

Rahmenkonzept „Medieneinsatz und Gute Schule 2020“

Rhein-Sieg-Akademie, Kunstkolleg gGmbH
Gesamtschule Sek. I
Berufliches Gymnasium für Gestaltung

Wehrstraße 143-145
53773 Hennef / Sieg
Tel.: 02242 / 2141
Fax: 02242 / 969 29 88
E-Mail: info@rsak.de
Internet: www.kunstkolleg-hennef.de

Mediengruppe

Tobias Lingen, Schulleitung
Janne Noll
Ulrike Schlie
Dr. Helga Stoverock, Leiterin Fachbereich Kunst

Verantwortliche FachlehrerInnen

Fach

Arbeitslehre	Gemma Viola
Englisch	Janne Noll
Erdkunde GL	Christian Kayser
Französisch	Lara Ehlert
Geschichte GL	Tobias Lingen
Gestaltungslehre	Ron Meyer
Kunst	Janne Noll
Latein	Louisa Hoffschult
Mathematik	Tünay Dede
Musik	Hendrik Hoinkis
NW (Bio, Physik, Chemie, WP)	Maike Boost
Politik GL	Noll, Schlie
Religion	Christian Kayser
Spanisch	Gemma Viola
Sport	Michael Harms
Wirtschaft	Verena Lennartz-Schreiner

Inhalt

1	Vorwort	5
2	Künstlerisch –kreatives Schulprofil	6
3	Ziele des Medienkonzeptes.....	7
3.1	Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW	8
3.1.1	Bedienen und Anwenden	8
3.1.2	Informieren und Recherchieren	9
3.1.3	Kommunizieren und Kooperieren	9
3.1.4	Produzieren und Präsentieren	10
3.1.5	Analysieren und Reflektieren	10
3.1.6	Problemlösen und Modellieren.....	11
3.2	Tabellarische Übersicht: Kompetenzrahmen Medienpass NRW	12
4	Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung	13
4.1	Bestandsaufnahme der technischen Ausstattung / Technik Stand: 23.02.2018	13
4.1.1	Ansprechpartner.....	13
4.2	Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung für die pädagogische Arbeit / Unterricht.....	14
4.2.1	Bestandsaufnahme für die pädagogische Arbeit / Unterricht	14
4.2.2	Bedarfsermittlung für die pädagogische Arbeit / Unterricht	15
5	Nutzungs- und Wartungskonzept.....	16
5.1	Wartung.....	16
5.2	Netzwerkadministration.....	16
5.2.1	Einrichtung und Wartung von Server, schulinternem Netzwerk (WLAN)	16
5.3	Medienverwaltung	17
5.4	Nutzung der Computerräume und des Laptopwagens	17
5.4.1	Buchung und Ausleihe	17
6	Medienentwicklungsplanung und Entwicklungsziele.....	17
6.1	Entwicklungsplanung und -ziele Technik.....	17
6.1.1	Fächerübergreifender Bedarf:.....	17
6.1.2	Fachspezifische Software	18
6.1.3	Ausstattung der Fachräume:	19
6.2	Entwicklungsplanung und -ziele Organisation	19
6.3	Entwicklungsplanung und -ziele Unterricht	20
7	Didaktisch-pädagogisches Implementierungskonzept.....	20
7.1	Medienproduktion, -reflektion und -rezeption.....	20
7.2	Rechte und Pflichten im Umgang mit Medien	20
7.3	Zentrale „Medientage“ mit Vermittlung von Grundlagen	21

7.4	Unterrichtseinheiten des Fächerkanons bzgl. zu vermittelnder Medienkompetenzen	22
7.5	Entwicklung von Unterrichtsmodulen.....	31
7.5.1	Fächerübergreifend	31
8	Fortbildungskonzept.....	32
8.1	Entwicklung und Zielsetzungen.....	32
8.2	Multiplikatorenprinzip.....	32
8.2.1	Angebote zu kollegiumsinternen Fortbildungen.....	33
9	Evaluationskonzept	33
9.1	Treffen der Mediengruppe.....	33
9.2	Austausch im Kollegium über Medientage und im Fachunterricht	33

1 Vorwort

Im Rahmen unserer gesellschaftlichen digitalen Lebens- und Arbeitswelt ist die Förderung von Medienkompetenz, die traditionelle als auch digitale Medien umfasst, eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Dies stellt insbesondere die Schule vor enorme Herausforderungen. Es geht darum, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse innerhalb aller Fächer und deren Lehrpläne zu integrieren. Neben der Integration der Förderung von Medienkompetenz im Fachunterricht werden Methodentage und Workshops initiiert, um fundierte Grundlagen der Mediennutzung zu vermitteln. Die Nutzung von Medien ist wesentlicher Bestandteil von Lehren und Lernen. Sie dient der Veranschaulichung und Informationsbeschaffung, spricht unterschiedliche Lerntypen an und fördert individuelles Lernen. Darüber hinaus versetzt das Lernen mit Medien Schülerinnen und Schüler in die Lage, autonom und eigenverantwortlich zu arbeiten.

Schülerinnen und Schüler erwerben somit Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten; sie setzen sich mit Medien auseinander, reflektieren, arbeiten lösungsorientiert, um den Herausforderungen in einer zunehmend digitalisierten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept des Rhein-Sieg-Akademie Kunstkollegs schafft für alle in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Für Eltern, Lehrerinnen und Lehrer und nicht zuletzt die Schülerinnen und Schüler des Rhein-Sieg-Akademie Kunstkollegs schafft das Medienkonzept auch Orientierung. Nicht nur die Kenntnis über Kommunikations- und Informationswege, sondern auch die rechtliche Grundlagen der Mediennutzung und deren Konsequenzen sind fundiert zu erarbeiten. Eltern brauchen hier ebenfalls klare Richtlinien, damit „alle an einem Strang ziehen“.

Eine weitere Entwicklung in unserer sich stetig schneller verändernden Lebenswelt ist der intensive Kommunikations- und Informationsaustausch. Dieser ist täglich Teil der Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern. So ist ein Leben ohne Handy für die meisten Jugendlichen unvorstellbar. Kein Medium ist unter Heranwachsenden so verbreitet wie Handy und Smartphone. Mehr als 96% der 12- bis 19-jährigen verfügen über ein eigenes Mobiltelefon und nutzen Multimediahands nicht nur zum Telefonieren und zum Versenden von Textnachrichten sondern auch zum Abspielen von Musik, zum Surfen im Internet und fürs Fotografieren oder Filmen. Über die Bluetooth-Schnittstelle oder über das Internet werden schnell Songs, Videos oder Fotos ausgetauscht.

Viele Kinder und Jugendliche gehen heute selbstverständlich mit Smartphone, Internet und sozialen Netzwerken (facebook, snapchat, instagram, what's app) um. Gerade soziale Netzwerke werden genutzt, um sich auszutauschen, neue Kontakte zu knüpfen, sich zu präsentieren und Informationen weiter zu geben. Oft fehlen aber fundierte Grundlagen über deren Nutzung und Aufklärung zum Thema Datenschutz, Privatsphäre, Cybermobbing etc. - hier sind sich Schülerinnen und Schüler oft nicht über die Tragweite ihrer Handlungen bewusst. Durch gezielte Veranstaltungen und Workshops zur Medienprävention am Rhein-Sieg-Akademie Kunstkolleg informieren sich Schülerinnen und Schülern über den richtigen Umgang mit dem Smartphone. U. a. erlernen sie einen kritischen Umgang mit sozialen Netzwerken, erkennen Werbestrategien und entwickeln Formen der Selbstregulation ihres Medienkonsums. Sie lernen sich vor möglichen Gefahren digitaler Medien zu schützen und diese als sinnvolle Arbeits- und Kommunikationsinstrumente einzusetzen.

2 Künstlerisch –kreatives Schulprofil

Einbindung des Medienkonzepts in das kreativ-künstlerische Profil des Rhein-Sieg-Akademie Kunstkollegs

Das Rhein-Sieg-Akademie Kunstkolleg ist eine kreative Gesamtschule und ein berufliches Gymnasium für Gestaltung und setzt bewusst auf eine familiäre Lernatmosphäre und individuelle Förderung in kleinen Klassen. Kreativität wird am Kunstkolleg großgeschrieben: Jeder sollte offen sein für neue Ideen und Inspirationen. Das Kunstkolleg möchte das Interesse an kreativen Arbeitsformen und das Entdecken der eigenen Fähigkeiten fördern. In kleinen Klassen mit ca. 20 Schülerinnen und Schülern kann jeder individuell unterstützt werden. In allen Fächern werden Formen des entdeckenden Lernens integriert, gestalterische Aufgaben in den Unterricht eingebaut und fächerübergreifend Lehrinhalte vermittelt. Dies geschieht Hand in Hand mit traditionellen Techniken und den Fähigkeiten und Fertigkeiten, die eine moderne digitale Gesellschaft fordert. Kreative Arbeitsprozesse und Projekte wie mediengestützte Präsentationen, die Erstellung eigener Audio- und Video-Beiträge, das Layouten von Texten, die Bildbearbeitung bei Kunstprojekten etc. sind nur einige Beispiele dafür, wie das Kunstkolleg die Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern ausbildet, fördert und hier zur Reflexion anregt. Die Klassenzimmer sind mit Beamern ausgestattet, die multimediales Lernen ermöglichen. Fest installierte und mobile Computerarbeitsplätze und weitere Hardware stehen zur Verfügung. Zudem werden das Fotostudio, Ateliers oder Computerräume der Rhein-Sieg-Akademie für Realistische Bildende Kunst und Design (RSAK) genutzt.

Das Kunstkolleg ist eine Schule mit freiwilligem Ganztagsangebot und bietet neben Förderkursen, einer intensiven Hausaufgabenbetreuung auch vielfältige Kurse und Ags an, u.a. Modedesign, Illustrieren und Druckgrafik, Comiczeichnen, plastisches Gestalten, Fotografie, Grafikdesign, Film, 3-D Animation. Besonders hier werden diverse Werkzeuge zur Medienbearbeitung praktisch genutzt und Projekte unter Einsatz digitaler Medien erstellt und präsentiert.

Im Zentrum des pädagogischen Konzepts des Kunstkollegs steht die Förderung kreativer und künstlerischer Lehrinhalte und die dementsprechende Methodik. Dazu gehören selbst- und handlungsorientiertes Lernen genauso wie außerschulisches und fächerübergreifendes Arbeiten. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei immer auch auf den visuellen Lehrformen in Form des entsprechenden Medieneinsatzes seitens der Lehrkraft.

Die freie Entfaltung der Persönlichkeit, soziales Lernen und das Vermitteln von Werten wie Toleranz, Respekt und Engagement für andere sind wichtige Aspekte der Bildungs- und Erziehungsarbeit am Kunstkolleg Hennef, die sich besonders durch das vertrauensvolle, kooperative Miteinander zwischen Schülerinnen und Schülern und Lehrern entwickeln und fördern lassen. Folgende Aspekte lassen sich als Grundpfeiler des pädagogischen Konzepts definieren:

- Förderung von Kreativität und künstlerischen Talenten
- Ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung
- Soziales Lernen und intensive Teamarbeit
- Individuelle Leistungsförderung
- Berufs- und Studienorientierung
- Anforderungen einer digitalen Welt meistern
- Gemeinschaft leben

Die Schule ist aktiv beim Projekt *Kein Anschluss ohne Abschluss (KAoA)* des NRW Schulministeriums und engagiert sich so für eine fundierte Berufs- und Studienorientierung und schafft konkrete

Anschlussperspektiven. Hier sind Kenntnisse bei digitalen Layouts und Präsentationstechniken unverzichtbar. Das Kunstkolleg vermittelt z. B. in den Fächern Deutsch, Arbeitslehre und Politik Kenntnisse über das Office-Paket und die Formalia beim Layouten genormter Standardtexte. Die Erstellung von Lebensläufen, Bewerbungsschreiben oder eMail-Bewerbungen betrifft den Zukunftsbezug bzw. die Vorbereitung auf Ausbildung, Studium und Beruf genauso wie eine fundierte Medienkompetenz am Ende der Sekundarstufe I, die durch weitere anwendungsbezogene Unterrichtsinhalte und die Methodentage erreicht werden soll. Entsprechend der gestalterischen Ausrichtung des beruflichen Abiturs am Kunstkolleg Hennef ist es möglich, sich auch im Bereich der Mediengestaltung und Gestaltungstechnik weiterzubilden, wodurch sich u. a. Perspektiven für eine Ausbildung oder ein Studium im Bereich der Mediengestaltung eröffnen.

3 Ziele des Medienkonzeptes

Die Erstellung des Medienkonzeptes des Rhein-Sieg-Akademie Kunstkollegs ist ein auf Langfristigkeit ausgelegter Prozess, der gemeinsam mit allen Beteiligten abgestimmt und fortlaufend aktualisiert wird. Hier sind insbesondere die Schulleitung und die Fachkonferenzen diejenigen, die diesen Prozess stetig vorantreiben sollten. Es geht hier um die Bereiche:

- Unterrichtsentwicklung
- Ausstattungsbedarf
- Fortbildungsplan

Die Digitalisierung des Lebensalltags und neue Herausforderungen innerhalb der Medienlandschaft haben weitreichende Folgen für die Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler. Die Medienaffinität der Jugendlichen lässt sich sinnvoll und vor allem produktiv nutzen – ganz wie es dem Schulprofil des Kunstkollegs entspricht. Ziel ist es, vor allem unterstützend und begleitend medienbezogene Reflexions- und Handlungskompetenz zu vermitteln.

Den Schülerinnen und Schülern soll bis zum Ende der Sekundarstufe I eine fundierte Medienkompetenz vermittelt werden, auf deren Grundlage sie in der Sekundarstufe II befähigt sind, inhaltlich anspruchsvolle Anwendungen umzusetzen.

Ein weiteres besonderes Augenmerk gilt dem Schutz der Schülerinnen und Schüler vor möglichen Gefahren im Internet. Ihnen wird bewusst, wie wichtig der richtige Umgang mit personenbezogenen Daten ist und welche Auswirkungen der übermäßigen Medienkonsum nach sich ziehen kann.

Zusammenfassend lässt sich das Medienkonzept des Rhein-Sieg-Akademie Kunstkollegs durch folgende Richtlinien kennzeichnen:

- Das Lernen mit Medien
- Das Lernen über Medien
- Die Erstellung von Produkten & Durchführung von Projekten mittels Medien

Das Medienkonzept bezieht sich auf die im „Kompetenzrahmen NRW“ genannten „Allgemeinen Kompetenzen“, die auf der Seite www.medienpass.nrw.de publiziert sind. Der „Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW“ wurde im Oktober 2017 aktualisiert.

Die 2011 gegründete Initiative „Medienpass NRW“ wird von der Landesregierung NRW, der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) und der Medienberatung NRW getragen.

Herausgeber der Internetseite www.medienpass.nrw.de ist die Medienberatung NRW, ein gemeinsames Angebot des LVR-Zentrums für Medien und Bildung und des LWL-Medienzentrums für Westfalen im Auftrag des Landes NRW und der Landschaftsverbände Rheinland und Westfalen-Lippe.

LVR-Zentrum für Medien und Bildung
Bertha-von-Suttner-Platz 1
40227 Düsseldorf

LWL-Medienzentrum für Westfalen
Fürstenbergstraße 13-15
48133 Münster

Verantwortliches Ministerium ist das Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen, 40190 Düsseldorf, www.schulministerium.nrw.de.

3.1 Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW

3.1.1 Bedienen und Anwenden

... umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen die (außer-)schulische und ihre eigene Medienausstattung und nutzen diese in unterschiedlichen Zusammenhängen reflektiert. Ebenso kennen sie verschiedene digitale Werkzeuge und deren erweiterten Funktionsumfang. Sie wenden diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet an, z. B. für Textverarbeitung, Präsentation, Tabellenkalkulation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, digitale Lernanwendungen und Lernplattformen. Die Kinder und Jugendlichen in der Sekundarstufe I strukturieren Informationen und Daten auf unterschiedlichen Geräten, indem sie entsprechend der jeweiligen Benutzeroberfläche bzw. Anwendung zusammenfassen, organisieren und sichern. Informationen und Daten speichern sie sicher, um diese jederzeit wiederfinden zu können. Sie kennen und nutzen die Möglichkeiten des sicheren Zugriffs auf diese Daten von verschiedenen Orten, wie z. B. einer Cloud. Hierzu sind die Kinder und Jugendlichen in der Sekundarstufe I vertraut mit Themen wie Verschlüsselung, Authentifizierung und Sicherungskopien. Weiterhin gehen sie verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um und beachten Datenschutz, Privatsphäre sowie Informationssicherheit. Sowohl die (außer-)schulische als auch die eigene Medienausstattung können sie durch geeignete Maßnahmen sichern, wie beispielsweise durch Kenntnisse zum Erstellen geeigneter Passwörter oder zur Aktualisierung von Sicherheitseinstellungen.

3.1.2 Informieren und Recherchieren

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I führen zielgerichtet reflektierte Informationsrecherchen durch. Dabei legen sie ein definiertes Arbeits- und Suchinteresse fest und nutzen geeignete Suchstrategien, die sie anpassen und weiterentwickeln. Kinder und Jugendliche in der Sekundarstufe I recherchieren reflektiert in verschiedenen digitalen Umgebungen, z. B. über Suchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliothekskatalogen und in Lexika. Für die jeweilige Suche identifizieren sie relevante Quellen und führen diese zusammen. Dabei filtern und strukturieren die Kinder und Jugendlichen in der Sekundarstufe I die themenrelevanten Informationen und Daten und bereiten diese auf. Sie analysieren, interpretieren und bewerten Daten und Informationen sowie ihre Quellen kritisch und erkennen dahinterliegende Strategien und Absichten, z. B. beim Unterschied zwischen Nachricht und Werbung.

Insbesondere können sie Daten, Informationen sowie ihre Quellen auch hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einordnen; z. B. erkennen sie gefährdende Inhalte oder gesetzeswidrige Angebote im Internet. Sie kennen die relevanten Aspekte des Jugend- und Verbraucherschutzes und nutzen im Bedarfsfall Hilfs- und Unterstützungsstrukturen.

3.1.3 Kommunizieren und Kooperieren

... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig. Sie verwenden z. B. E-Mail, Chat und Kurznachrichtendienste zur Kommunikation und erkennen Chancen und Möglichkeiten der digitalen Kommunikation und zur Zusammenarbeit. Sie reflektieren Vor- und Nachteile und beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation in der Gesellschaft an ausgewählten Beispielen, z. B. Lernplattformen, partizipative Onlinevideoplattformen, Soziale Medien oder cultural codes.

Kinder und Jugendliche in der Sekundarstufe I kennen Regeln zum Schutz eigener Daten und urheberrechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen. Sie gehen verantwortungsvoll mit Meinungsäußerungen und privaten Daten um, z. B. beim Datenschutz oder bei Persönlichkeitsrechten. Sie erkennen Kostenfallen im Internet sowie Spam, beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing und kennen Ansprechpartner sowie Reaktionsmöglichkeiten.

Kinder und Jugendliche in der Sekundarstufe I erkennen den Einfluss Sozialer Medien auf die Meinungsbildung und erfahren Möglichkeiten, damit umzugehen und sich selbst einzubringen. Sie nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation im und außerhalb des Unterrichts und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.

3.1.4 Produzieren und Präsentieren

...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.

Grundschulkinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Diese stellen Grundschulkinder im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Grundschulkinder nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen.

Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese mit Hilfe eines Projektplans zielgruppenorientiert und in verschiedenen Formaten gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Dies können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Auseinandersetzung mit einem Thema entstehen. Kinder und Jugendliche der Sekundarstufe I stellen diese im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule vor und nutzen hierfür reflektiert Präsentationstechniken und Gestaltungsmittel. Sie bewerten und beurteilen sowohl die Produktion als auch die Präsentation kriteriengeleitet hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht.

Bei der Produktion und Präsentation kennen und überprüfen die Kinder und Jugendlichen der Sekundarstufe I die Standards der Quellendokumentation und beachten die rechtlichen Rahmenbedingungen hinsichtlich der Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte, z. B. bei Abbildungen, Videos, Musik und Texten.

3.1.5 Analysieren und Reflektieren

... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen und als Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe. Kinder und Jugendliche der Sekundarstufe I kennen die historische Entwicklung von Massenmedien und analysieren deren wirtschaftliche sowie politische Bedeutung. Sie beschreiben den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen ihre Bedeutung für Gruppenzugehörigkeiten. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen sie die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns. Sie entwickeln Regeln und Strategien für eine sinnvolle und angemessene Mediennutzung, wie beispielsweise zur Selbstregulation.

Kinder und Jugendliche der Sekundarstufe I entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren die Wirkung und Qualität von unterschiedlichen Videoformaten, z.B. auf Onlineplattformen. Sie teilen beispielsweise ihre Erfahrungen mit Games und Filmen und reflektieren die Unterschiede zwischen virtueller und realer Welt sowie die Bedeutung von Heldinnen und Helden. Sie wissen um mögliche Risiken von Online-Angeboten, wie z. B. Kostenfallen durch In-App-Käufe, kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen und Creative-Commons-Lizenzen und beachten diese.

3.1.6 Problemlösen und Modellieren

... bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z. B. bei Suchmaschinen oder im Rahmen von Socialmedia-Angeboten, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in Programmierumgebungen, z. B. bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.

Kinder und Jugendlichen in der Sekundarstufe I analysieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die Arbeits- und Geschäftswelt, z. B. im Kontext der Berufsorientierung.

3.2 Tabellarische Übersicht: Kompetenzrahmen Medienpass NRW

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichen und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

4 Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung

4.1 Bestandsaufnahme der technischen Ausstattung / Technik

Stand: 23.02.2018

Raum	Medien
Haus 1 (Sek. II)	
Klasse 5	Beamer, fest installiert
Klasse 6	Beamer, fest installiert
Klasse 7	Beamer, fest installiert
Klasse 8	Beamer, fest installiert
Klasse 9	Beamer, fest installiert
Klasse 10a	Beamer, fest installiert
Klasse 10b	Beamer, fest installiert
Kunstraum	Beamer, fest installiert 2 Computer
Biologieraum	Beamer, fest installiert 1 Computer
Chemieraum	Beamer, fest installiert
Musikraum	Beamer, fest installiert 1 Computer Lautsprecher
Haus 2 (Sek I)	
Klasse 11	Beamer, fest installiert
Klasse 12	Beamer, fest installiert
Klasse 13	Beamer, fest installiert
Raum Differenzierung	Beamer, fest installiert
Büro Leitung Oberstufe	Beamer, fest installiert
	Beamer, mobil, ausleihbar Objektkamera Objektkamera
Lehrerzimmer	2 Computer (PC, Mac) mit Druckoption zu Kopierer
Besprechungszimmer	2 Computer mit Druckoption zu Kopierer
Haus 3	
Computerraum	25 Computer (Mac), fest installiert Beamer, fest installiert
Fotostudio (über Akademie zu nutzen)	
3-D-Studio (über Akademie zu nutzen)	

4.1.1 Ansprechpartner

- Beamer, Objektkameras: Hausmeister der Schule
- Laptops, Computer, Drucker, Server, WLAN: Netzwerkadministrator des Schulträgers

4.2 Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung für die pädagogische Arbeit / Unterricht

4.2.1 Bestandsaufnahme für die pädagogische Arbeit / Unterricht

4.2.1.1 Fächerübergreifend

- Methodentage Klasse 11
- Computer-AG

4.2.1.2 Fachspezifisch

Fach	
Arbeitslehre	-
Deutsch	<ul style="list-style-type: none">• private (Schüler-)Laptops mit angeschlossenem Beamer zur Darstellung von Powerpointpräsentationen bei Referaten• privater(Lehrer-)Laptop und Boxen zum Abspielen von Filmsequenzen im Rahmen der Filmanalyse bzw. bei der Behandlung von Literaturverfilmungen• Computerraum im Rahmen der Methodentage für Klasse 11 zwecks Übung zu Handout- und Präsentationserstellung• private Kamera für Foto und Film• privates Aufnahmegerät und Mikrophon für Audio
Englisch	<ul style="list-style-type: none">• private (Schüler-)Laptops mit angeschlossenem Beamer zur Darstellung von Powerpointpräsentationen bei Referaten• privater(Lehrer-)Laptop und Boxen zum Abspielen von Filmsequenzen im Rahmen der Filmanalyse bzw. bei der Behandlung von Literaturverfilmungen
Erdkunde GL	-
Französisch	-
Geschichte GL	-
Gestaltungslehre	-
Kunst	<ul style="list-style-type: none">• Einsatz eines privaten (Lehrer-)Laptops, der an den Beamer in den Klassenräumen bzw. im Fachraum Kunst angeschlossen wird; dient überwiegend zur Projektion von Kunstwerken zum Interpretieren bzw. zur Projektion von Filmen über Künstler und Epochen• Recherchemöglichkeiten an zwei stationären Rechnern im Fachraum Kunst
Latein	<ul style="list-style-type: none">• private (Schüler-)Laptops mit angeschlossenem Beamer zur Darstellung von Powerpointpräsentationen bei Referaten
Mathematik	-

Fach	
Musik	<ul style="list-style-type: none"> stationärer Rechner zum Abspielen von Musikbeispielen über die Musikanlage stationärer Rechner mit angeschlossenem Beamer zur Projektion von Filmen
NW (Bio, Physik, Chemie, WP)	<ul style="list-style-type: none"> Bio-Raum: <ul style="list-style-type: none"> Nutzung des stationären Computers, der Lautsprecher und des Beamers, um Lehrfilme und chemische Experimente zu zeigen. Dieses Arrangement wird auch für Präsentation von Schüler und Lehrerseite benutzt. Zwei stationäre Computer in diesem Raum könnten für Recherchezwecke genutzt werden, wenn eine ausreichende Internet Verbindung bestünde. NW/Chemie-Raum: <ul style="list-style-type: none"> Im Raum kann die Möglichkeit, digitale Medien zu nutzen, nur mit einem privaten Rechner durchgeführt werden. Zwei stationäre Computer in diesem Raum könnten für Recherchezwecke genutzt werden, wenn eine ausreichende Internet Verbindung bestünde.
Politik GL	-
Religion	-
Spanisch	-
Sport	Digitale Medien in Sporthalle vorhanden
Wirtschaft	-

4.2.2 Bedarfsermittlung für die pädagogische Arbeit / Unterricht

4.2.2.1 Hardware

Grundsätzlich ist eine Kombination aus fest installierten, stationären Arbeitsplätzen und mobilen Rechnern wünschenswert.

Stationäre Arbeitsplätze haben vor allem den Vorteil, ohne zeitraubendes Aufbauen direkt mit der Arbeit beginnen zu können. LehrerInnen können Inhalte projizieren, SchülerInnen Recherchen u.ä. durchführen. Daher sollten in jedem Klassen- und Fachraum stationäre Rechner untergebracht werden, die durch geeignete Vorkehrungen vor Missbrauch und Vandalismus geschützt werden müssen.

Mobile Arbeitsplätze, z.B. in Form eines Laptopwagens, haben den Vorteil, dass für alle SchülerInnen Rechner zur Verfügung gestellt werden können. Nachteilig ist, dass das Aufbauen der Laptops eine Weile dauert, da der Wagen erst geholt und alle Rechner verteilt werden müssen; dies kann bei

Einzelstunden bereits zu Zeitproblemen führen, da am Ende der Stunde die Rechner auch wieder eingeräumt und der Wagen weggebracht werden muss.

Über einen zentralen **Server** sollten alle Gebäude über **WLAN** einen Internetzugang erhalten und außerdem die Möglichkeit bieten, Dokumente (z.B. Arbeitsaufträge) zu speichern und den SuS zur Verfügung zu stellen.

5 Nutzungs- und Wartungskonzept

Die ständige Ansprechbarkeit eines Systemadministrators ist notwendig, der sich um die gesamte Hardwarebereitstellung und -wartung sowie die Installation neuer Software kümmert. Auch wenn viele Lehrerinnen und Lehrer aufgrund ihres Fachstudiums die notwendigen Kenntnisse mitbringen, sind sie wegen ihrer Lehrtätigkeit; Unterrichtsvorbereitungen und anderen organisatorischen Aufgaben nur in geringem Umfang für administrative Aufgaben einsetzbar. Die Unterstützung durch einen Systemadministrator entlastet Lehrkräfte auch in der Unterrichtssituation von technischen Aufgaben, so dass sie Aufmerksamkeit voll auf die Lerngruppe bzw. den einzelnen Schüler richten können.

5.1 Wartung

Die Wartung der Medien muss auf zwei Ebenen erfolgen:

- First-Level-Support (Schülerinnen und Schüler, Kolleginnen und Kollegen)
 - o Medien-Team innerhalb des Lehrkörpers werden durch Fortbildungen geschult
 - o Austausch von Patronen, Behebung kleiner Störungen und Mängel
 - o Weiterleitung größerer Mängel
 - o Pflege, Säuberung
- Second-Level-Support (nur durch technisches Personal)
 - o Reparaturen von Hardware
 - o Netzwerkbetreuung
 - o Wartung und Pflege von Server
 - o Neuinstallationen (Software, Hardware)

5.2 Netzwerkanadministration

5.2.1 Einrichtung und Wartung von Server, schulinternem Netzwerk (WLAN)

Die Einrichtung und Wartung von Server, dem schulinternen Netzwerk (WLAN) sowie den Laptops erfolgt durch den Netzwerkanadministrator des Schulträgers.

5.3 Medienverwaltung

Die Medien werden zentral über das Sekretariat und die Mediengruppe verwaltet und in regelmäßigen zeitlichen Abständen auf Funktion überprüft.

5.4 Nutzung der Computerräume und des Laptopwagens

5.4.1 Buchung und Ausleihe

Eine wichtige Voraussetzung für die Nutzung der neuen Medien bedingt auch ihre unproblematische Buchung bzw. Ausleihe. Es ist für das Lehrpersonal wichtig, dass er das notwendige Medium (Laptopwagen, Computerraum, Fotostudio, Beamer, Dokumentenkamera etc.) in der Unterrichtsstunde sicher zur Verfügung hat. Anzustreben ist ein webgestütztes Ausleih- und Buchungssystem, in dem alle Kolleginnen und Kollegen zu jeder Zeit ihr gewünschtes Medium bzw. den dazu gehörenden Raum vorbuchen können, damit ein reibungsloser Ablauf bei der Nutzung des Medienangebots möglich wird.

Für die Nutzung der Medien liegen im Lehrerzimmer Listen aus, in die sich die entsprechenden FachkollegInnen eintragen können:

- Computerräume: Listen im Lehrerzimmer (Datum, Stunde, Name, Fach)
- Laptopwagen: Listen im Lehrerzimmer (Datum, Stunde, Name, Fach)

6 Medienentwicklungsplanung und Entwicklungsziele

6.1 Entwicklungsplanung und -ziele Technik

6.1.1 Fächerübergreifender Bedarf:

- WLAN

Notwendig ist eine Optimierung der digitalen Infrastruktur in den Schulgebäuden. Hierzu gehört die Bereitstellung von WLAN, d.h. die Anschaffung und Einrichtung von Routern, Servern und Breitbandanschluss. Die Erschließung der Hennefer Schulen mit schnellem Internet ist von der Stadt geplant.

- Stationäre, fest installierte Rechner in Klassen- und Fachräumen
Jeder Klassen- und Fachraum sollte über einen fest installierten LehrerInnenrechner mit **DVD-Laufwerk** verfügen, der an die vorhandenen Beamer angeschlossen und für Projektionen genutzt werden kann.
- Laptops und Laptopwagen

Für den Unterricht in den Klassenräumen und Fachräumen ist die Anschaffung des mobilen Laptopwagens sinnvoll. Dieser soll Laptops in Klassenstärke (23 Stück) bereitstellen.

- Portable Lautsprecherboxen
Um z.B. Lehrfilme abspielen zu können, müssen sämtliche Klassen- und Fachräume mit Lautsprecherboxen ausgestattet sein.
- Headsets
Für die Arbeit beispielsweise mit Sprachlernsoftware oder beim Filmschnitt sind Headsets notwendig, die sowohl das individuelle Hören sowie Spracheingabe ermöglichen.
- Filmequipment
Für die Erstellung von Filmen werden Kameras, Stative, Mikrophone und Beleuchtungsmittel (Scheinwerfer) benötigt.
Für die Erstellung von Trickfilmen sind zudem Reproduktionsständer wichtig, in die eine Kamera eingespannt werden kann.
- Objektkameras
Objektkameras zur Reproduktion von Büchern, Versuchen u.ä. sollten in jedem Klassen- und Fachraum vorhanden sein, um unnötiges Hin- und Herräumen zu vermeiden.
- Software
 - MS-Office (Lizenzen vorhanden)
 - Adobe Creative Cloud (Lizenzen vorhanden)

6.1.2 Fachspezifische Software

- Lernsoftware
 - Deutsch
 - Deutschbuch (Cornelsen)
 - Englisch:
 - Orange Line (Klett), Band 1 – 5 mit Audio-CD und Lernsoftware, Ausgabe 2005, Erweiterungskurs
 - Lernsoftware Englisch der Reihe Lernvitamin E und Lernvitamin-Mix (Band 1-4) vom Cornelsen-Verlag, Ausgabe 2008
 - Erdkunde
 - Terra (Klett)
 - Französisch
 - Tous ensemble (Klett)
 - Mathematik
 - Software: Maple; GeoGebra

- Katholische Religionslehre
 - Karlo Meyer, Weltreligionen, Sehen, hören, gestalten. DVD mit Fotos und Filmen, Hörproben und Arbeitsblättern
- Erdkunde
 - Lernsoftware Geograficus (Klett)

6.1.3 Ausstattung der Fachräume:

- Smartboard für den Naturwissenschaftsraum

Zur visuellen Unterstützung, besonders in Bezug auf mikrobiologischer Ebene, eignet sich das Smartboard besonders gut. Hierbei können Abbildungen, Lehrfilme oder Animationen anschaulich in den Unterricht integriert werden. Dadurch werden Overhead-Projektor und Computer in einem Medium vereint, wodurch Unterrichtsabläufe stark optimiert werden. Werden Abbildungen im Unterricht eingesetzt, kann die Lehrkraft direkt etwas im Bild einzeichnen oder markieren. Im Fach Physik können z.B. Kraftvektoren direkt in eine Abbildung eingezeichnet werden. Ebenfalls können Lehrfilme oder Animationen, Unterrichtsinhalte auf Schülerebene veranschaulichen, insbesondere wenn das Augenmerk auf Modellvorstellungen liegt (z.B. Stromfluss, Teilchenmodell, molekularbiologische Vorgänge usw.). Gerade bei der Bearbeitung „abstrakter“ Inhalte ist ein höherer Lernerfolg zu erwarten, wenn den Schüler/innen Informationen nicht nur als Text, sondern als Bild, Animation oder Video dargeboten werden. Zudem können „Tafelbilder“ mit dem Smartboard gespeichert werden. In der Folgestunde kann die Lehrkraft immer wieder auf diese zurückgreifen. Auch den Schüler/innen ermöglicht die Arbeit mit dem Smartboard eine interaktive Auseinandersetzung mit Lerninhalten. So können unter anderem Hausaufgaben, oder im Unterricht bearbeitete Aufgaben direkt auf das Smartboard übertragen werden, so dass diese sofort für alle Schüler/innen sichtbar sind.

- 23x Tablets für den Naturwissenschaftsraum

Diese sollen mittels Internetzugang den Schüler/innen zu Recherchezwecken dienen. Für das Fach Physik bietet sich eine Reihe an Apps an, welche eine interaktive Wissensvermittlung für das Fach beinhalten (z.B. der Windtunnel für Flugphysik, Vid-Analysis zur Videoanalyse im Bereich von Bewegungsuntersuchungen, Phy-Phox für den Bereich Akustik). Dies kann teure Geräte, wie z.B. ein Oszilloskop im Fach Physik, ersetzen. Außerdem bekommen durch die Apps, die Schüler/innen selbst die Möglichkeit handlungsorientiert zu arbeiten, so dass von aufwendigen Demonstrationsversuchen abgesehen werden kann. Im Fach Chemie können Versuche ggfs. von den Schüler/innen virtuell durchgeführt werden, wobei molekular-chemische Prozesse sofort im Modell veranschaulicht werden können. Ebenfalls profitiert das Fach Geographie von den Tablets, da in den Jahrgangsstufen 5. und 6. primär mit Karten von Deutschland und Europa gearbeitet wird. Diese Karten stehen den Schüler/innen online zur Verfügung. Das Tablet unterstützt somit online einen kompletten Themenbereich im Fach Geographie. Zusätzlich lässt sich jegliche Art von Diagrammen, z.B. Klimadiagramme, Bevölkerungsdiagramme o.ä. mit dem Tablet virtuell auswerten.

6.2 Entwicklungsplanung und -ziele Organisation

Für organisatorische Aufgaben ist die Mediengruppe verantwortlich.

Dazu gehören die Koordination der „Zentralen Medientage“ sowie deren inhaltliche Absprache und Aktualisierung. Die Inhalte der Medientage und Unterrichtsreihen im Detail obliegen den Fachschaften und den einzelnen Fachlehrern.

6.3 Entwicklungsplanung und -ziele Unterricht

Die Entwicklungsplanung und die Entwicklungsziele für den Unterricht werden in ein didaktisch-pädagogisches Konzept implementiert.

7 Didaktisch-pädagogisches Implementierungskonzept

7.1 Medienproduktion, -reflektion und -rezeption

Lernen über Medien beinhaltet den Erwerb von Medienkompetenzen bezüglich der bewussten Anwendung und der kritischen Medienreflexion.

- Selektion und Nutzen von Medienbeiträgen
- Verstehen und Bewerten von Mediengestaltung
- Erkennen und Reflektieren von Medieneinflüssen
- Gestaltung und Präsentation von eigenen Medienbeiträgen
- Bewertung von Medienproduktion und Medienverbreitung

In den verschiedenen Jahrgängen und Unterrichtsfächern werden Unterrichtsreihen durchgeführt, die diese genannten Aspekte der Medienkompetenz einbeziehen und die Bedingungen, Prozesse und Gestaltung von Medien und ihrer Einflüsse thematisieren.

Die hier gewonnenen Erkenntnisse werden umso wichtiger, je mehr Medien die Lebensbereiche bestimmen – zum einen zur selbstverständlichen Voraussetzung im Umgang mit anderen Menschen und Institutionen, zum anderen aber auch im Hinblick auf die Gefahren, die sich durch die Mediennutzung ergeben können. Die permanente Reflexion und Aktualisierung medienpädagogischer Arbeit in der Schule gehört inzwischen zu einer der wichtigsten Aufgaben von Pädagogen und Eltern.

Pädagogische Medienkompetenz ist Voraussetzung, damit sich Lehrende und Lernende u.a mit der Bewertung von Mediengestaltung, Diskussion von Medieneinflüssen, Bedingungen der Medienverbreitung und deren Analyse und Reflexion fundiert auseinandersetzen können.

7.2 Rechte und Pflichten im Umgang mit Medien

Der Umgang mit Medien liegt im Interesse aller und soll durch verantwortliches Handeln gekennzeichnet sein. Zu beachten sind hier im Besonderen rechtliche Gründe, zum Schutz der

Schülerinnen und Schüler und der technischen Einrichtung. Zum Schutz der technischen Einrichtung sollen Nutzungsvereinbarungen getroffen werden.

Zur Wahrung der persönlichen Rechte jeder einzelnen Person ist Aufklärungsarbeit nötig. Schülerinnen und Schüler müssen über den Umgang mit eigenen und fremden Daten, insbesondere Bilder und Videos, zum beiderseitigen Schutz aufgeklärt werden. Von Klasse 5 an werden diese in verschiedenen Fächern (Deutsch, Politik, Arbeitslehre) integriert.

An speziellen Methodentagen, bei Präventionsveranstaltungen durch Medienexperten und Workshops zum Thema Medienprävention ist diese Aufklärungsarbeit ein fester Bestandteil in allen Jahrgängen und wird kontinuierlich aktualisiert.

Grundsätzlich sind Medienproduktion, -reflektion und –rezeption sowie die Rechte und Pflichten im Umgang mit Medien in sämtlichen Unterrichtsfächern implementiert und innerhalb der schulinternen Lehrpläne eingebunden.

7.3 Zentrale „Medientage“ mit Vermittlung von Grundlagen

Da die Beherrschung der wichtigsten Computerprogramme (Word, Powerpoint, Browser etc.) für alle Fächer gleichermaßen wichtig ist, werden diese Grundlagen an zentralen Medientagen vermittelt und später im Unterricht vertieft und mit fachlichen Inhalten gefüllt.

Die zentralen Medientage werden klassen- und jahrgangsstufenweise durchgeführt.

Übersicht „zentrale Medientage“

Tag	Klasse	Lehrer	Programm PC Windows	Kompetenz / Anwenden und Bedienen
1	5		Office Word	Dokumente öffnen und speichern Speichermedien, intern und extern Einfügen von Bildern und Grafiken Einfaches Layout
			Browser (z.B. Edge, Safari, Chrome)	Einfaches Recherchieren zu vorgegebenem Thema Bildersuche zu vorgegebenem Thema Webquest
1	6		Office Word	Kriterienorientiertes Layout Tabellen
	6		Browser	Wiederholung der Themen Klasse 5 Gezieltes Recherchieren mittels präziser Suchbegriffe
	6		Dateiexplorer	Dateien benennen Ordner anlegen Dateien gezielt in Ordner speichern Dateien ordnen Dateien suchen
	7		Powerpoint	Dokumente öffnen und speichern Präsentation anlegen Einfügen von Text, Bildern und Grafiken Einfügen von Audio- und Videodateien Folienübergänge

	7		Softwareinstallation und –deinstallation	Programme downloaden, z.B. Open Office, Medioplayer, Gimp
	7		Email über Webaccount	Anlegen eigener Emailadresse Anmelden mit Passwort Abmelden
	7		Email intern, z.B. Outlook, Thunderbird	Anlegen eigener Emailadresse Adressbuch anlegen Betreffzeilen formulieren Anhänge (z.B. maximale Dateigröße) Senden und Empfangen
1	8		Stop-Motion, z.B. Monkey Jam	Fotos speichern Fotos als Film abspielen
	8		Email und externe Speichermöglichkeiten, z.B. Dropbox	Daten hochladen Benutzer einladen
1	9		Moviemaker	Einfache Videos und Audios speichern Einfache Videos und Audios schneiden Videos vertonen Effekte, z.B. Einfärben von Bildern, Übergänge
	11	Lingen	Photoshop	Bildbearbeitung
	12	Hoinkis	Premiere	Vertiefte Kenntnisse von Audio- und Videoschnitt

7.4 Unterrichtseinheiten des Fächerkanons bzgl. zu vermittelnder Medienkompetenzen

Die folgende, nach Fächern sortierte Übersicht benennt beispielhafte mediengestützte Unterrichtsreihen und Themen auf Grundlage unserer schulinternen Lehrpläne. Der Fokus liegt entsprechend des künstlerisch-creativen Schulprofils auf der Gestaltung von Medienprodukten in Projekten.

Die Übersicht befindet sich in einem fortlaufenden Aktualisierungsprozess, der sich an den medialen Möglichkeiten der Schule und den Herausforderungen der fortschreitenden Entwicklung der medialen Lebenswelt orientiert.

Die Medienkompetenzen der Unterrichtsreihen folgen dem „Kompetenzrahmen NRW“ und werden in der nachfolgenden Tabelle mit Ziffern vermerkt:

- 1 Bedienen und Anwenden
- 2 Informieren und Recherchieren
- 3 Kommunizieren und Kooperieren
- 4 Produzieren und Präsentieren
- 5 Analysieren und Reflektieren
- 6 Problemlösen und Modellieren

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
Arbeitslehre				
Inhaltsfeld 7: Nachhaltigkeitsstrategien im Haushalt	Textilien und Lebensmittel im Haushalt und in der Freizeit Upcycling Textil- und Lebensmittelhandel Nachhaltigkeit in der Textil- und Lebensmittel-industrie	Internetrecherche zu verschiedenen Textilien /Materialien sowie deren Eigenschaften, → Anfertigung einer Powerpoint Präsentation(PPP) zu einem Material Themenrelevante Informationen (Standpunkt Näherin, Baumwollpflücker, Deutscher Handel, Auslandshandel...) werden im Internet gefiltert, strukturiert und aufbereitet →Talkshow wird schriftlich (WORDDOKUMENT) vorbereitet Mit einem Computer und Beamer wird eine Dokumentation zu einer Jeansproduktion gezeigt und reflektiert	Talkshow/ Rollenspiel → Kleidung zum kleinen Preis – Ist das noch fair? Rollen werden vorbereitet und der Standpunkt wird deutlich gemacht – Abschluss/Reflexionsrunde: Schüler beurteilen das Recycling von Materialien und die Möglichkeiten einer umweltgerechten Entsorgung unter dem Aspekt der Nachhaltigkeit und Finanzierbarkeit, Schüler bewerten die Produktion von Textilien und Lebensmitteln im Hinblick auf faire Arbeitsbedingungen	2,3,4,5, 6
Inhaltsfeld 5: Gesundheit und Ernährung	Superfood	Internetrecherche mit Schulcomputer und Smartphone → Recherche Thema Superfood →Anfertigung einer Powerpoint Präsentation und einem Handout mit Quellenangabe (Word)	Ist Superfood auch super gut?? Einzelne Superfoods werden vorgestellt (PPP) →Meinungs-bildung: Gut und gesund oder Abzocke?!	1,2,4,5
Inhaltsfeld 10: Berufsorientierung	Berufsfelder in Haushalt, Technik und Wirtschaft Rechte und Pflichten in Ausbildung und	Internetrecherche→Berufe/ Berufsfelder Arbeit mit Word und/oder Powerpoint Sich mit einzelnen Äußerungen an Gesprächen beteiligen	Berufe und ihre Ausbildungswwege werden vorgestellt und präsentiert stellen erstellt →Diskussionsrunde	1,2,4,5
Deutsch				
Beschreibung	Personen- Vorgangs- und Gegenstands- beschreibungen	Arbeit mit Word, Erstellung einfacher Textdokumente im Computerraum Erstellung von Fotos mit dem Smartphone und Einfügen auf dem Dokument	Erstellung eines Textdokuments mit selbstfotografiertem Objekt oder Vorgangsabläufen	1,3,4

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
Sachtexte	Sachtexte zu Medienkonsum und Einsatz von Tabellen, Diagrammen	Arbeit mit Excel	Erstellung eines einfachen Säulendiagramms zum durchschnittlichen täglichen Fernsehkonsum	1,4,5
Balladen	Balladen verschiedener Autoren im Kontext der besonderen erzählerischen Atmosphäre	Zoom Aufnahme Gerät Sounddateien im Internet Audioschnitt-Software	Vertonung einer eigenen Ballade mittels Geräuschen	1,3,4,6
Lektüre	Erarbeitung einer Lektüre im Hinblick auf szenische Umsetzung	Videokamera Mikrofon Video-Schnittprogramm Arbeit im Fotostudio	Erstellung kleiner Filmszenen zu ausgewählten Buchauszügen	1,3,4,6
Kurzgeschichten	Kurzgeschichten verschiedener Autoren im Kontext der besonderen Erzählstruktur	Smartphone Stop-Motion-App	Erstellung von Stop-Motion-Filmen mit Playmobil oder Legofiguren	1,4
Argumentieren	Talkrunde als Pro- und Kontra-Diskussion mit Moderator und Gästen	Intensive Internetrecherche von Informationen, Bildern, Videofiles bei youtube Sichern von Informationen Selektion und Gestaltung mit einer Präsentations-software Arbeit mit dem Laptopwagen	Präsentation einer professionellen Talkrunde vor dem Plenum mit rede-, Bild- und Filmbeiträgen	1,2,3,4,5
Englisch				
Schule und Schulalltag in GB und Irland	Kennenlernen eines anglophonen Schulalltags durch Recherche und Kommunikation, Präsentation der eigenen Schule in der Zielsprache	Intensive Internetrecherche von Informationen, Bildern, Videofiles bei youtube Sichern von Informationen Selektion und Gestaltung mit einer Präsentations-software, Nutzung von Skype	Präsentation der Rechercheergebnisse, ggf. Skypen mit Klassen im Ausland	1,2,3
Lektüre	Erarbeitung einer Lektüre, szenische Umsetzung, Präsentation	Videokamera, Mikrofon, Videoschnittprogramm, Arbeit im Fotostudio	Erstellung von Filmszenen oder Szenenbildern	1,3,4,6
Bewerbungen	Erstellung einer englischsprachigen Bewerbung	Arbeit mit Word, Einfügen von Bildern, Formatierung	Erstellung eines Text-Bilddokuments, ggf. in versch. Dateiformaten	1,2,3,4
Erdkunde				
Landwirtschaft	Wie ernährt uns die Landwirtschaft?	Verwendung digitaler Karten, Laptop	Arbeiten mit Laptop, digitale Karten, u.a. mit Texten, Diagrammen, Bildern sowie Karten unter Zuhilfenahme	1,3

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
			von Zeichenerklärungen und Maßstabsleisten	
Freizeit und Urlaub	Freizeit und Urlaub - Erholung für uns, Stress für die Umwelt?	Recherche im Internet, Anwendung digitaler Karten	Recherche im Internet, Anwendung digitaler Karten, Analyse einfacher Fallbeispiele aus dem Alltag (MK 8), Entwicklung unter Anleitung simulativer oder realer Lösungen und Lösungswege für überschaubare fachbezogene Probleme	1,4,3
Naturgefahren	Mit Naturgefahren leben: Überschwemmungen, Erosion, Desertifikation	Flash Animationen am Laptop, Recherche im Internet, Anwendung digitaler Karten	Flash Animationen am Laptop, Recherche im Internet, Anwendung digitaler Karten, Entwicklung raumbezogener Fragestellungen, Formulierung begründeter Vermutungen dazu und Überprüfung mittels angemessener fachrelevanter Arbeitsweisen - u.a. quantitativer (Umfrage, Zählung) und qualitativer (Erkundung, Expertenbefragung) Verfahren sowie naturwissenschaftlicher Versuche, Informieren anderer Personen fachlich fundiert über geographisch relevante Handlungsfelder	1,4,5
Französisch				
Klasse 6: Un week-end entre amis	Ein Wochenende mit Freunden in der Region planen. Informationen über Sehenswürdigkeiten in der Region planen.	Computer/Laptops	Plakate	2, 4
Klasse 7: je ne comprends pas. Ah, Leo peut m'aider.	Online-Wörterbücher reflektiert 2,3,4verwenden.	Laptops/Onlinewörterbücher, ggf. Übersetzungcomputer (wünschenswert)		2,3,4
Klasse 7: La journée française à notre école	Einen Französischtag an der Schule organisieren und durchführen	Laptops zum Recherchieren und Erstellen der Powerpoints	Powerpoint-Präsentationen	2
Klasse 9: Strasbourg: La capitale européenne.	Eine Fahrt nach Straßburg planen und eine Stadtralley erstellen	Laptops, word, excel	Stadtralley	2,4
Klasse 10: La publicité – mon organisation de	Eine eigene Organisation mit Hilfe eines	Laptop	Werbeplakat	2,4,5

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
rêve	Werbeplakates vorstellen.			
Geschichte				
Lokalgeschichte	SuS erstellen einen Videofilm zur Geschichte Blankenbergs	Mikrofon, Kamera, Schnittprogramm	Erstellung eines Videos	1,3,4,6
Französische Revolution	SuS erarbeiten eine fiktive Radiosendung zur geschichtlichen Schlüsselereignissen	Mikrofon, Tonstudio, Schnittprogramm	Erstellung einer Radiosendung	1,4
Kartierung von Gedenkstätten	SuS kartieren Gedenkstätten in Hennef mit Infotexten in digitaler Form	Google-Maps, PC	Erstellung einer digitalen Informationskarte	1,2,4,6
Gestaltungslehre				
Katholische Religion				
„...ist mir doch egal!“ – Gewissen und Verantwortung Ich und Du – Freundschaft		Einsatz audiovisueller Medien mit dem Laptop/ Recherche im Internet, Einsatz audiovisueller Medien mit dem Laptop/Beamer Beamer		
Entstehung der Evangelien		Einsatz von Lehrfilmen mittels Laptop und Beamer		
Kunst				
Kunstgeschichte (Sek I)	Bildbeschreibung von Kunstwerken	Audioaufnahmegerät private Geräte (Handys) der SchülerInnen u. des Lehrers Schnittsoftware für Tonspur	Erstellung eines Audioguides für Kinder/Jugendliche	1, 2, 4
Kunstgeschichte (Sek II)	Erarbeitung eines Vortrags zu Künstler/Epoche/ Werk Erarbeitung entsprechender Sachkenntnisse	Internetrecherche von Informationen, Bildern, Videofiles bei youtube Sichern von Informationen Selektion und Gestaltung mit einer Präsentations-software, Arbeit mit dem Laptopwagen, Arbeit mit Powerpoint, Fotos einfügen im Dokument, Erstellung und Sicherung von Dokumenten am PC	Erstellung einer Powerpoint- präsentation (optional: Aufbereitung der Präsentationen für eine Youtube Video-Reihe)	1, 2, 4
Kunstgeschichte (Sek II)	Erarbeitung einer Werkanalyse (diverse Ansätze der Werkanalyse)	Internetrecherche von Informationen, Bildern, Sichern von Informationen Arbeit mit dem Laptopwagen, Arbeit mit Word Fotos einfügen im Dokument,	Erstellung einer schriftlichen Ausarbeitung zu einem künstlerischen Werk	1, 2

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
		Erstellung und Sicherung von Dokumenten am PC, pdf-Dokument erstellen		
Kunst im Kontext (Sek I u. Sek II)	Ein Museum besuchen, Ortsbegehung an einem außerschulischen Lernort mit entsprechend angepasster Aufgabe/ Aktivität	Erstellung von Fotos mit dem schülereigenen Smartphone, Arbeit mit dem Laptopwagen, Nutzung von Powerpoint, Einfügen der Bilder im Dokument	Erstellung eines virtuellen Rundgangs, z. B. eines Museumsbesuchs für die Schulhomepage Nutzung der eigenen Homepage Hochladen und Verlinken von Schülerprodukten auf der Website	1, 2, 3, 4, 6
Malerei (Sek I)	Eine Geschichte malen und vertonen	Arbeit mit privatem Handy/ Audioaufnahmegerät, Arbeit mit dem Laptopwagen, Arbeit mit Powerpoint, Anlegen einer Tonspur	Vertonung einer Bildserie	1, 4
Druckgrafik (Sek I)	Anwendung einer analogen Drucktechnik für die Gestaltung eines Plakats/einer Einladung, die digital reproduzierbar ist Reflexion von Vervielfältigungs-techniken	Bildbearbeitung an der Schnittstelle analoger und digitaler Medien, Einsatz eines Scanners am Kopiergerät der Schule, Arbeit mit Word, ggf. Arbeit mit Photoshop und Indesign für das Einfügen von Text	Erstellung von Ausstellungsplakat/ Einladungskarte für den vielfachen Druck	1, 4, 5
Typographie (Sek I)	Mit Schrift experimentieren - Buchstaben zeichnen, stellen, legen...	Erstellung von Fotos mit dem schülereigenen Smartphone, Arbeit im Fotostudio, Nutzung von Kamera und Stativ aus privatem Equipment des Lehrers, ggf. Arbeit mit Photoshop und Indesign	Postkarte mit Schriftzug erstellen	1, 4
Layout von Text und Bild (Sek II)	Logo/Signet/ Corporate Design am Beispiel analysieren und selbst gestalten	Arbeit mit dem Laptopwagen, ggf. Arbeit mit Photoshop und Indesign, Illustrator Arbeit im Computerraum (Haus 3)	Erstellung eines Logos/Signets oder (erweitert) Corporate Designs	1, 2, 4, 5
Layout von Text und Bild (Sek II)	Plakat/Flyer am Beispiel analysieren und selbst gestalten	Arbeit mit dem Laptopwagen, ggf. Arbeit mit Photoshop und Indesign, Illustrator	Medienprojekt fächerübergreifend: Kampagne zu fakultativem Thema mit Plakat/Flyer/Button etc. erstellen	1, 2, 4, 5

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
		Arbeit im Computerraum (Haus 3), Bildbearbeitung an der Schnittstelle analoger und digitaler Medien, Einsatz eines Scanners am Kopiergerät der Schule, Arbeit im Fotostudio, Nutzung von Kamera und Stativ aus privatem Equipment des Lehrers		
Fotografie (Sek I)	Vor- und Nachbild anhand eines Kunstwerks (z. B. J. Vermeer) Komposition, Licht- und Farbgebung eines Bildes beobachten und nachstellen	Erstellung von Fotos mit dem schülereigenen Smartphone, Arbeit im Fotostudio, Nutzung von Kamera und Stativ aus privatem Equipment des Lehrers	Erstellung einer nachgestellten Fotografie	1, 4
Fotografie/ Mixed Media (Sek I u. Sek II)	Porträt/Figur, Grundlagen digitaler Fotografie und Bildbearbeitung erlernen Erarbeitung der inszenierten Fotografie in der Kunstgeschichte	Erstellung von Fotos mit dem schülereigenen Smartphone, Arbeit im Fotostudio, Nutzung von Kamera und Stativ aus privatem Equipment des Lehrers, Nachbearbeitung des Bildes mit ggf. Photoshop	Erstellung einer inszenierten Fotografie (optional: Fotografie als Vorlage/Hilfsmittel für Malerei nutzen)	1, 4
Video (Ende Sek I o. Sek II)	Videofilme aus der Kunst, Musikindustrie <i>oder</i> als Dokumentationsmedium rezipieren und produzieren	Videokamera, Mikrofon, Video-Schnittprogramm aus privatem Equipment der SchülerInnen oder des Lehrers	Medienprojekt fächerübergreifend: Gestaltung eines künstlerischen Videos, eines Dokumentations- oder Musikvideos zu fakultativem Thema	1, 2, 3, 4, 5
Zeichen- und Legetrick/ Animation (Sek II)	Einen Bewegungsablauf bzw. eine Handlung in Bildern darstellen bzw. erzählen	Arbeit mit dem Laptopwagen, Arbeit mit Repräsentärdern, Fotokameras und ggf. Schnittsoftware der SchülerInnen/ des Lehrers evtl. Nutzung des privaten Smartphones, Stop-Motion-App	Erstellung eines Trickfilms	1, 3, 4

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
Latein				
Spracherwerbsphase	Dekodieren mittels graphischer Satzanalyse	Word / Powerpoint zur Visualisierung von Textstrukturen	Erstellen einer Satzanalyse mit Word	1, 4
Lektürephase	Leben und Werk antiker Autoren	Internetrecherche / Powerpoint zu Visualisierung von Schülerreferaten	Erstellen eines Referats mit Visualisierung durch Powerpoint oder der Gestaltung eines Handouts mit Word	1, 2, 4
Lektürephase	Rezeptionsgeschichte	Bild- / Text- und Tonmaterial zur Rezeptionsgeschichte antiker Textvorlagen, z.B. Ovid, Metamorphosen / Caesar, De bello Gallico	Gestaltung eines kreativen Projekts, z.B. Collage, Fotostory, Ton- oder Filmaufnahme	1, 2, 4
Musik				
Hörspiel	Erstellen eines Hörspiels zu vorgegebenem Text	Zoom-Aufnahmegerät, Sounddateien im Internet, Audio-Schnittsoftware	Vertonung eines eigenen kurzen Hörspiels mittels Geräuschen, Soundquellen etc.	1,3,4,6
Musikvideo	Erstellen eines Musikvideos zu vorgegebenem Musiktitel	Videokamera, Mikrofon, Video-Schnittsoftware	szenisches Darstellen, graphisches Gestalten entsprechenden Bildmaterials, Fotoshooting im Studio	1,3,4,6
praktisches Musizieren	Einstudierung von Musiktiteln	Mikrofone, Audio-Schnittsoftware	Erarbeiten musikalischer Kompositionen aus div. Musikalischen Gattungsbereichen, Aufnahme inkl. Schnitt	1,3,4,6
Mathematik				
Geometrie	Flächen und Körper	Arbeit mit Geometrie-Software im Computerraum	Körper und Flächen in der Architektur angeben	1,3,4
Funktionen	Prozent- und Zinsrechnungen	Arbeit mit Excel	Erstellen einer Tabellenkalkulation zur Kredittilgung	1,2,3,4
Stochastik	Daten	Diagramme am Computer analysieren	Säulendiagramme mit dem Computer erstellen	1,2,3,4
Politik				
Die Parteien	Parteiprogramme, -ziele auswerten	Intensive Internetrecherche von Informationen, E-Mail, Präsentationsprogramm	Recherche der Ergebnisse und Sicherung in einer Präsentation	1,2,3,4,5
Wirtschaft verstehen	Auswertung statistischer Daten und deren Präsentation	Intensive Internetrecherche von Informationen, Präsentationsprogramm	Recherche der Ergebnisse und Sicherung in einer Präsentation	1,2,3,4,5
Demokratie vor Ort	Erarbeitung von Mitbestimmungsmöglichkeiten vor Ort	Videokamera, Mikrofon, Videoschnittprogramm, Arbeit im Fotostudio	Erstellung kleiner Interviewfilme mit Mandatsträgern vor Ort	1,2,3,4,6
Spanisch				
Handeln in	La ropa/	Folien/OHP	Präsentation eines	1,2,3,4

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
Begegnungssituationen Sprechen und Schreiben	los colores	Kleidungsstücke, Modelle werden dargestellt Word Erstellung von Texten (Dialog/Verkaufsgespräch) Bilder werden im Internet gesucht (mit dem Schulcomputer) und auf dem Textdokument eingefügt	Verkaufsgesprächs Erstellung und Präsentation eines Dialoges mit Einsatz realer Kleidungsstücke und ausgedruckten Kleidungsstücken (Reduktion)	
Sprechen: an Gesprächen teilnehmen Wortschatz Argumentieren	El día Me gusta../No me gusta	Comunicación en clase Partnerinterviews erstellen mit dem Schulcomputer Arbeit mit Word Sich mit einzelnen Äußerungen an Gesprächen beteiligen	Interviews erstellen und präsentieren über Tagesabläufe sprechen und sich gegenseitig Fragen stellen (Fragen, Notizen wurden zuvor auf einem Worddokument erstellt) Feedback geben mit Feedbackbogen	1,3,4,5
Umgang mit Texten und Medien Wortschatz/ Grammatik	La comida	Internetrecherche mit Schulcomputer → Rezepte werden gesucht und abgeändert Arbeit mit Word/PDF Vokabeln werden mit der Smartphone App LEO gesucht	Erstellung eines eigenen Rezeptbuches: - Schüler schreiben ihr Lieblingsrezept auf (im Imperativ) - Steckbriefe werden Eine Zeichnung zum Rezept	1,2,4
Sport				
Bewegen an Geräten - Turnen	Akrobatische Figuren paarweise oder in der Gruppe durchführen	Arbeit mit Bewegungsvorlagen Erstellung von Fotos/Videos mit dem Smartphone	Gruppenpräsentation mit Hilfe von Videos oder mit einer Präsentationssoftware (z.B. Powerpoint)	1,3,4
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz Bewegungskünste	Erstellung einer eigenen Bewegungskomposition zu einer frei wählbaren Musik	Arbeit mit Musik und Videos aus dem Internet oder direkt vom Smartphone	Ganzheitliche Verknüpfung von Bewegungen, Musik und Videos	1,2,4,5,6
Sportspiele	Mannschaftsspiel Fußball	Spielsituationen auf Grafiken, Fotos oder Videos benennen und erkennen	Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (z.B. auch digital als Word-Dokument oder Blog)	1,3,5
Wirtschaftslehre (Klasse 11-13)				
Handlungsfeld Unternehmensstrategien und Management – Teilbereich Rechtsformen des Unternehmens	Unternehmensformen: Einzelunternehmen, Offene Handelsgesellschaft, Kommanditgesellschaft, Aktiengesellschaft, Gesellschaft mit	Notebooks mit Powerpoint, Beamer in der Klasse	Anhand von gegebenen Fallbeispielen lernen die Schülerinnen und Schüler die verschiedenen Rechtsformen von Unternehmen mit ihren spezifischen Merkmalen kennen. In Gruppenarbeit erstellen sie eine computergestützte Präsentation und referieren vor der Klasse.	1, 2, 3, 4

Unterrichtsreihe	Themen	Medieneinsatz	Medienprojekt	Kompetenzen
	beschränkter Haftung, eingetragene Genossenschaften			
Handlungsfeld Marketing – Teilbereich Kommunikationspolitik	Copy-Strategie in Werbemitteln analysieren am Beispiel von Anzeigenkampagnen	Fotokamera, Computerraum, Adobe Photoshop	Die Schülerinnen und Schüler analysieren eine bestehende Anzeigenkampagne hinsichtlich ihrer Copystrategie, sowie konstante und variable Elemente in Headline, Logo, Body Copy und Bildelementen. Anschließend erstellen sie in Einzelarbeit ein eigenes Anzeigenmotiv, welches als Fortsetzung der bestehenden Kampagne funktionieren würde.	1, 3, 4, 5
Handlungsfeld Rechnungswesen – Teilbereich Erlös-, Kosten- und Gewinnrechnung	Praxisnahes Berechnen von Erlös-, Kosten- und Gewinnfunktionen mit computergestützten Systemen. Erfassen der Ergebnisse in tabellarischer Form	Computerraum, grafische Taschenrechner, Tabellenkalkulationsprogramm	Die Schülerinnen und Schüler erlernen anhand von praxisorientierten Aufgabenstellungen einen Einblick in die Erlös-, Kosten- und Gewinnrechnung, indem sie das Wirtschaftsthema mit ihren Kenntnissen aus dem Fach Mathematik verknüpfen. Hierzu lernen sie die entsprechende Software zu Exponentialfunktionen und Tabellenkalkulation zu nutzen.	1, 6

7.5 Entwicklung von Unterrichtsmodulen

7.5.1 Fächerübergreifend

- Fächerübergreifende Medienprojekte
Komplexe fächerübergreifende Medienprojekte wie beispielsweise die Produktion von Filmbeiträgen (Dokumentation von schulinternen Veranstaltungen und außerschulischen Kooperationen) ergänzen den medienorientierten Unterricht. Diese können anschließend in Ausstellungen, als Wettbewerbsbeitrag u.ä. gezeigt werden.
- Präventionsveranstaltung mithilfe des Medienbeauftragten der Polizei NRW, Sek. I
Regelmäßige Präventionsveranstaltungen werden an der Schule ab Klasse 7 mit Unterstützung des Medienbeauftragten der Polizei NRW für die Sek. I bereits seit einigen Jahren erfolgreich durchgeführt. Folgende Themen werden angesprochen:
 - Cybermobbing
 - Datenschutz
 - Persönlichkeitsrechte
 - Nutzung altersgemäßer Medien
 - Auswirkungen von Medienkonsum
 - Suchtprävention

- Workshop zu sozialen Netzwerken und Handynutzung, Klasse 5 und 6, Klasse 7 und 8
 - Umgang mit sozialen Netzwerken, z.B. Snapchat, WhatsApp, Facebook

8 Fortbildungskonzept

Digitale Medien begünstigen offenere Unterrichtsformen und ermöglichen den Schülerinnen und Schülern mehr Selbsttätigkeit. Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer gefördert werden.

- Schulungen im Bereich Bedienkompetenz bei Software und Geräten
- Schulungen im Bereich fachlicher Unterrichtskonzepte und Erprobung neuer Unterrichtsformen

8.1 Entwicklung und Zielsetzungen

Nach einer Erhebung des Fortbildungsbedarfs innerhalb des Lehrerkollegiums werden die zunächst benötigten Fortbildungsmaßnahmen auf den Weg gebracht. Ziel ist eine Systematisierung und Strukturierung der Weiterbildung, um einen möglichst breit gestreuten und breit gefächerten Bildungsstand des gesamten Kollegiums zu ermöglichen. Die fachliche Medienbildung ist eine entscheidende Voraussetzung für eine pädagogische Einbindung von Medien in den Unterricht und bei der Planung und im Ablauf einer Unterrichtsreihe. Generell sollen das technische Personal, der Netzwerkadministrator und das Medien-Team, zur Beratung als Ansprechpartner zur Verfügung stehen.

8.2 Multiplikatorenprinzip

Das Prinzip der Multiplikatoren in kleinen Gruppen wird immer wichtiger, da oft aus zeitlichen Gründen eine Fortbildung der Kolleginnen und Kollegen nur gruppenweise erfolgen kann, auch im Hinblick darauf, Unterrichtsausfall zu vermeiden. Hier organisieren und vermitteln Fachlehrer im Sinne der selbstlernenden Institution Medienkompetenzen zu unterschiedlichen Schwerpunkten.

Wenn Kolleginnen oder Kollegen eine regionale oder überregionale Fortbildung zum Thema Medien wahrnehmen, geben sie ihre erworbenen Kenntnisse an kleine Gruppen im Kollegium weiter. Fortbildungen in Kleingruppen, die in kürzeren Abständen und Zeiteinheiten stattfinden, sind leichter zu terminieren und oft auch effizienter bezüglich des Lernerfolgs. Je kleiner die Gruppe der Fortzubildenden, desto individueller kann auf die je nach Fachzugehörigkeit und Vorkenntnissen unterschiedlichen Voraussetzungen eingegangen werden. Gerade der Erfolg der Fortbildung zur Anwendung von Software ist bei kleineren Gruppen deutlich höher, was sich letztlich auch in der Zufriedenheit der teilnehmenden Kolleginnen und Kollegen äußert. Zudem ist eine Fortbildung in der Regel dann sinnvoll, wenn die darin erworbenen Kenntnisse zeitnah zur Anwendung kommen.

8.2.1 Angebote zu kollegiumsinternen Fortbildungen

Kollegiumsinterne Fortbildungen in der oben beschriebenen Weise können z.B. im Rahmen eines Pädagogischen Tages u.a. sein:

- Präsentationssoftware
- Digitale Bildbearbeitung
- Audio- und Videoschnitt
- Kameraworkshop

Einweisungen in die praktische Handhabung der Laptopwagen, die Benutzung des Computerraums etc. werden regelmäßig zu Beginn eines Schuljahres durchgeführt.

Hinzu kommen Fortbildungen zu fachspezifischer Software, die von den Fachkonferenzen initiiert werden.

9 Evaluationskonzept

9.1 Treffen der Mediengruppe

Die Mediengruppe trifft sich in regelmäßigen Abständen quartalsweise, um das Konzept kontinuierlich weiterzuentwickeln.

9.2 Austausch im Kollegium über Medientage und im Fachunterricht

Die Dokumentation und Auswertung der zentralen Medientage, der Unterrichtsreihen sowie der fächerübergreifenden Projekte ermöglicht einen regelmäßigen Austausch im Kollegium.

Nach der Implementierung neuer Unterrichtsreihen unter Nutzung neu angeschaffter medialer Ausstattung erfolgt die Rückkopplung zu Erfolg oder Misserfolg am Unterrichtsgeschehen wahlweise durch Leistungsüberprüfung oder Feedback der Lerngruppe: Transferaufgaben oder schriftliche Übungen können genutzt werden, um einen Überblick über den Lernerfolg in einer Lerngruppe zu gewinnen. Lob und Kritik am Unterrichtsgeschehen kann durch Evaluationen in Form von Fragebögen oder mündlicher Befragung der Schülerinnen und Schüler erfolgen.

Die eigene Reflexion oder/und die Schülerrückmeldungen zu Unterrichtsbeispielen mit dem Schwerpunkt der Förderung von Medienkompetenz werden beispielhaft dokumentiert und im Kollegium ausgetauscht. Dazu gehört auch die Kommunikation von Unterrichtsabläufen.

Im Falle besonders guter Ergebnisse kann die Unterrichtssequenz und deren Dokumentation in einem Fundus an „Best-Practice-Beispielen“ dem Kollegium zur Verfügung gestellt werden.

Die Auswertung orientiert sich dabei an folgenden Kriterien:

- 1) Die im Rahmen der Förderung von Medienkompetenz zu vermittelnden Inhalte und zu stellenden Aufgaben erfüllen das Kriterium der Progression, sie nehmen also in ihrer Komplexität von Jahrgangsstufe 5 - 13 zu.
- 2) Die Lehrkraft setzt ihre Medien im Unterricht so ein, dass die Schülerinnen und Schüler bei der Erarbeitung von Aufgaben mithilfe von medialen Instrumenten (z. B. Kamera, Computerprogramm o. ä.) bestmöglich angeleitet und dennoch möglichst schüleraktiv vorgehen können. (D. h. Schülerinnen und Schüler bekommen genügend Anleitung, um mit den Medien zunehmend eigenständig Aufgaben erledigen zu können.)
- 3) Die Lehrkraft nutzt das ihr zur Verfügung stehende Equipment für unterschiedliche Sozialformen des Unterrichts und organisiert sowohl Unterrichtsphasen im frontalen Plenum als auch Phasen der Partner- oder Gruppenarbeit in sinnvoller Weise.
- 4) Die Schülerinnen und Schüler wissen auch unter Anwendung komplexer Ausrüstung, z. B. eines Laptopwagens mit zentralem Lehrerlaptop oder eines Filmsets, aufgrund der klaren Phasierung des Unterrichts und der zielklaren Aufgabenstellung seitens der Lehrkraft immer, was sie zu tun haben.
- 5) In der Sitz- oder Gruppenordnung berücksichtigt die Lehrkraft unterschiedliche Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler, um auch die gegenseitige Unterstützung der Lernenden untereinander nutzbar zu machen.
- 6) Innerhalb einer Unterrichtsstunde mit dem Schwerpunkt der Förderung von Medienkompetenz erreichen die Schülerinnen und Schüler das Unterrichtsziel.
- 7) In aufeinander aufbauenden, z. B. anwendungsbezogenen Unterrichtsreihen, die z. B. ein zentrales Computerprogramm fokussieren, lässt sich ein sukzessiver Lernfortschritt in der Anwendung feststellen.
- 8) Schülerinnen und Schüler knüpfen neu zu erlernendes Wissen an bereits erworbenes Wissen an, wobei die Lehrkraft im Falle unterschiedlicher Wissensbestände Differenzierungsmaßnahmen ergreift.
- 9) Am Ende einer Unterrichtssequenz/eines Methodentages mit dem Schwerpunkt der Förderung von Medienkompetenz erstellen die Schülerinnen und Schüler erfolgreich ein medial gestaltetes Produkt.
- 10) Die Schülerinnen und Schüler erreichen in jeder „Etappe“ auf dem Weg zum Lernprodukt Medienkompetenz und werden daher sowohl in ihrem Arbeitsprozess als auch Produkt unter Berücksichtigung fachlich jeweils angemessener Kriterien bewertet.