzung des Schulausschusses am 22.02.2018 (Vorlage - FB 45/ 0459/WP17) stellen die KGS Feldstraße und die GHS Drimborn in der Sitzung ihre Medienkonzepte vor und erläutern Ihre individuelle Zielsetzung zur Vermittlung des „systemischen Erwerb von Medienkompetenz“ in allen Fächern.

Anlage/n:

- KGS Feldstraße - Erläuterungstext, Medienkonzept
- GHS Drimborn – Erläuterungstext, Medienkonzept



Präsentation des Medienkonzeptes der KGS Feldstraße bei der Sitzung des Schulausschusses am 03. Mai 2018

Erläuterungstext

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln.

Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3). Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht denkbar, sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern. Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“ (Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15).

Schülerinnen und Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet der Grundschule Feldstraße verfügt die Mehrheit der Eltern über einen PC bzw. ein Tablet mit Internet Zugang, so dass einige Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

Das Kollegium der KGS Feldstraße hat sich Ende 2016 auf den Weg gemacht, ein Medienkonzept auszuarbeiten. Dazu wurden Fortbildungen und Gerätepräsentationen im Euregionalen Medienzentrum besucht, Geräte (bspw. iPad-Koffer und Dokumentenkameras) ausgeliehen und Medienberater des Kompetenzteams der Städteregion Aachen in die Schule eingeladen.

Unser Medienkonzept beinhaltet Angaben:

- zur **Unterrichtsentwicklung** (Welche Medien sollen zur Entwicklung von Lern- und Medienkompetenz in welchen Klassen und Fächern genutzt werden?).
- zum **Ausstattungsbedarf** (Welche Software, technischen Geräte, Internetanbindung wird benötigt um die angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen?).
- zu einer **Fortbildungsplanung** für das Kollegium (Welche Qualifizierung benötigen die Lehrerinnen und Lehrer zur Integration von Medien in ihren Fachunterricht?).

Nach Vorlage und Prüfung des Medienkonzepts wurde die KGS Feldstraße als Pilotschule ausgewählt.

Nachdem Gespräche sowie Begehungen des Schulgebäudes mit Vertretern des Schulträgers, Regiolt und dem Euregionalen Medienzentrum stattgefunden haben, wird zum jetzigen Zeitpunkt die Kalkulation zur Ausstattung mit Präsentationstechnik für sechs Klassenräume der KGS Feldstraße im Rahmen des Förderprogramms "Gute Schule 2020" aufgestellt.

Katholische Grundschule Feldstraße

Feldstraße 59, 52070 Aachen, Tel.: 0241/162524, Fax: 0241/1691809
eMail: kgs.feldstrasse@mail.aachen.de

MEDIENKONZEPT der KGS Feldstraße



Inhaltsangabe

1. Vorbemerkung
2. Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes
 - 2.1 Medienpädagogische Vorüberlegungen
 - 2.1.1 Lernen mit Medien
 - 2.1.2 Leben mit Medien
 - 2.2 Aspekte des Computereinsatzes in unserer Schule
3. Bestandsaufnahme
 - 3.1. Ausstattung
 - 3.2. Software/Lizenzen
 - 3.3. Kenntnisstand des Kollegiums
4. Kompetenzrahmen
 - 4.1. Bedienen und Anwenden
 - 4.2. Informieren und Recherchieren
 - 4.3. Kommunizieren und Kooperieren
 - 4.4. Produzieren und Präsentieren
 - 4.5. Analysieren und Reflektieren
 - 4.6. Problemlösen und Modellieren
5. Ausstattungsbedarf
6. Fortbildungsbedarf

1. Vorbemerkung

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln.

Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3). Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht denkbar, sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern. Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“ (Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15).

Schülerinnen und Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet der Grundschule Feldstraße verfügt die Mehrheit der Eltern über einen PC mit Internet-Anschluss, so dass einige Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

2. Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation. Dabei ist der Leitgedanke, dass das pädagogische Konzept die Mediennutzung und die Ausstattung bestimmt (Primat der Pädagogik vor der IT-Technik).

2.1. Medienpädagogische Vorüberlegungen

Bei der Auseinandersetzung mit der Frage: „Welche Medien können in welchen Klassen und welchen Fächern zur Entwicklung von Lern- und Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler genutzt werden?“ geraten die Themenfelder „Lernen mit Medien“ und „Leben mit Medien“ (vgl. auch „Medienpass NRW“) ins Blickfeld.

2.1.1. Lernen mit Medien

In einem aktiven Prozess der Aneignung von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten spielen sowohl „alte“ als auch „neue“ Medien eine zentrale Rolle. Sie sind einerseits Werkzeuge, in deren Handhabung die Schülerinnen und Schüler gezielt angeleitet, gefördert und gefordert werden sollten, andererseits sind sie aber auch selbst Unterrichtsgegenstand mit dem Ziel, bei den Schülerinnen und Schülern eine angemessene Reflexion über Medienwirkung und eigene Mediennutzung anzubahnen.

Der „Medienpass NRW“ gliedert beide Themenbereiche in insgesamt sechs Kompetenzbereiche, die die Grundlage einer systematischen Förderung von Medienkompetenz im Fachunterricht aller Jahrgangsstufen bilden sollen.

Hierbei kommt bereits dem Lernen im Grundschulbereich eine wichtige Bedeutung zu:

Bedienen/Anwenden (=B/A)	„ Die Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.“ (Kompetenzerwartung)
Informieren/Recherchieren (=I/R)	„Die Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.“ (Kompetenzerwartung)
Kommunizieren/Kooperieren (=K/K)	„Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.“ (Kompetenzerwartung)
Produzieren/Präsentieren (=P/P)	„Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.“ (Kompetenzerwartung)
Analysieren/Reflektieren (=A/R)	„Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.“ (Kompetenzerwartung)
Problemlösen / Modellieren (=P/M)	„Die Schülerinnen und Schüler erkennen und beschreiben Probleme und entwickeln eigenständig Lösungen.“

2.1.2. Leben mit Medien

Auch für viele Kinder unserer Schule (insbesondere in den Klassen 3/4) sind der Umgang mit Handys und verschiedenen Computer-Typen sowie die Nutzung des Internets für verschiedene Zwecke zunehmend selbstverständlich geworden. Schule hat hier besonders die Aufgabe, über die – bei der hohen Faszination der neuen multimedialen Möglichkeiten leicht aus dem Blickfeld geratenden – rechtlichen Aspekte (Zulässigkeit von Up- und Downloads, Kostenfallen...) zu informieren und mit den Schülerinnen und Schülern die

Konsequenzen und Risiken falschen Handelns (Cyber-Mobbing, Chat-Fallen...) zu diskutieren. Dies ist allerdings im Rahmen von Grundschule höchstens ansatzweise zu leisten und im Wesentlichen an die weiterführenden Schulformen zu verweisen.

2.2. Aspekte des Computereinsatzes in unserer Schule (Unterrichtsentwicklung)

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in den einzelnen Fächern werden bereits praktizierten Lehr- und Lernformen Alternativen mit Medien gegenüber gestellt und bereits genutzte Medien um weitere (digitale) Medien ergänzt, so dass die jeweiligen Fächer in Bezug auf die in den Arbeitsplänen definierten Lernziele vom Einsatz der jeweiligen Medien profitieren. Ein Schwerpunkt liegt hier auf dem individuellen Förder- und Forderaspekt, u.a. durch den Einsatz von Lernsoftware, der Nutzung von neuen Medien in offenen Unterrichtsformen, Projektarbeit und im Rahmen des selbstständigen und kooperativen Lernens.

Der Unterricht an der Grundschule Feldstraße wird in den Klassen 1 und 2 jahrgangsübergreifend, in den Klassen 3 und 4 jahrgangshomogen erteilt. Innerhalb des Klassenverbandes ist die Verbindung von gemeinsamem Lernen und individuellen Angeboten Leitprinzip; d.h. es wechseln gemeinsame Erarbeitungen, Einzelarbeit, Partner- und Gruppenarbeit mit offenen Unterrichtsformen wie Freiarbeit, Stationenlernen, Werkstattarbeit und Wochenplanarbeit. Orientiert an den einzelnen Lehrplänen und dem Schulprogramm ergeben sich folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Übungsprogramme finden Anwendung im differenzierten Unterricht und insbesondere im Förderunterricht
- Vertiefung und Erweiterung der Lerninhalte
- Unterstützung des Lese- und Schreiblehrgangs im Anfangsunterricht
- gezieltes Rechtschreibtraining
- Unterstützung der Textproduktion
- Recherche und Informationsquelle
- Rechentraining und – Übung

- Wahrnehmungstraining
- grafische Gestaltungshilfe
- Unterstützung des selbstentdeckenden Lernens
- Leseförderung durch das Programm ANTOLIN
- Sprachförderung im Rahmen Deutsch als Fremdsprache
- Soziales Lernen u.a. in Kleingruppen durch Bearbeitung von Aufgaben am PC
- Dokumentation von Experimenten im Sachunterricht und dadurch „unsichtbare“ Prozesse „sichtbar“ machen
- verschiedene digitale Werkzeuge (z.B. iMovie, IBook Creator) kreativ, reflektierend und zielgerichtet anwenden (z.B. Schulregeln verfilmen, Dokumentation einer Versuchsreihe,...)

Besonders bei der Beschulung von Flüchtlingskindern oder auch Kindern mit wenig Deutschkenntnissen haben neue Medien eine besondere Stellung. Mit Tablets können Aufgabenformate für diese Schüler und Schülerinnen sehr leicht in den Unterrichtsalltag integriert werden, da bspw. durch Übersetzungsapps die Sprachbarrieren vermindert werden können. Auch gibt es viele Programme, die diesen Schülern auf sehr individuelle Weise und den individuellen Anforderungen entsprechend beim Erlernen der deutschen Sprache helfen. Das Tabletformat ist im Gegensatz zum Computer diesen Kindern vertraut, da die meisten Eltern zu Hause über Smartphones verfügen. Gerade in diesem Bereich wäre der Einsatz von Tablets wünschenswert.

Computereinsatz - Räumliche Situation

Aufgrund des Wechsels der Hausmeister-Besetzung im September 2017 wurde der Computerraum zum Hausmeister-Büro umfunktioniert. Die Möglichkeit den Computerraum an alternativer Stelle einzurichten besteht nicht. Folglich können die festinstallierten Desktop-PC's nicht mehr genutzt werden. Der Nutzen des Computerraums war jedoch in der Vergangenheit besonders aus pädagogischen Gründen sehr groß und wurde viel genutzt. Gerade in diesem Hinblick ist der Wunsch, die Schule mit mobilen Endgeräten (Tablet-Koffer)

auszustatten, besonders hervorzuheben bzw. Alternativen in Form von mobilen Endgeräten erscheinen notwendig. Darüber hinaus hat im August die WLAN-Ausleuchtung der Schule stattgefunden, so dass auch von technischer Seite der Einsatz von Tablets sehr zu begrüßen wäre.

Laut kommunalem Medienentwicklungsplan „müssen den Schulen eine ausreichende Anzahl Endgeräte zur Erreichung ihrer pädagogischen Ziele zur Verfügung stehen. Als Richtgröße sollte allen Lernenden ein Endgerät in mindestens einer Unterrichtsstunde pro Unterrichtstag zur Verfügung stehen, was abhängig von der Schulform einer **Ausstattungsquote** von ca. 5-7 Schülerinnen und Schülern pro Endgerät entspricht“¹.

Die KGS Feldstraße verfügt über folgende Desktop-PC-Geräte:

Geräte	Anzahl	Bemerkung
PC's im PC Raum	9	Aufgrund räuml. Veränderungen stehen diese nicht mehr zur Verfügung
PC's gesamt in allen Klassenräumen	12	
PC Lehrerzimmer	1	
Gesamtanzahl	13	
Ausstattungsquote (115 : 7)	16	gemäß Quote
Differenz	3	

Somit ergibt sich bei dieser Quote von 7 Schülern = 1 PC / Endgerät, dass der Schule drei Endgeräte fehlen. Diese könnten optimalerweise durch mobile Endgeräte ausgetauscht werden.

3. Bestandsaufnahme

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze und ein Internetzugang als auch die Verfügbarkeit

¹ Stadt Aachen, Der Oberbürgermeister, FB Kinder, Jugend und Schule, Abteilung Schule: Kommunale Medienentwicklungsplanung 2017-2022. , S. 9.

von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Mit der Bestandsaufnahme werden die technischen Gegebenheiten vor Ort ermittelt. Sie bietet einen Überblick für die Lehrerinnen und Lehrer und ist im Zusammenspiel mit den Kompetenzerwartungen Ausgangspunkt für den Ausstattungsbedarf.

3.1 Ausstattung

Klassische Medien		
Was?	Ort	Anzahl
Lektüren	Schrank oberer Flur	
Lesecken	Klassenräume	
Musik CD	Schrank Lehrerzimmer Musikschrank	42
Zeitung /Zeitschriften	bei Bedarf im Verlag bestellbar (Aachener Zeitung)	
Hörspiele	einzelne Klassen	
Darstellende Medien	Pinnwände im Flur und in den Klassen	
Playway CD	In den Klassen	4
Playway DVD	In den Klassen	4

Technik		
Computer	Ort	Anzahl
Lehrercomputer	Lehrerzimmer	1
Schülercomputer	Klassenzimmer (je 2)	14 gesamt
Schülercomputer	PC-Raum	9
Drucker	PC Raum	1
Computer	Verwaltung	4
Laptop	flexibel	2

Technik		
Peripherie		
Beamer	flexibel	2
Drucker	Lehrerzimmer	2
Drucker	Verwaltung	3
Overheadprojektor	Archiv+Computerraum	2
Analoge Geräte		
Kompaktanlage	jeder Klassenraum	7
Musikanlage	Turnhalle / Lehrerzimmer / Keller	3
Mikrophone	flexibel	2
Headsets	flexibel	5

3.2 Software /Lizenzen

Software / Lizenzen		
Anwendungsprogramme		
Software	Beschreibung	Lizenz
Open Office	Office kostenfrei	Open Source
Easy grade	Zeugnisprogramm	Nutzerlizenzen f. Lehrkräfte
Lernprogramme		
Lernwerkstatt Mühlacker	Deutsch,Mathe,SU, etc.	Schullizenz
Antolin	Leseförderprogramm	Schullizenz
Zahlenzorro	Matheförderprogramm	Schullizenz
Blitzrechnen	Matheförderprogramm	Einzellizenzen

3.3 Kenntnisstand des Kollegiums

Alle KollegInnen benutzen seit mehreren Jahren privat Computer und sind mit der grundlegenden Bedienung eines Standard-PCs (Rechner mit Maus, Tastatur, CD-ROM- Laufwerk, Soundkarte und Lautsprecher, Drucker) sowie der Windows-Oberfläche vertraut.

In Bezug auf die schulische PC-Ausstattung sind mittlerweile bei allen KollegInnen folgende Grundkompetenzen vorhanden:

- Die auf den Rechnern in den Klassen schon vor längerer Zeit installierten Lernprogramme (vorwiegend Lernwerkstatt, Zahlenzorro, Antolin) sowie Lernprogramme auf CD können von allen KollegInnen eingesetzt werden. Neue KollegInnen können bei Bedarf von versierten KollegInnen in die grundlegenden Funktionen der Programme eingewiesen werden.
- Die „Textverarbeitung“ (vorwiegend mit den verschiedenen „Word“-Versionen) ist der häufigste und damit vertrauteste Anwendungsbereich. Alle KollegInnen erledigen damit alltägliche Schreibarbeiten.
- Alle KollegInnen verfügen mittlerweile auch privat über einen Internet-Anschluss und besitzen von daher grundlegende Kenntnisse im Umgang mit www-Seiten und den Einsatz des Kommunikationsmittels email.

Insgesamt zeigt sich, dass die Lehrerinnen und Lehrer recht versiert mit den Computern im Klassenraum und im Computerraum umgehen. Im Wesentlichen werden die Computer zur gezielten Förderung in den Fächern Deutsch und Mathematik eingesetzt sowie zur Recherche im Internet, vor allem im Fach Sachunterricht.

4. Kompetenzrahmen

4.1. Bedienen und Anwenden

Bedienen und Anwenden		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Nutzen analoger Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsprojekt • Lesecke • Lektüren • LesePASS/Lies mal • Filme (z.B. Playway) • Hörspiele • Logo Nachrichten, Kika, Kiraka, • Lesemütter • Bücherei • Lesungen • Theaterbesuch • Fips und Co 	x	x	x	x
Basisfunktionen digitaler Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografieren • Lernprogramme (Antolin, Zahlenzorro, Blitzrechnen,...) • PC starten / herunterfahren • Bewegung der Maus • Erste Orientierung in Windows • Tablets zur sprachlichen Integration • Tablets zur Dokumentation 		x	x	x
Basisfunktion eines Textverarbeitungsprogramms	<ul style="list-style-type: none"> • Word (Verfassen von Briefen, E-Mail, Einladung, Berichten,...) • Drucker bedienen und Druckfunktionen kennen • Zeichenprogramme • schreiben, bearbeiten und speichern eigener Texte • Tabellen anlegen • Bilder einfügen 			x	x
Basisfunktion des Internets	<ul style="list-style-type: none"> • Zu Themen des Unterrichts recherchieren (Infotheken) • Homepage eigenständig erreichen • Suchmaschinen kennenlernen 			x	x
Ausstattungsbedarf: Zeitungen, Bücher, Lizenzen für PC-Programme (z.B. Rechtschreibwerkstatt), Tablets, Computer mit Maus, Mauspad und Lautsprecher, Drucker, WLAN in der gesamten Schule, Beamer, USB Stick, Internet, Digitalkameras, CD Spieler, Kopfhörer, Apps: Phase 6, Lernwerkstatt, Hallo Deutschland, Deutsch lernen für Kinder und Anfänger					

4.2. Informieren und Recherchieren

Informieren und Recherchieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Formulieren des Wissensbedarfs	<ul style="list-style-type: none"> • Themen interessenbezogen auswählen 				x
Recherchieren unter Anleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Klassenbibliothek • unterschiedliche Suchmaschinen bedienen 			x	x
Medien gezielte Informationen entnehmen	<ul style="list-style-type: none"> • kopieren von Informationen (Texte und Bilder) aus dem Internet in eigene Texte • Nachrichtensendungen anschauen • Lexika • Zeitungstexte/ Sachtexte • Filmen Information entnehmen (Edmond) 			x	x
Unterscheidung zwischen Informations- und Werbebeiträgen	<ul style="list-style-type: none"> • Thema Werbung in Sachunterricht und Kunst • Zeitungsprojekt (z.B. Beilagen) • Werbebanner im Internet 				x
Ausstattungsbedarf: Internet, Sachbücher, Zeitungen, Zeitschriften, Beamer, Tablets					

4.3. Kommunizieren und Kooperieren

Kommunizieren und Kooperieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Beschreiben des eigenen Kommunikationsverhaltens	<ul style="list-style-type: none"> • Fragebogen • Surfschein, www.internet-abc.de • Erzählkreis • Klassenrat 	x	x	x	x
Altersgemäße Online Kommunikation anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • Kontaktfunktion bei "Antolin" • E-Pferdchen • Handyführerschein • BR Alpha, Grips D 22 		x	x	x
Entwickeln Regeln für sichere Kommunikation im Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Heft "Medienberatung" der bpb • Zeit – Leo – Umfrage zu Internetregel. Chatprotokolle und –regeln ausdrucken (aus grenzenlose Kommunikation – Gefahren im Netz erkennen und vermeiden) • www.internet-abc.de 			x	x
Unter Anleitung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit nutzen.	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung altersgerechter Suchmaschinen für Rechercharbeiten • Edmond Filme zu ausgewählten Themen (z.B. So flicke ich einen Fahrradschlauch) auf dem Beamer sehen • interaktives Freundebuch 		x	x	x
Ausstattungsbedarf: Internetafähiger Computer, Tablets, Beamer, Apple TV, Netzwerkdrucker, diverse Software wie Power Point, WMP, PDF Reader, Bildbearbeitungsprogramme, etc.), Touchpen					

4.4 Produzieren und Präsentieren

Produzieren und Präsentieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen beschreiben.	<ul style="list-style-type: none"> In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien (Plakate, Power Point, Audio, Video Clip) Checklisten zu Präsentationstechniken 		x	x	x
Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte beschreiben.	<ul style="list-style-type: none"> In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien beispielsweise im Internet Thema Werbung (Prospekte, Fernsehen, Radio, Internet) 			x	x
Unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt erstellen.	<ul style="list-style-type: none"> In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien Klassenzeitung, Abschlusszeitung Viertklässler Infotheken zu ausgewählten Themen /Plakate 			x	x
Arbeitsergebnisse vorstellen.	<ul style="list-style-type: none"> In Projektarbeit zum Thema verschiedene Medien Infotheken/Vortrag 			x	x
Ausstattungsbedarf: Internetfähiger Computer, Tablets, Beamer, Apple TV, Netzwerkdrucker, diverse Software wie Power Point, WMP, PDF Reader, Bildbearbeitungsprogramme, etc.), Touchpen					

4.5 Analysieren und Reflektieren

Analysieren und Reflektieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Eigene Mediennutzung und -erfahrung beschreiben (Risiken und Chancen)	<ul style="list-style-type: none"> • Mediennutzung abfragen und besprechen; Statistik anlegen • Montagmorgenkreis nutzen • Risiken von Mediennutzung aufarbeiten • Alternativen zu Mediennutzung erarbeiten • Elternpflegschaftsabend/Elterncafé für Elterninformation nutzen (über Risiken informieren, Alternativen aufzeigen) • Produktplatzierungen erkennen 	x	x	x	x
Regeln zum sinnvollen Medieneinsatz erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Elternarbeit wichtig • Digitale Unterhaltungsmedien kommen im Unterricht selten vor; Regeln für zu Hause besprechen 	x	x	x	x
Altersgemäße Medienangebote vergleichen und bewerten	<ul style="list-style-type: none"> • Jede Mediennutzung im Unterricht als Ausgangspunkt zur Reflexion nutzen • unterschiedliche Medien bei Rechercheaufträgen und Präsentationen nutzen • Vorbereitung einer Präsentation: Vielfalt und Zielsetzungen der Medienangebote besprechen und darstellen 			x	x
Wirkung stilistischer Merkmale (z.B. in Werbung, Musik, Kunst) beschreiben	<ul style="list-style-type: none"> • Werbung mit ihren stilistischen Merkmalen als eigenes Thema • Wirkung(en) auf den Zuschauer beschreiben, analysieren (versteckte Produktplatzierungen) • Analyse von Dokumentationen vs. Entertainment • Stilistische Merkmale in Kunst reflektieren • Im Musikunterricht stilistische Merkmale beschreiben/vergleichen 			x	x
Ausstattungsbedarf: funktionsfähiges WLAN, gute Projektionsflächen in den Räumen, Beamer, Tablets, Apple TV					

4.6 Problemlösen und Modellieren

Problemlösen und Modellieren		Klassenstufe			
Kompetenzerwartung	Umsetzung	1	2	3	4
Grundlegende Prinzipien der digitalen Welt erkennen, kennen, verstehen und nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Situationen aus der Umwelt bewusst wahrnehmen und analysieren (Einkaufen, Waage, Busticketautomat, Ampel) 		x	x	x
Algorithmische Muster erkennen, nachvollziehen und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> Binärsystem Eckenhausen 		x	x	x
Probleme beschreiben, Lösungsstrategien entwickeln, planen, umsetzen und beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> Bearbeitung von unterschiedlichen Computerprogrammen zur Programmierung: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scratch jr. ➤ code.org ➤ Calliope ➤ Informatik Biber Su Themen: Roboter, digitale Welt, Kryptographie 	x	x	x	x
Einflüsse von Algorithmen auf die digitale Welt beschreiben und reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> In Bearbeitung 				
Ausstattungsbedarf: iPads, Apple TV					

5. Ausstattungsbedarf nach Priorität

Medium	Anzahl Räume	Voraussichtlicher Kostenbedarf brutto in €
Vorarbeiten in allen Klassen (techn. Infrastruktur, Verkabelung, Anschlüsse etc.)	6	13,664,89
Decken-Beamer	6	3919,86
Klassenlehrer - Tablet für Klassenlehrer (Unterrichtsvorbereitung, Präsentation über Beamer etc.)	6	2797,88
Apple TV	6	1356,60
Die detaillierte Aufstellung entnehmen Sie bitte der folgenden Seite.		
Netzwerkfähige Laserdrucker (schwarz/weiß)	2	600,00
HDMI Kabel	2	40,00
Tabletkoffer (für den Unterrichtseinsatz)	16	6400,00 €
WLAN gesamtes Gebäude		

Ausstattung Präsentationstechnik* KGS Feldstraße im Rahmen von "Gute Schule 2020"

* basierend auf der Kalkulation des Euregionalen Medienzentrum vom 09.10.2017

Ausstattung Präsentationstechnik		Anzahl	Einzel Preis	Kosten € netto	MwSt 19%	Kosten € brutto
A	Klassenzimmer ohne Präsentationsgeräte (inkl. aller Vorarbeiten: Kabel, Anschlüsse, Halterungen etc.)	6	1913,85	11.483,10	2.181,79	13.664,89
B	Klassenzimmer mit je 1x Deckenbeamer (inkl. aller Vorarbeiten: Kabel, Anschlüsse, Halterungen etc.)	6	2462,85	14777,10	2.807,65	17.584,75
C	Klassenzimmer mit je 1x Deckenbeamer, 1x I-Pad, 1x Apple TV (inkl. aller Vorarbeiten: Kabel, Anschlüsse, Halterungen etc.)	6	3044,71	18268,26	3.470,97	21.739,23
Kosten Tablet Ipad Air2 (Angebot regiolt v. 03.11.17)		6	391,86	2351,16	446,72	2.797,88
Kosten Deckenbeamer		6	549,00	3294,00	625,86	3.919,86
Kosten Apple TV		6	190,00	1140,00	216,60	1.356,60
Kostenabdeckung						
Kosten gewünschte Ausstattung für die KGS Feldstraße						21.739,23 €
verfügbares Budget "Gute Schule 2020" (9.000€ pro Zug)						13.500,00 €
vorgezogene reguläre Mittel für 2019 (komm. Medienentwicklungsplan)						5.000,00 €
zu bestreiten durch schuleigene Mittel sowie Gelder vom Förderverein					Differenz	3.239,23 €

6. Notwendiger Fortbildungsbedarf

- Tablet Fortbildung (alle)
- Word/Excel/Power Point Fortbildung (vereinzelt)
- Audio- und Videoschnitt (vereinzelt)
- Cybermobbing (alle)
- Einsatz von Edmond
- Einsatz und Nutzen von Tablets (Apps für Grundschulen)
- Einsatz/Technik und Umgang mit Deckenbeamer, Tablets, Apple TV (Bedienkompetenz)
- Fortbildung zum Thema spezielle Lernwerkzeuge (Robotik, Platinen etc.)

Das Medienkonzept der GHS Drimborn

Das Kollegium der GHS Drimborn hat sich, inspiriert durch einen pädagogischen Ganztage im November 2016, auf den Weg gemacht, ein didaktisches Konzept zu entwickeln, welches neue oder neu aufbereitete Unterrichtsinhalte und -methoden verstärkt auf die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler ausrichtet.

Dabei orientiert es sich am Kompetenzraster des Medienpasses NRW, der von der Medienberatung NRW entwickelt wurde.

In einem ersten Schritt wurde der IST Zustand im Kontext Medieneinsatz unter dem Aspekt des pädagogischen Mehrwertes an der GHS Drimborn ermittelt. Es wurde sehr schnell deutlich, dass eine ganze Reihe von Teilkompetenzen des Medienkompetenzrasters aus dem Medienpass NRW bereits jetzt schon im Unterricht vermittelt werden, diese jedoch systemisch und verbindlich den neuen Zielen angepasst werden müssen.

Dies ist ein Prozess, in dem alle an der Bildung in Drimborn Beteiligten involviert werden sollen. Hierzu wurden auch Schüler- und Elternvertreter im Schuljahr 2016/17 zu ihrer Einschätzung zum Thema Medieneinsatz und Medienerziehung befragt.

Die Erkenntnisse des pädagogischen Ganztages mit Unterstützung des Medienzentrums Aachen und die Vorschläge und Ideen aus der Schüler- und Elternschaft dienen als Grundlage, die fünf Kompetenzbereiche des Medienpasses NRW im Schulalltag umsetzen.

Der beschriebene Prozess wird evaluiert und durch die Lehrerschaft, Elternschaft und Schülerschaft mit weiteren Inhalten im Sinne einer effektiven und verantwortungsbewussten Medienpädagogik kontinuierlich weiterentwickelt.

Ziel ist es, unseren Schülerinnen und Schüler folgende Kompetenzen zu vermitteln. Die Kompetenzangaben werden in den Fächern sukzessive als Teil der Fachkonferenzarbeit erweitert:

Bedienen und Anwenden

- Nach ihrer Ausbildung an der GHS Drimborn verfügen die Schülerinnen und Schüler über theoretische Kenntnisse und praktische Fähigkeiten Medien produktiv und vielseitig einzusetzen

Folgende Fertigkeiten werden erlangt:

- *Die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Funktionen von Office Programmen an (z.B. Textverarbeitungsprogramme, Präsentationsprogrammen)*
- *Die Schülerinnen und Schüler wenden Software sicher an (z.B. Bildbearbeitungsprogramme, Geogebra)*

Informieren und Recherchieren

- Nach ihrer Ausbildung an der GHS Drimborn kennen die Schülerinnen und Schüler Verfahren, um die richtige Auswahl an Quellen zu treffen und deren Bewertung vorzunehmen. Nur so können sie sich in den umfangreichen Wissensangeboten für Schule, Studium und Beruf zurechtfinden.

Folgende Fertigkeiten werden erlangt:

- *Die Schülerinnen und Schüler kennen verschiedene Informationsquellen und führen fundierte Recherchen durch*
- *Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten*

Kommunizieren und Kooperieren

- Nach ihrer Ausbildung an der GHS Drimborn können die Schülerinnen und Schüler Veränderungen und Wandel von Kommunikation kritisch reflektieren. Dabei stehen Kooperativprozesse zwischen den Lernenden genauso im Fokus des Unterrichtsgeschehens, wie produktorientierte Unterrichtsmethoden die in Schule eingeübt werden sollen

Folgende Fertigkeiten werden erlangt:

- *Die Schülerinnen und Schüler achten die Persönlichkeitsrechte Dritter und verfügen über Handlungsstrategien bei Persönlichkeitsverletzungen*
- *Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können*

Produzieren und Präsentieren

- Nach ihrer Ausbildung an der GHS Drimborn können die Schülerinnen und Schüler selbstständig Medienprodukte entwickeln und diese ansprechend und zielgruppenorientiert präsentieren.

Folgende Fertigkeiten werden erlangt:

- *Die Schülerinnen und Schüler planen und dokumentieren die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag, vgl.)*
- *Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.*
- *Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse vor der Zielgruppe (Mitschüler, Schulfest, Eltern) und achten auf ihre Körpersprache und Stimme*
- *Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation.*

Analysieren und Reflektieren

- Nach ihrer Ausbildung an der GHS Drimborn können die Schülerinnen und Schüler die Wirkung von Darstellungen in Medien analysieren und kritisch beurteilen. Dadurch werden Potenziale freigesetzt eigene Ideen neu zu bewerten und zu bearbeiten oder neue Produkte zu erstellen.

Folgende Fertigkeiten werden erlangt:

- *Die Schülerinnen und Schüler kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote (ausgehend durch eine Beratung durch die REGIO IT im 6. Jahrgang)*
- *Die Schülerinnen und Schüler können die wirtschaftliche, gesellschaftliche und politische Bedeutung der Massenmedien analysieren und reflektieren*

Bestandaufnahme der technischen Ausstattung an der GHS Drimborn:

- 8 Smartboards
- 25 Computer (inkl. Bildschirm/ Drucker) verteilt auf alle Klassenräume
- 16 Computer im Computerraum 1 (inkl. Bildschirm/ Drucker)/ BOB-Berufsorientierungsbüro
- 16 Computer im Computerraum 2 (inkl. Bildschirm/ Drucker)
- Erstmals im Einsatz 2017/18: 36 Laptops für den 5. Jahrgang
- Erstmals im Einsatz 2017/18: 14 Laptops für die Klasse 9b
- Geplant für das Schuljahr 2017/18: 3 Deckenbeamer/ Whiteboards

In den folgenden Dateien sind die Teilkompetenzen, bezogen auf die Fächer und bezogen auf konkrete Unterrichtseinheiten abgebildet.

Evaluation und Weiterentwicklung von Unterrichtseinheiten im Kontext der Kompetenzerweiterung ist eine der Aufgaben der Fachkonferenzen.

In diesem Zusammenhang sind im Schuljahr 2016/17 vier Fortbildungsveranstaltungen an der GHS Drimborn initiiert worden (vgl. Fortbildungskonzept).

2. Informieren und Recherchieren

<p>Teilkompetenz: Die SuS ...</p>	<p>recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p>	<p>vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes.</p>	<p>erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).</p>	<p>erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. Werbung).</p>
Deutsch				
Englisch				
Französisch				
GL: Geschichte				
GL: Politik				
GL: Erdkunde				
Religionslehre (ev. / kath.)				
Prakt. Philosophie				
Mathematik				
NW: Physik				
NW: Biologie				
NW: Chemie				
Musik				
Kunst				
Arbeitslehre				
Sport				

5. Analysieren & Reflektieren		
<p>Teilkompetenz: Die SuS....</p> <p>beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p> <p>kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmaßnahmen.</p> <p>kennen Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-)Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.</p> <p>kennen Grundregeln des Urheberrechts.</p>	Deutsch	
	Englisch	
	Französisch	
	GL: Geschichte	
	GL: Politik	
	GL: Erdkunde	
	Religionslehre (ev. / kath.)	
	Prakt. Philosophie	
	Mathematik	
	NW: Physik	
	NW: Biologie	
	NW: Chemie	
	Musik	
	Kunst	
Arbeitslehre		
Sport		

(Orange markiert: Fächer, die die jeweilige Medienkompetenz im Kernlehrplan berücksichtigen)

Kompetenzrahmen der Klassen 9 und 10 mit Bezügen zu den einzelnen Unterrichtsfächern - Hauptschule

1. Bedienen und Anwenden			
Teilkompetenz: Die SuS ...	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an
	Deutsch		
	Englisch		
	Französisch		
	GL: Geschichte		
	GL: Politik		
	GL: Erdkunde		
	Religionslehre (ev. / kath.)		
	Prakt. Philosophie		
	Mathematik		
	NW: Physik		
	Informatik		
	NW: Biologie		
	NW: Chemie		
	Musik		
	Kunst		
	Arbeitslehre		
	Sport		
	Technik		
	Hauswirtschaft		

4. Produzieren und Präsentieren				
Teilkompetenz: Die SuS ...	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	geben Mitschülern Kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation
				Deutsch
				Englisch
				Französisch
				GL: Geschichte
				GL: Politik
				GL: Erdkunde
				Religionslehre (ev. / kath.)
				Prakt. Philosophie
				Mathematik
				NW: Physik
				NW: Informatik
				NW: Biologie
				NW: Chemie
				Musik
				Kunst
				Arbeitslehre
				Sport
				Technik
				Hauswirtschaft

5. Analysieren & Reflektieren					
Teilkompetenz: Die SuS ...	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	Deutsch
					Englisch
					Französisch
					GL: Geschichte
					GL: Politik
					GL: Erdkunde
					Religionslehre (ev. / kath.)
					Prakt. Philosophie
					Mathematik
					NW: Physik
					NW: Informatik
					NW: Biologie
					NW: Chemie
					Musik
					Kunst
					Arbeitslehre
					Sport
					Technik
					Hauswirtschaft

(Orange markiert: Fächer, die die jeweilige Medienkompetenz im Kernlehrplan berücksichtigen)

Medienkompetenz im Lehrplan Deutsch

1. Bedienen und Anwenden

	Teilkompetenz: Die SuS ...	Deutsch
1. Bedienen und Anwenden	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	Jahrgang 5/6: • Menüleiste kennen und benutzen
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Jahrgang 5/6: • Grundkenntnisse der Textverarbeitung (Word), URL kennen Grundkenntnisse Jahrgang 9/10: • Fundierte Kenntnisse digitaler Medien; Bewerbungsschreiben erstellen, Leserbriefe • Powerpoint verwenden, Erstellen von umfangreicheren Argumentationen, Schreiben von Autoren Vitae
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	Jahrgang 9/10: • Tabellen erstellen in Excel
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	

2. Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Deutsch
	führen fundierte Medienrecherchen durch	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedienung von Suchmaschinen (Blinde Kuh, Google etc.) • Internetrecherche zu Steckbriefen • Netrace, • Internetrecherche zur Ganzschrift, Lexikabnutzung, Antolin, Netrace <p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Netrace, Internetportale zur Berufswahl nutzen; Datenbank bei der Jobbörse
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedienung von Suchmaschinen (Blinde Kuh, Google etc.) <p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen von umfangreicheren Argumentationen, Schreiben von Autoren Vitae
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	

3. Kommunizieren und Kooperieren

	Teilkompetenz: Die SuS ...	Deutsch
3. Kommunizieren und Kooperieren	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> Nutzen altersgemäßer Medien (z.B. WhatsApp, E-Mail) Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Unterscheidungsmerkmale von gruppenspezifischen Sprachvarianten benennen; Chat-Sprache, SMS-Sprache, Soziodialekte
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails	
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	

4. Produzieren und Präsentieren

4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Deutsch
	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> planen eines Posters zur Gestaltung z.B. zu Steckbrief/Ganzschrift: Planung planen eines Steckbriefaufbaus in Word <p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planung einer detaillierten Bewerbungsmappe.
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein	<p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellen von Bewerbungsmaterialien
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellen eines Posters zu Steckbrief oder Ganzschrift
	geben Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> Präsentationen der Poster oder Worddokumente, einschließlich Bewertung

5. Analysieren & Reflektieren

5. Analysieren & Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Deutsch
	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewertung der Produkte und Präsentation
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	<p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zeitungsprojekt, Interviewer
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikkbörsen, Creative-Commons-Lizenzen	
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	

Medienkompetenz im Lehrplan Englisch

1. Bedienen und Anwenden

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS ...	Englisch
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Wörterbücher im Offlinemodus und wenden diese an; wenden Textübersetzer und Lernprogramme für Unterrichtsinhalte an
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	

2. Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Englisch
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> im Internet/auf den Verlagswebsites zu unitspezifischen Projekten
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Vergleichen und analysieren digitale Wörterbücher, Textübersetzer und Lernprogramme auf Qualität und Anwendbarkeit
filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> recherchieren im Internet zu unitspezifischen Themen und erstellen eine sprachlich angemessene Auswahl 	

3. Kommunizieren und Kooperieren

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Englisch
	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • lernen kostenpflichtige von kostenlosen digitalen Englischhilfen im Internet unterscheiden
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	

4. Produzieren und Präsentieren

		Englisch
4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	
	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • erstellen eine Textdatei oder eine Präsentation zu einem unitspezifischen Projekt
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • halten ein Referat zu einem unitspezifischen Projekt (z.B. animals in Australia)
	geben Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • geben kurze englische Statements zu Referaten/Präsentationen von Mitschülern)

5. Analysieren & Reflektieren

		Englisch
5. Analysieren & Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	
	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikkbörsen, Creative-Commons-Lizenzen	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • beachten Urheberrechte bei der Verwendung von Fotos für unitspezifische Projekte
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	

Medienkompetenz im Lehrplan Gesellschaftslehre: Erdkunde, Geschichte, Politik

1. Bedienen und Anwenden

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS ...	Gesellschaftslehre: Erdkunde, Geschichte, Politik
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	Erdkunde: Jahrgang 9/10 • 9. Jg. Europäische Wirtschaftsräume
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Erdkunde: Jahrgang 9/10 • 9. Jg. Europäische Wirtschaftsräume
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	

2. Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Gesellschaftslehre: Erdkunde, Geschichte, Politik
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Erdkunde: Jahrgang 9/10 • 9. Jg. Europäische Wirtschaftsräume
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	Erdkunde: Jahrgang 9/10 • 9. Jg. Europäische Wirtschaftsräume
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Erdkunde: Jahrgang 9/10 • 9. Jg. Europäische Wirtschaftsräume

3. Kommunizieren und Kooperieren

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Gesellschaftslehre: Erdkunde, Geschichte, Politik
	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails	
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	

4. Produzieren und Präsentieren

		Teilkompetenz: Die SuS ...	Gesellschaftslehre: Erdkunde, Geschichte, Politik
4. Produzieren und Präsentieren	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes		Erdkunde: Jahrgang 9/10 • 9. Jg. Europäische Wirtschaftsräume
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein		Erdkunde: Jahrgang 9/10 • 9. Jg. Europäische Wirtschaftsräume
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme		Erdkunde: Jahrgang 9/10 • 9. Jg. Europäische Wirtschaftsräume
	geben Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation		

5. Analysieren & Reflektieren

		Teilkompetenz: Die SuS ...	Gesellschaftslehre: Erdkunde, Geschichte, Politik
5. Analysieren & Reflektieren	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien		
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen		
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen		
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung		

Medienkompetenz im Lehrplan Kunst

1. Bedienen und Anwenden

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS ...	Kunst
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Einladung am Computer mit Word gestalten. • Schullogos mit Word entwerfen. • Fluchtpunktperspektive mit Word zeichnen lernen.
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	

2. Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Kunst
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Impressionismus - Expressionismus-Kubismus: Kunstgeschichtliche Einordnung (Internetrecherche)
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	

3. Kommunizieren und Kooperieren

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Kunst
	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails	
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	<p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfluss der Medien im Nationalsozialismus auf die Kunst. • Propaganda gegen "Entartete Kunst"

4. Produzieren und Präsentieren

4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Kunst
	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Collage im Kubismus/ Entwurf eines Computerbildes aus geometrischen Grundformen/Software • Einladung mit dem PC erstellen Bewertungskriterien festlegen, Elemente einer Einladung sammeln Gruppenbildung Übung mit dem Programm Word • Entwurf einer Einladungskarte und Schullogos
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Collage im Kubismus (Internet) • Erstellung von Einladungskarten am Computer und Schullogos
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation und Bewertung der Einladung und Schullogos
	geben Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Bewertung und Rückmeldung durch die Schüler

5. Analysieren & Reflektieren

5. Analysieren & Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Kunst
	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikkörsen, Creative-Commons-Lizenzen	
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	

Medienkompetenz im Lehrplan Mathematik

1. Bedienen und Anwenden

	Teilkompetenz: Die SuS ...	Mathematik
1. Bedienen und Anwenden	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> • Größen: Daten erfassen und darstellen (Diagramme, Tabellen) Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Stochastik Klasse 7: Rechnerfunktionen kennen und anwenden
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> • Lernplakate zu geometrischen Grundbegriffen; Größen im Alltag, Brüche Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Stochastik Klasse 7: Excelprogramm anwenden
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	

2. Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Mathematik
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> • Fachbegriffe (z.B. Winkel) Merkmale verschiedener geometrischer Formen (Rechteck, Quadrat) • Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Stochastik Klasse 7: In Zeitung, TV und Internet Tabellen und Diagramme suchen • zusammengesetzte Flächen Klasse 9-10: Lehrvideos, Z.B. Youtube auf Thematik durchforsten
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> • Größen: Tabellen und Diagramme beschreiben Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Stochastik Klasse 7: Quellenangaben lesen können, Textinformationen in Tabellen und Diagramme umwandeln
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Stochastik Klasse 7: Umfragen auswerten, Adressaten und Absicht der Autoren erkennen und beschreiben
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Stochastik Klasse 7: Tabellen, Umfragen, Statistiken aus verschiedenen Medien analysieren und aufbereiten

3. Kommunizieren und Kooperieren

		Mathematik
3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	
	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Stochastik Klasse 7-10: Beispiel Doodle-Abfrage
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails	
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Stochastik Klasse 7-10 Beispiel: Wahlumfragen und entsprechende Prognosen in verschiedenen Medien, z.B. Politbarometer

4. Produzieren und Präsentieren

	Teilkompetenz: Die SuS ...	Mathematik
4. Produzieren und Präsentieren	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> Größen: Lernplakate, Whiteboardnutzung, Lernsoftware nutzen Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Stochastik Klasse 7-10: Umfragen an der Schule, in der Familie, im Internet durchführen, auswerten, präsentieren. zusammengesetzte Flächen Klasse 9-10: Podcast, eigenes Lehrvideo systematisch planen
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> Größen: Darstellung und Wirkung unterschiedlicher Diagramme Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Stochastik Klasse 7-10: Lernplakat, Powerpoint, Diagrammdarstellung im Internet (Säulen-, Balken-, Torten-, Liniendiagramme) zusammengesetzte Flächen Klasse 9-10: Lehrvideo, Podcast, Lernplakat, Powerpoint zum Thema erstellen
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> Größen: Merkheft, 1x1 Führerschein
	geben Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> Größen: Lernplakate, Referate Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Stochastik Klasse 7-10 Äußerungen und sachliche Bewertung der Präsentation

5. Analysieren & Reflektieren

	Teilkompetenz: Die SuS ...	Mathematik
5. Analysieren & Reflektieren	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Stochastik Klasse 7-10 Beeinflussung durch Darstellungsweise und Präsentation verschiedener Tabellen und Diagramme erkennen zusammengesetzte Flächen Klasse 9-10 Medien wie Lehrfilme auf mögliche Ablenkungsfaktoren untersuchen
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen	
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	

Medienkompetenz in den Naturwissenschaften: Biologie, Chemie, Physik, Informatik

1. Bedienen und Anwenden

1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS ...	NW (Biologie, Chemie, Physik, Informatik)
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simulation von elektrischen Schaltungen • Bewegung: Schrittzähler-App <p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WPU "Grafik am Computer": paint, word, geogebra, power point, sratch, gimp, paint.net • 10 Jahrgang: Aufbau von Software im PC • Jahrgang 8 Interaktive Simulation zum Thema „Blutkreislauf“ • Jahrgang 9 Interaktive Simulation zum Thema Ökologie
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	<p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WPU "Grafik am Computer": paint, word, geogebra, power point, sratch, gimp, paint.net • 10 Jahrgang: Schrägzeichnungen mit geogebra • 9. Jahrgang Thema Verhütung (Power Point)
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	<p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 Jahrgang: Mathematik (Stark-Heft) mit Excel
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	

2. Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	NW (Biologie, Chemie, Physik, Informatik)
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • 10. Jahrgang: "Energie und Umwelt" • 10. Jahrgang: Internet-Recherche "Hardware" • 9. Jahrgang: Thema Verhütung • 8. Jahrgang: Internetrecherche Metalle
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • 10. Jahrgang: "Energie und Umwelt" • 9. Jahrgang Thema Verhütung • 8. Jahrgang Internetrecherche Metalle

3. Kommunizieren und Kooperieren

	Teilkompetenz: Die SuS ...	NW (Biologie, Chemie, Physik, Informatik)
3. Kommunizieren und Kooperieren	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • WPU "Grafik am Computer": paint, word, geogebra, power point, sratch, gimp, paint.net • 10 Jg: "Sicherer account"
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • WPU "Grafik am Computer": paint, word, geogebra, power point, sratch, gimp, paint.net
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	

4. Produzieren und Präsentieren

4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	NW (Biologie, Chemie, Physik, Informatik)
	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • 10 Jahrgang : Erstellen von Tabellenblättern zur Körper- und Flächenberechnung" • 9. Jahrgang Thema Verhütung (Power Point)
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • 10 Jahrgang : "Energie und Umwelt" (power point) • WPU "Grafik am Computer": paint, word, geogebra, power point, sratch, gimp, paint.net • 9. Jahrgang Thema Verhütung (Power Point) • 10 Jahrgang : Projekt "Photosynthese" • PC-Grafik erstellen (z.B.: paint) • Word-Dokument
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • 9. Jahrgang Thema Verhütung (Power Point)
	geben Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • 9. Jahrgang Thema Verhütung (Power Point) • WPU "Grafik am Computer": paint, word, geogebra, power point, sratch, gimp, paint.net

5. Analysieren & Reflektieren

5. Analysieren & Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	NW (Biologie, Chemie, Physik, Informatik)
	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • 9. Jahrgang Thema Verhütung
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • WPU "Grafik am Computer": paint, word, geogebra, power point, sratch, gimp, paint.net
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • 10 Jahrgang : "Entwicklungsgeschichte der Rechenmaschinen"

Medienkompetenz im Lehrplan Sport

1. Bedienen und Anwenden

		Sport
1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS ...	
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Basketball: Erlernen des Korblegers anhand von Folien, Animationen und Videoclip
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen von Clips, die den Bewegungsablauf aufzeigen

2. Informieren und Recherchieren

		Sport
2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> • Plattform, wie z.B. YouTube zur Visualisierung des Bewegungsablaufes turnerischer Elemente Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Schüler nutzen Plattform, wie z.B. YouTube zur Visualisierung des Bewegungsablaufes
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Im Abspann werden die Quellen genannt
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede zwischen Korbleger von links, rechts und Dunking analysieren und thematisieren

3. Kommunizieren und Kooperieren

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Sport
	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails	Jahrgang 9/10: Schüler müssen speziell bei YouTube auf GEMA Rechte achten!
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	

4. Produzieren und Präsentieren

		Sport	
		Teilkompetenz: Die SuS ...	
4. Produzieren und Präsentieren	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes		
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein	Jahrgang 9/10:	<ul style="list-style-type: none"> Schüler dokumentieren den Bewegungsablauf des Korblegers mit einer Kamera, bei dem mit Hilfe unterschiedlicher Kameraperspektiven der Bewegungsablauf differenziert dargestellt werden soll.
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	Jahrgang 5/6:	<ul style="list-style-type: none"> Erstellen mit Hilfe der Lehrkraft eine Videosequenz im Inhaltsbereich Bewegen an Geräten.
	geben Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	Jahrgang 5/6:	<ul style="list-style-type: none"> Präsentation, Reflektion und kriteriengeleitete Bewertung der Videosequenzen

5. Analysieren & Reflektieren

		Sport	
		Teilkompetenz: Die SuS ...	
5. Analysieren & Reflektieren	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien		
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen		
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen		
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung		

Medienkompetenz im Lehrplan Technik, Hauswirtschaft

1. Bedienen und Anwenden

		Technik, Hauswirtschaft
1. Bedienen und Anwenden	Teilkompetenz: Die SuS ...	
	bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Ernährungslehre: Thema "Ernährungspyramide" SuS erstellen eine Powerpointpräsentation
	wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Ernährungslehre: Thema "Ernährungspyramide" SuS erstellen eine Powerpointpräsentation Technik Die einzelnen Arbeitsschritte werden mit Hilfe der Kamera festgehalten, um so die unterschiedlichen Modelle (verschiedene Vogelarten brauchen auf Grund der körperlichen Eigenschaften) darstellen zu können.
	wenden Tabellenkalkulationsprogramme an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Ernährungslehre: Thema "Ernährungspyramide" SuS präsentieren ihre Powerpointpräsentation.
	wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> Ernährungslehre: Thema "Ernährungspyramide" SuS geben sich gegenseitig Rückmeldungen über ihre Powerpointpräsentationen.

2. Informieren und Recherchieren

2. Informieren und Recherchieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Technik, Hauswirtschaft
	führen fundierte Medienrecherchen durch	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Ernährungslehre SuS recherchieren zum Thema "Ernährungspyramide" im Internet. • Technik Unterrichtsthema: Holzbau (Vogelhaus) Informationen über Flugloch, Reinigung, Standort
	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Technik: Im Abspann werden die Quellen genannt
	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	
	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf	Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Ernährungslehre: SuS recherchieren zum Thema "Ernährungspyramide" im Internet. • Technik Unterrichtseinheit Vogelhaus: stellen Vergleiche zwischen verschiedenen Bauplänen an

3. Kommunizieren und Kooperieren

3. Kommunizieren und Kooperieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Technik, Hauswirtschaft
	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen	Jahrgang 5/6: <ul style="list-style-type: none"> • Nutzen altersgemäßer Medien (z.B. WhatsApp, E-Mail) Jahrgang 9/10: <ul style="list-style-type: none"> • Unterscheidungsmerkmale von gruppenspezifischen Sprachvarianten benennen; Chat-Sprache, SMS-Sprache, Soziodialekte
	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an	
	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails	
	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	

4. Produzieren und Präsentieren

4. Produzieren und Präsentieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Technik, Hauswirtschaft
	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> planen eines Posters zur Gestaltung z.B. zu Steckbrief/Ganzschrift: Planung planen eines Steckbriefaufbaus in Word <p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planung einer detaillierten Bewerbungsmappe.
	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente ein	<p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellen von Bewerbungsmaterialien
	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellen eines Posters zu Steckbrief oder Ganzschrift
	geben Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> Präsentationen der Poster oder Worddokumente, einschließlich Bewertung

5. Analysieren & Reflektieren

5. Analysieren & Reflektieren	Teilkompetenz: Die SuS ...	Technik, Hauswirtschaft
	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien	<p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewertung der Produkte und Präsentation
	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen	<p>Jahrgang 9/10:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zeitungsprojekt, Interviewer
	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikkörsen, Creative-Commons-Lizenzen	
	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung	