

Medienentwicklungsplan am St.-Ursula-Gymnasium

Stand: 24.06.2020

Inhalt

1	Digitalisierung am St.-Ursula-Gymnasium	3
2	Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation im Schulalltag	4
	Weiterbildung der Lehrkräfte	4
3	Mediale Infrastruktur	4
	Ausstattung	4
	Schulinterne Kommunikation	5
	Performance	5
	Sicherheit	5
4	Einrichtung einer iPad-Klasse	5
	iPad-Benutzung	5
	Administration der Geräte	6
5	Medienkompetenz im Unterricht: Bestandsaufnahme und Folgerungen	6
	Medienbildung in der Unterstufe	6
	Medienscouts	7
	Weitere Informationen	7
6	Einbindung von Medienkompetenzen in den Fachunterricht	8
	Medienentwicklung in Klasse 5/6 unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens	9
	Medienentwicklung in Klasse 7/8 unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens	14
7	Übersicht über Medienkompetenzen in Fachgruppen während der gesamten Schullaufbahn	18

1 Digitalisierung am St.-Ursula-Gymnasium

Die Digitalisierung, die sich durch alle Bereiche der Gesellschaft zieht, muss in einer zeitgemäßen Auffassung von Bildung im Besonderen im Schulbereich angelegt und aufgegriffen werden. Dieses Ziel verfolgt das SUG und hat daher einen sukzessiven Aufbau von Kenntnissen und Fertigkeiten von Schülerinnen und Schülern im Blick. Es bedarf der Aneignung neuer Kenntnisse genauso wie des kritischen Hinsehens, damit die vielfältigen Chancen des digitalen Lebens zu einem Mehrwert für alle werden.

Die konstruktive Nutzung digitaler Medien für das Schulleben und die anwendungsorientierte und gleichzeitig kritische Bildung unserer Schülerinnen und Schüler in diesem Bereich sind ein elementarer Bestandteil unseres konfessionellen Profils.¹ Die Vermittlung von gestalterischen Kompetenzen einerseits und das Erlernen eines mündigen Umgangs mit neuen Medien andererseits gilt es miteinander zu verbinden.

Unsere ursulinischen Leitbilder Wertschätzung, Ermutigung und Gemeinsinn gilt es mit neuem Leben zu erfüllen. Analoge Tätigkeiten von Schülerinnen und Schülern wie auch Lehrkräften können durch digitale Kommunikation vereinfacht und auf ganz neue Weise wertgeschätzt werden. Sie stärken den Gemeinsinn der Schule und damit alle Beteiligten in ihrer Arbeit.

Daher sehen wir es zu diesem Zeitpunkt als unsere Aufgabe an, den medienpädagogischen Diskurs darüber zu führen, wo digitale Werkzeuge Unterricht und Schulleben bereichern und alte Medien wie Tafel und OHPs ersetzen können und wo die Aneignung traditioneller Kulturtechniken, Kompetenzen und Kommunikationsformen auch weiterhin unersetzlich ist. Das systematische Ignorieren einer sich digitalisierenden Gesellschaft und Berufswelt ist für uns ebenso wenig eine Option wie ein blinder digitaler Aktionismus, der Qualität suggeriert, bloß weil etwas digital ist. Dieser Diskurs betrifft das System Schule insgesamt sowie jedes einzelne Schulfach.

Warum Apple?

Apple bietet ein einheitliches System für konsequente Nutzung auf SuS- und Kollegenseite. Das Apple-System ist in sich geschlossen und stimmig, was ein großer Vorteil in der Administration der Geräte und im Schulunterricht sein kann. Die Geräte ermöglichen die drahtlose Bildübertragung über Apple TV, die sukzessive in allen Unterrichtsräumen angebracht werden. Im Unterricht können durch bestimmte Apps Arbeitsblätter schnell per AirDrop verschickt werden, anschauliche Visualisierung ermöglicht werden und vor allem Binnendifferenzierung erleichtert werden.

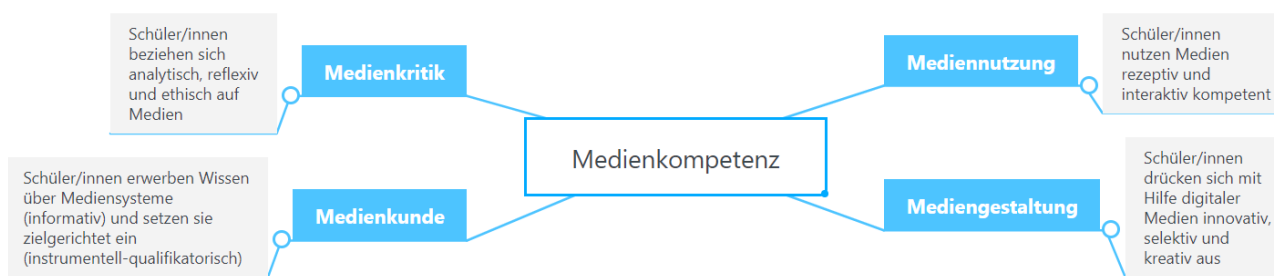
Die Verlässlichkeit des Betriebssystems im Gegensatz zu anderen Systemen bietet eine hohe, weitgehend absturzfremde Verlässlichkeit auch im Hinblick auf Virenschutz. Kleine Fehler in den Apps werden schnell durch Updates korrigiert. Auch die Langlebigkeit und akkuschonenden Standby-Modus der Pads sind ein weiterer Punkt, warum wir uns für Apple entschieden haben.

Was auch für uns wichtig erscheint, ist das intuitive Betriebssystem und dessen Benutzung. Apple bietet eine relativ unkomplizierte Geräteverwaltung an, die es dem Kollegium ermöglicht, Unterrichtsszenarien passgenau einzusetzen. Zudem ist es möglich, bei Verlust eines Gerätes diese zu orten oder sogar zu sperren.

¹ Vgl. die Ausführungen der Dt. Bischofskonferenz: Medienbildung und Teilhabegerechtigkeit, Impulse der Publizistischen Kommission der Deutschen Bischofskonferenz zu den Herausforderungen der Digitalisierung, 29.09.2016. Arbeitshilfen Nr. 288. Verfügbar unter: https://www.dbk-shop.de/media/files_public/quygo-gpmgmqg/DBK_5288.pdf

2 Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation im Schulalltag

Wir orientieren uns dafür an den folgenden vier Feldern der Medienkompetenz nach Dieter Baacke.² Medienkompetenz umfasst die Wissensbestände über Medien sowie die Fähigkeit, Medien souverän bedienen, kritisch beurteilen und kreativ gestalten zu können:



Weiterbildung der Lehrkräfte

Die Situation des Fernunterrichts hat verdeutlicht, dass die Schulung des Kollegiums eine wichtige Aufgabe ist, um einen sicheren Umgang mit der technischen Ausstattung zu ermöglichen. Daher ist in Planung, dass Multiplikatoren (beispielsweise Lehrkräfte aus dem Medienteam) Mikrofortbildungen anbieten, um digitale Tools oder die Bedienung von Geräten zu erklären.

3 Mediale Infrastruktur

Ausstattung

Nach aktuellem Stand verfügen wir über drei Computerräume (ca. 70 Plätze, R 051, R 163, R 920) und über Panel-Notebook-Anlagen und Dokumentenkameras in jedem Unterrichtsraum (ca. 60 Stück). Darüber hinaus gibt es zwei eigens eingerichtete iPad Räume (R 911, R 912) mit jeweils über 30 betriebsfähigen Geräten. Außerdem stehen dem St.-Ursula-Gymnasium seit dem Frühjahr 2020 zwei Koffer mit jeweils 15 iPads und ein weiterer Kofferschrank mit 30 iPads zur Verfügung. Ab dem Schuljahr 2021/2022 wird eine Klasse der Jahrgangsstufe 6 als Pilotprojekt mit iPads ausgestattet. In naher Zukunft werden alle Unterrichtsräume mit Apple TVs ausgestattet, sodass eine drahtlose Verbindung auf die Bildschirme möglich ist. Bislang ist bereits in 37 Unterrichtsräumen eine drahtlose Bildschirmübertragung mit Apple TVs gewährleistet.

In den Fachräumen von zehn ausgewählten Fächern sind acht bzw. 15 Laptops in den Medienschränken zum direkten Einsatz im Unterricht aufbewahrt.

Die Anzahl digitaler Arbeitsplätze sollte in den nächsten Jahren deutlich erhöht werden. Aus ökologischen und ökonomischen Gründen muss eine solch umfangreiche instrumentelle Aufstockung vernünftigen Nachhaltigkeitsüberlegungen standhalten. Auch die z.Zt. noch vom Schulträger geprüfte Möglichkeit einer Zulassung privater Endgeräte der Schülerinnen und Schüler gehört in den Bereich Zugänglichkeit (Bring your own device).

Zu Beginn des Schuljahres 2020/2021 soll das Kollegium mit Dienstgeräten vom Träger ausgestattet werden, die den Unterricht sowie die schulische Organisation unterstützen. Bislang sind Mitglieder des Medienteams mit schulischen iPads ausgestattet worden, um die Arbeit mit iPads zu erproben und in einem nächsten Schritt das Kollegium im Umgang damit zu schulen. Zudem soll damit das Unterrichten in der iPad-Klasse langfristiger geplant werden.

² Baacke, Dieter, Medienkompetenz als Netzwerk. Reichweite und Fokussierung eines Begriffs, der Konjunktur hat, in: Medien praktisch, 2, 1996, S. 8

Schulinterne Kommunikation

Die schulische und administrative Kommunikation wird durch die Schulplattform WebWeaver sichergestellt, auf die alle Schülerinnen und Schüler sowie das Kollegium Zugriff haben. Hierüber können E-Mails verschickt, Dateiablagen genutzt, Lernpläne erstellt, auf den schulischen Kalender zugegriffen und Raumbuchungen vorgenommen werden. Auf der Schul-Homepage können alle E-Mail-Adressen des Kollegiums eingesehen werden.

Seit Juni 2020 steht uns eine Schullizenz des Tools Padlet zur Verfügung. Mit Padlet kann man im Browser oder in der kostenlosen App eine virtuelle Pinnwand, einen Zeitstrahl, eine Leinwand, ein Raster oder eine Karte gemeinsam erstellen, strukturieren und visualisieren. Zeitgleiche und zeitversetzte Kollaboration wird dadurch ermöglicht. Mit den schulischen iPads, aber auch mit schülereigenen Geräten sowie im Distanzlernen können hier kooperative und kollaborative Lernräume nutzbar gemacht werden.

Performance

Zurzeit kann an allen bestehenden digitalen Arbeitsplätzen über LAN oder WLAN auf das Internet und das hausinterne Netzwerk zugegriffen werden. Der Internetzugriff über das Schulnetz ist bisher beschränkt auf das Kollegium.

Angestrebt wird neben einer in den Fachbereichen verfügbaren, hinreichenden Geräteausstattung auch die Zulassung schülereigener Geräte, die für deren vielfältige unterrichtliche Nutzung auf das schulische WLAN-Netz zugreifen sollen (Bring your own device). Hier wird besonders an die Verwendung von Smartphones gedacht. Das bereits bestehende WLAN-Netz, errichtet zur Versorgung der Panel-Notebook-Anlagen in meist unverkabelten Räumen, deckt dieses Zukunftsszenario noch nicht ausreichend ab. Bislang In Zukunft ist es erstrebenswert eine Glasfaserkabelverbindung zu erhalten.

Sicherheit

Die Nutzung des Schulnetzes ist für alle Beteiligten durch ein hinreichend sicheres Authentifizierungsverfahren abgesichert. Schülerinnen und Schüler sowie ihre Eltern bekommen Datenschutzerklärungen zur Kenntnisnahme und Unterschrift vorgelegt.

Hohe digitale Nutzungsdichte und WLAN-Betrieb machen auch im Bildungsbetrieb eine erhöhte Sensibilität im Bereich des Daten-, Urheberrechts- und Privatsphärenschutzes erforderlich. Diese haben auch rechtliche Auswirkungen. Nur durch regelmäßige, adressatengerechte Schulungen und das Unterzeichnen von IT-Policies durch jeden schulischen Nutzer wird dies zu bewerkstelligen sein. Grundlage dafür waren bereits in der Vergangenheit die Datenschutzrichtlinien des Schulträgers.³

4 Einrichtung einer iPad-Klasse

Das St.-Ursula-Gymnasium bietet den Eltern von Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 5 ab dem Schuljahr 2020/21 die Möglichkeit, ihr Kind in einer iPad-Profilklasse anzumelden. Dazu werden ca. 30 Schülerinnen und Schüler ab der 6. Jahrgangsstufe mit iPads ausgestattet, die in der Schule und privat genutzt werden können.

iPad-Benutzung

Die Geräte sind im Besitz der Schule und werden den Schülerinnen und Schüler als Arbeitsgerät zur Verfügung gestellt. Dies erleichtert die Arbeit an den Geräten, da auf erforderliche Dateien und Apps

³ Vgl. Datenschutzrichtlinien des Erzbistums Köln für die Verarbeitung personenbezogener Daten in den katholischen Schulen in freier Trägerschaft. Verfügbar unter: https://www.erzbistum-koeln.de/export/sites/erzbistum/seelsorgebereiche/downloads/fachbereich_recht/category_c/subcategory_3/Anordnung_xber_den_kirchlichen_Datenschutz_xKDOx.pdf

immer zugegriffen werden kann. Somit ist ein kontinuierliches Arbeiten mit den digitalen Medien im Vergleich zu Leih-Geräten besser möglich. Außerdem sind die Geräte mit dem schulischen WLAN verbunden, weshalb eine WLAN-Nutzungsordnung unterschrieben werden muss.

Die Verwendung von fachbezogenen Apps (z.B. digitales Wörterbuch, iMovie, Pages, Keynote) können im Unterricht noch vielfältiger benutzt werden, da den Schülerinnen und Schülern eigene iPads zur Verfügung stehen. Ebenfalls können Leitideen des zeitgemäßen Unterrichts wie z. B. die Individualisierung durch Differenzierung auf verschiedenen Ebenen besser gewährleistet werden, da den Schülerinnen und Schülern online zusätzliches und individuelles Lern- und Übungsmaterial bereitgestellt werden kann.

Zudem können die Schülerinnen und Schüler mit den auf dem iPad hinterlegten Dateien und ihren Notizen den Unterrichtsstoff zu Hause nacharbeiten und in Kooperation mit ihren Klassenkameraden vertiefen.

Administration der Geräte

Verantwortliche Lehrkräfte im Medienteam administrieren alle iPads im Besitz der Schule (inkl. Leihgeräte und Dienstgeräte der Kollegen). Diese zentrale Verwaltung erfolgt durch das Mobile Device Management (MDM) (Geräte-Management-System) Jamf School. Hierüber wird gesteuert, welche Programme auf den Geräten installiert sind. Zudem erlaubt die zugehörige App Jamf School Teacher den unterrichtenden Lehrkräften, Unterrichtsszenarien vorzubereiten und die Geräte im Unterrichtsverlauf individuell zu konfigurieren. Somit kann gewährleistet werden, dass die Schülerinnen und Schüler im Lernprozess nur die für den Unterricht benötigten Apps nutzen. Zudem erlaubt die App eine Einsicht in die Schüleraktivitäten während des Unterrichts, sodass eine passgenaue Unterrichtssteuerung möglich ist.

5 Medienkompetenz im Unterricht: Bestandsaufnahme und Folgerungen

Medienbildung in der Unterstufe

Mit dem Ziel, die allgemeine und fachbezogene Medienkompetenz an unserer Schule zu stärken, nehmen wir bereits seit Jahren insbesondere den Aspekt des User-Verhaltens bzw. Verbraucherschutzes in den Blick.

Zu diesem Zweck finden in der Jahrgangsstufe 5 und 6 im Fach Medienbildung und im Rahmen von Orientierungsstunden und in der Jahrgangsstufe 7 im Rahmen von Medienbildung grundlegende Aufklärungs- und Übungseinheiten im Klassenverband statt, bei denen die Schülerinnen und Schüler nicht nur Grundlagen im Sinne einer Bedienung vermittelt bekommen, sondern altersgerecht auf Gefahren im Internet, Datenschutzaspekte u.a. aufmerksam gemacht werden. Zudem gibt es in Klasse 5 im Rahmen der Medienbildung einen Expertenbesuch aus der Verbraucherzentrale, bei dem die Schülerinnen und Schüler über Datenschutz und digitale Sicherheit aufgeklärt werden.

Im Fach Medienbildung durchlaufen alle Klassen der Jahrgangsstufen 5 und 6 pro Schuljahr fünf Module, welche aus jeweils drei Einzelstunden zu einem Thema bestehen und von jeweils einer Lehrkraft unterrichtet werden. Die fünf Module innerhalb eines Schuljahres bauen nicht aufeinander auf, sie werden unabhängig voneinander unterrichtet. Die Schülerinnen und Schüler erlernen hier erste grundlegende Kompetenzen und werden für Problembereiche sensibilisiert.

Die untenstehende Themenübersicht dient der Orientierung, genauere Beschreibungen der einzelnen Module können über WebWeaver von den Lehrkräften eingesehen und bei den unterrichtenden Lehrkräften erfragt werden.

Klasse 5:

Module (jeweils 3 Einzelstunden)
Einführung in Computerräume + Passwortsicherheit
Erstellung und Umgang mit PowerPoint
Grundlagen der Textverarbeitung (Word)
„Kinderseiten“ im Internet (Information und Recherche)
„Digitales Ich“ (Selbstdarstellung im Netz)

Klasse 6:

Module (jeweils 3 Einzelstunden)
Einführung und Umgang mit Excel
Selbstdarstellung im Netz (Bildrechte, Netiquette, u.a.)
„Meine Daten im Netz“ (Datenschutz und Sicherheit)
Digitale Kommunikation (Cybermobbing + Hatespeech)
Einführung iPad-Raum und praktische Übungen

Klasse 7:

6 Doppelstunden insgesamt
Wiederholung und Vertiefung Word, Excel, PowerPoint
Technische Darstellungsmöglichkeiten von Unterrichtsinhalten

In der Jahrgangsstufe 8 besuchen die Klassen das Jugendinformationszentrum der Stadt Düsseldorf (zeTT), wo in Zusammenarbeit mit der Verbraucherzentrale NRW gezielt auf das User-Verhalten der Jugendlichen eingegangen wird und altersspezifische Phänomene wie Cyber-Mobbing, Hate Speech, sorgloser Umgang mit persönlichen Daten, Verbraucherrechte u.ä. thematisiert werden.

Ab dem Schuljahr 2021/2022 wird vom Land NRW für die Klassenstufen 5 und 6 das Pflichtfach „Informatik“ eingeführt. Das hier dargestellte Konzept wird dann den Vorgaben des Landes angepasst.⁴

Medienscouts

Einzelne Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 8 und 9 werden jährlich zu sog. „Medienscouts“ ausgebildet. Das Projekt „Medienscouts NRW“ der Landesanstalt für Medien bildet junge Mediennutzerinnen und -nutzer im Schulkontext zu Experten in den Bereichen Smartphone-Nutzung, Datenschutz, Cybermobbing, Soziale Netzwerke etc. aus. Mittels des Ansatzes der „Peer-Education“ agieren die Medienscouts anschließend selbst als Referenten, qualifizieren ihre Mitschülerinnen und Mitschüler und stehen als Ansprechpartner zur Verfügung.

Weitere Informationen

Jahrgangsstufenübergreifend bietet unsere Schul-Homepage unter der Rubrik „Sicher im Netz“ diverse informative Angebote der Landesanstalt für Medien NRW u.a. für Schüler und Eltern zu den

⁴ <https://www.land.nrw/de/pressemitteilung/ministerin-gebauer-landesregierung-bringt-einfuehrung-der-faecher-wirtschaft-und>

Themen: Suchmaschinen für Kinder, Sicheres Surfen, Datenschutz, Datensicherheit, Gefahr durch illegales Kopieren und Urheberrechtsverletzungen, Soziale Netzwerke, Cyber-Mobbing und Smartphones. Die vorfindbaren Informationen sollen je nach Bedarf und aktuellen Gegebenheiten einer ständigen Überprüfung und Aktualisierung unterworfen werden.

6 Einbindung von Medienkompetenzen in den Fachunterricht

Eine nach Klassen und Fächern ausdifferenzierte Matrix (zunächst für die Jahrgangsstufen 5 und 6 und teilweise 7) möglicher Unterrichtsvorhaben zur Einbettung des Medienkompetenzrahmens⁵ (MKR) in die Unterrichtsvorhaben wurde bereits vom Kollegium im Frühjahr 2020 erarbeitet. Jahrgangsstufen 7-10 sind in Bearbeitung und orientieren sich dabei an den teils noch erscheinenden neuen G9-Lehrplänen. Auch im in der Unterstufe unterrichteten Fach Medienbildung werden zahlreiche Medienkompetenzen gefördert, wie aus der Tabelle zu entnehmen ist. Eine fortlaufende Weiterentwicklung der Umsetzung des MKR in die Unterrichtsvorhaben der Mittel- und Oberstufe soll in Zukunft auf weiteren Kollegiumstagen erfolgen. Die bislang für die Unterstufe geplanten Umsetzungen werden erprobt und sollen stetig evaluiert werden, um sie den gesellschaftlichen, curricularen und technischen Entwicklungen anzupassen. Sukzessive werden die neu zu entwickelnden schulinternen Curricula für G9 die Anforderungen des Medienkompetenzrahmens umsetzen und werden zum gegebenen Zeitpunkt in der folgenden Übersicht ergänzt.

Solange konkrete Formulierungen bezogen auf einzelne Fächer und Jahrgangsstufen fehlen, skizziert die nachfolgende Mindmap (Kapitel 7) eine überblickshafte Darstellung der Schwerpunktsetzungen in der gesamten Schullaufbahn.

⁵ Medienberatung NRW (Hrsg.): Medienkompetenzrahmen NRW. Münster, Düsseldorf 2019 <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>

Medienentwicklung in Klasse 5/6 unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN
<p>1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>	<p>2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Einführung in die Computerräume und Passwortsicherheit, iPad-Nutzung • Biologie: Umgang mit dem Mikroskop 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Digitales Ich; Meine Daten im Netz • Biologie: Informationsrecherche zu exemplarischen Wirbeltieren und zur Gesunderhaltung und Erkrankung des Bewegungsapparates; Informationsrecherche zu Methoden der Familienplanung • Englisch: Broschüren erstellen (Recherche) • Latein: Informationsrecherche und Auswertung zu: öffentliche Gebäude in Rom: Forum, Thermen, Alltagsleben: Leben in der Stadt, Kleidung, Lesen und Schreiben in der Antike; Informationsrecherche und Auswertung zu: Hannibal, Cicero, Caesar • Deutsch: Recherchen im Internet für informative Texte und eigene Berichte oder Informationstexte mittels Textverarbeitung sachgerecht darstellen; Übung im Umgang mit Textverarbeitungs-Software, insbesondere Rechtschreibüberprüfungen und Thesaurus; Kommentarfunktion (simuliert) nutzen; eine Interpretation verfassen • Geschichte: Der goldene Pharao – die Grabkammer des Pharaos Tutanchamun virtuell untersuchen; Kurzvorträge zum Imperium Romanum mithilfe von PowerPoint halten • Politik: Wie leben Kinder in aller Welt? • Erdkunde: Recherche im Internet zu Siedlungen und Klima 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Digitales Ich; Selbstdarstellung im Netz; Digitale Kommunikation; iPad-Nutzung • Englisch: E-Mail verfassen; „How to talk on the phone?“ • Deutsch: Vergleich von Märchen in Buch-, Audio- und Filmversion • Geschichte: Kurzvorträge zum Imperium Romanum mithilfe von PowerPoint halten

	<ul style="list-style-type: none"> • Religion: Themen Judentum/ Islam: virtueller Rundgang Synagoge/ Moschee • Musik: „Wunderkinder in ihrer Zeit“ - Recherchen biographischer Hintergründe musikalischer Wunderkinder • Kunst: zielgerichtete Recherche zur Unterstützung von individuellen Bildfindungsprozessen • Sport: Bewegungsabläufe recherchieren und Musikauswahl treffen 	
<p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>2.2 Informationsauswertung</p> <p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: PowerPoint, Textverarbeitung (Word), Tabellenkalkulation (Excel), iPad-Nutzung • Mathematik: Daten mit Excel erheben und auswerten, geometrische Abbildungen auch unter Einsatz von DGS (Geogebra) erkunden • Physik: digitale Erfassung experimenteller Daten und Experiment-Simulation; Schallschwingungen und deren Darstellungen auf digitalen Geräten in Grundzügen analysieren; mittels in digitalen Alltagsgeräten verfügbarer Sensoren Schallpegelmessungen durchführen und diese interpretieren • Biologie: digitale Werkzeuge zur Bestimmung nutzen • Englisch: „Action UK!“ Filmarbeit; Arbeiten mit digitalen Stadtplänen • Latein: Nutzung von Textverarbeitungsprogrammen zur Darstellung syntaktischer Strukturen und zur kometrischen Abbildung von Sätzen; reflektierter Umgang mit Vokabellernprogrammen, z.B. Phase 6; digitale Lernangebote und Werkzeuge wie Web-Codes zielgerichtet nutzen • Deutsch: Übung im Umgang mit Textverarbeitungssoftware, insbesondere Rechtschreibüberprüfungen und Thesaurus 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Selbstdarstellung im Netz; Meine Daten im Netz • Englisch: Broschüren erstellen (Auswertung) • Deutsch: Kommentarfunktionen (simuliert) nutzen/eine Interpretation verfassen • Musik: Abgleich und Reflektion eigener Hörvorlieben mit den aktuellen Charts 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Selbstdarstellung im Netz; Digitale Kommunikation • Biologie: Grenzen aufzeigen bei Gruppenzwang (Nikotinkonsum), auch in digitaler Kommunikation; Regeln für digitale Kommunikation kennen und einhalten, Grenzen bei sexualisierter Darstellung kennen und aufzeigen • Englisch: E-Mail verfassen; „How to talk on the phone?“

<ul style="list-style-type: none"> • Erdkunde: digitale Karten, z.B. WebGIS, Google Maps, Google Earth 		
<p>1.3 Datenorganisation</p> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>2.3 Informationsbewertung</p> <p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Einführung in die Computerräume und Passwortsicherheit; Textverarbeitung (Word), iPad-Nutzung • Biologie: Pflanzliche Blätter in einem digitalen Herbar organisieren • Deutsch: Übung im Umgang mit Textverarbeitungs-Software, insbesondere Rechtschreibüberprüfungen und Thesaurus • Erdkunde: Erstellung von Kartenskizzen und Diagrammen auch mit elektronischen Datenverarbeitungssystemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Digitales Ich; Selbstdarstellung im Netz; Meine Daten im Netz • Biologie: Informationen und Daten zu Nahrungsmitteln sowie die dahinterliegenden Strategien erkennen und kritisch bewerten; Informationen über Veränderung und Nutzung von Ökosystemen sowie dahinterliegende Absichten erkennen und kritisch bewerten • Englisch: Broschüren erstellen (Bewertung) • Deutsch: Kommentarfunktionen (simuliert) nutzen/eine Interpretation verfassen • Geschichte: Wikipedia-Artikel zur mittelalterlichen Burg verfassen • Politik: Nachhaltigkeit • Musik: „Alles nur Theater“ – recherche- und kriteriengeleiteter Vergleich verschiedener Inszenierungen • Sport: Bewegungsabläufe recherchieren und Musikauswahl treffen 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Digitale Kommunikation • Biologie: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne des Arten- und Naturschutzes unter Berücksichtigung wirtschaftlicher Interessen gestalten und reflektieren • Englisch: E-Mail verfassen; „How to talk on the phone?“ • Politik: Demokratie in der Schule und Rollenverhalten; Nachhaltigkeit
<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p>2.4 Informationskritik</p> <p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen, Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>3.4 Cybergewalt und –kriminalität</p> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und –kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten erkennen und nutzen</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Digitales Ich; Selbstdarstellung im Netz; Meine Daten im Netz • Politik: Taschengeld, Probleme des Haushaltens 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Digitales Ich; Selbstdarstellung im Netz; Meine Daten im Netz; Digitale Kommunikation • Biologie: unangemessene Diät und Ernährungsformen erkennen und kritisch bewerten; Hilfs- und Unterstützungsstrukturen zu Essstörungen finden und nutzen; gefährdende, sexualisierte Medieninhalte erkennen und einschätzen • Deutsch: Kommentarfunktionen (simuliert) nutzen/eine Interpretation verfassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Meine Daten im Netz; Digitale Kommunikation • Biologie: Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität und Reaktionsmöglichkeiten nutzen • Englisch: E-Mail verfassen
--	---	--

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	6. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN
4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzip der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: PowerPoint, Excel, iPad-Nutzung, Textverarbeitung (Word), Tabellenkalkulation (Excel) • Biologie: Präsentationen zu ausgewählten Wirbeltieren; Versuchsprotokolle (kooperativ) erstellen; Blütdiagramme erstellen • Englisch: Broschüre erstellen; Medienprodukte adressatengerecht planen und präsentieren, z.B. Poster, Audio-Dateien; kurze Filmbeiträge erstellen • Latein: produktionsorientierte Verfahren, z.B. Verfassen von E-Mails, Chat-Beiträgen, Kommentaren • Deutsch: Wir gestalten ein digitales Buch mit eigenen Erzähltexten oder einen Blog mit eigenen Erzähltexten; Gedichtvortrag filmen und gestaltend interpretieren o.Ä.; Theaterszenen in Filmszenen wandeln und gestalten • Geschichte: Kurzvorträge zum Imperium Romanum mithilfe von PowerPoint halten 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Digitales Ich 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Digitales Ich; Selbstdarstellung im Netz; Meine Daten im Netz; Digitale Kommunikation

<ul style="list-style-type: none"> • Politik: Wie leben Kinder in aller Welt? • Kunst: Produktion und Präsentation von analogen und digitalen Schriftbildern 		
<p>4.2 Gestaltungsmittel</p> <p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>5.2 Meinungsbildung</p> <p>Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>6.2 Algorithmen erkennen</p> <p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: PowerPoint, Digitales Ich, Excel, iPad-Nutzung • Biologie: Darstellung von experimentellen Daten zur Pulsmessung und Atemfrequenz in Diagrammen • Deutsch: Wir gestalten ein digitales Buch mit eigenen Erzähltexten oder einen Blog mit eigenen Erzähltexten; Vergleich Film und Jugendbuch; Theaterszenen in Filmszenen wandeln und gestalten • Geschichte: Podcast zu den olympischen Spielen verfassen; Die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder anhand digitaler Medien hinterfragen • Erdkunde: Informationsblatt mit Word, Präsentation mit PowerPoint zu Siedlungen und Klima • Religion: Biblische Gestalten in Rollenspiele: kurze Filmszenen gestalten und aufnehmen • Kunst: Analyse und Reflexion von Bildern unterschiedlicher Funktionszusammenhänge (z.B. Comic/ Werbung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Digitales Ich; Selbstdarstellung im Netz • Biologie: Bewertungen zur artgerechten Haltung vornehmen; Ernährungsgewohnheiten erkennen und beurteilen; Meinungsbildung bezüglich Tabakkonsums in den Medien beurteilen; Skelettmodelle beurteilen; interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Informationen zum Klimawandel in Medien erkennen und beurteilen; interessen geleitete Verbreitung von Verhütungsmethoden in den Medien erkennen sowie auf die Meinungsbildung beurteilen • Geschichte: Die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder anhand digitaler Medien hinterfragen • Politik: Bedürfnisse (Brauchen wir, was wir wollen?) 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Meine Daten im Netz • Mathematik: Geometrische Abbildungen/ Muster und Figuren (GeoGebra) • Biologie: Ordnen mit einem Bestimmungsschlüssel (Algorithmen nutzen und verschiedene Bestimmungsschlüssel reflektieren)
<p>4.3 Quellendokumentation</p> <p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>5.3 Identitätsbildung</p> <p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>6.3 Modellierung und Programmieren</p> <p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Selbstdarstellung im Netz; Meine Daten im Netz • Geschichte: Kurzvorträge zum Imperium Romanum mithilfe von PowerPoint halten 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Digitales Ich; Selbstdarstellung im Netz 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Biologie: Auseinandersetzung mit dem lebenden Objekt zur nachhaltig veränderten Realitätswahrnehmung; Beeinflussung der Ernährung durch die Medien beurteilen und für die eigene Identitätsbildung nutzen; Starkmachen beim Erwachsenwerden unter dem Einfluss von digitalen Gefahren • Geschichte: Kurzvorträge zum Imperium Romanum mithilfe von PowerPoint halten • Politik: Sozialgruppen „Ich und die Anderen“ • Kunst: „Wunderkinder in ihrer Zeit“ - Gezielte Nutzung von Social Media zur Selbstvermarktung 	
4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Selbstdarstellung im Netz; Meine Daten im Netz • Biologie: Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts überprüfen und beachten • Politik: Jugendschutz 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung: Kinderseiten im Internet; Digitales Ich; Selbstdarstellung im Netz; Meine Daten im Netz • Biologie: Zivilcourage bei der Mediennutzung zeigen • Politik: Sozialgruppen „Ich und die Anderen“ 	

Medienentwicklung in Klasse 7/8 unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
<ul style="list-style-type: none"> • Chemie: (arbeitsteilig) Experimente filmen; Nutzung digitaler Zeichenfunktionen zur Teilchendarstellung 	<ul style="list-style-type: none"> • Chemie: Informationsrecherche zu Stoffen und ihren Eigenschaften • Latein: Informationsrecherche und Auswertung zu: römische und griechische Götterwelt, Trojanischer Krieg, 	<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch: Kooperationsprozesse zielgerichtet gestalten, z.B. über Padlet

	<p>Rezeption antiker Mythen in Kunst, Literatur und Musik, antike Philosophie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erdkunde: Recherche im Internet • Kunst: zielgerichtete Recherche zur Unterstützung von individuellen Bildfindungsprozessen • Deutsch: Informationsrecherche zielgerichtet durchführen 	
<p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>2.2 Informationsauswertung</p> <p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Chemie: (arbeitsteilig) Experimente filmen; Nutzung digitaler Zeichenfunktionen zur Teilchendarstellung • Latein: Nutzung von Textverarbeitungsprogrammen zur Darstellung syntaktischer Strukturen und zur kometrischen Abbildung von Sätzen; reflektierter Umgang mit Vokabellernprogrammen, z.B. Phase 6; digitale Lernangebote und Werkzeuge wie Web-Codes zielgerichtet nutzen • Erdkunde: digitale Karten, z.B. WebGIS, Google Maps, Google Earth 	<ul style="list-style-type: none"> • Erkunde: Informationsgewinnung aus Multimedia-Angeboten und aus internet-basierten Geoinformationsdiensten (WebGis oder Geodaten-Viewer) • Deutsch: Informationen (etwa Ergebnisse einer Umfrage zur Jugendsprache) strukturieren und aufbereiten (Text oder Diagramm) 	<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch: Regeln für digitale Kommunikation kennen und darüber diskutieren
<p>1.3 Datenorganisation</p> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>2.3 Informationsbewertung</p> <p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Erdkunde: Erstellung von Kartenskizzen und Diagrammen auch mit elektronischen Datenverarbeitungssystemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch: Informationen und ihre Quellen kritisch bewerten 	

<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p>2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen, Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten erkennen und nutzen</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch: Risiken von Cybergewalt erkennen sowie Reaktionsmöglichkeiten kennen

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	6. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN
<p>4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<p>6.1 Prinzip der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Latein: produktionsorientierte Verfahren, z.B. Verfassen von E-Mails, Chat-Beiträgen, Kommentaren • Kunst: Produktion und Präsentation von analogen und digitalen Schriftbildern • Deutsch: Medienprodukte (Zeitungsseite, Hörspiel zu einer Ballade bzw. Erklärvideo zu grammatischem Phänomen) planen, gestalten und präsentieren 		
<p>4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>5.2 Meinungsbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Kunst: Analyse und Reflexion von Bildern unterschiedlicher Funktionszusammenhänge (z.B. Comic/ Werbung) 		

<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden und beurteilen (z.B. Kontext Werbung) 		
<p>4.3 Quellendokumentation</p> <p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>5.3 Identitätsbildung</p> <p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>6.3 Modellierung und Programmieren</p> <p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch: Quellenangaben kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch: Chancen und Herausforderungen von Medien analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen 	
<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p> <p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p> <p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch: Medien (Werbung) und ihre Wirkungen beschreiben und ihre Wirkung kritisch reflektieren 	

7 Übersicht über Medienkompetenzen in Fachgruppen während der gesamten Schullaufbahn

