

---

# MEDIENKONZEPT DER REALSCHULE HAUSBERGE

## INHALTSVERZEICHNIS

1. Vorwort	2
2. Medien	2
2.1. Etablierte Medien	2
2.1.1. Video-Medien	3
2.1.2. Audio-Medien	3
2.2. Neue Medien	3
2.2.1. Bilder, Texte und Videos aus dem Internet	3
2.2.2. Lernsoftware	4
3. Infrastruktur	4
3.1. EDV-Räume	4
3.2. Didaktische Software	4
3.3. Software	5
3.4. Beamer	6
3.5. Digitale Tafeln	6
3.6. Digitale Endgeräte	6
3.7. Mobile Stationen	7
3.8. Drucker	8
3.9. Scanner	8
3.10. Internetzugang	8
3.11. Zentraler Speicherplatz	8
3.12. E-Mail-Adressen	9
3.13. Homepage	9
3.14. Sicherheit	9
4. Stundentafel	10
5. Informatik-Biber	10
6. Medienkompetenzrahmen NRW	10
5.1. Bedienen und Anwenden	12
5.2. Informieren und Recherchieren	13
5.3. Kommunizieren und Kooperieren	14
5.4. Produzieren und Präsentieren	15
5.5. Analysieren und Reflektieren	16
5.6. Problemlösen und Modellieren	17
7. Evaluation	18
8. Fortbildungsmaßnahmen	18
9. Ziele	18

## 1. VORWORT

Immer mehr wird das Leben im Beruf und auch in der Freizeit von Computern, Tablets und Smartphones beeinflusst, wenn nicht sogar bestimmt. Texte, Bilder, Musik und Videos werden praktisch nur noch mit PCs erstellt oder zumindest bearbeitet, Waren werden online gekauft oder verkauft, Informationen und Neuigkeiten aus dem Netz „gezogen“ und verarbeitet oder auch verbreitet.

Die vernetzten Kommunikations- und Informationstechnologien gewinnen somit immer mehr an Bedeutung und beinhalten folglich wichtige Funktionen hinsichtlich der Erziehung, Sozialisation und Bildung, aber selbstverständlich auch für die Freizeit und Arbeitswelt sowie für die Wirtschaft und Politik.

Die Aufgabe der Schule ist es, die zahlreichen Möglichkeiten, die sich durch den Computer, den Beamer oder auch das Tablet/Smartphone ergeben und gerne unter den Begriff der „neuen Medien“ subsumiert werden, für ihre Belange effektiv und effizient zu nutzen. Die Stärken der neuen Medien im Kontext des schulischen Lernens sind hierbei unter anderem:

- Zugriff auf einen weltweiten Wissens-Pool über Stichwörter
- Wiedergabe von Texten, Bildern, Audio- und Video-Medien
- Das Schreiben, Rechnen, Zeichnen sowie das Verarbeiten von Bild-, Audio- und Video-Dateien
- Das Unterstützen von Lernprozessen im Rahmen des jeweiligen Fachunterrichts.

Vor dem Hintergrund des oben Genannten soll es die Aufgabe der Medienerziehung an der Realschule Hausberge sein, die Schülerinnen und Schüler (SuS) dahingehend zu befähigen, die neuen Medien in ihrem jetzigen Alltag im Rahmen ihrer kulturellen und gesellschaftlichen Teilhabe (verantwortungsbewusst) nutzen zu können, andererseits ihnen aber auch die notwendigen medialen Fähigkeiten und Fertigkeiten für ihre zukünftige berufliche Arbeitswelt mitzugeben.

An dieser Stelle soll darauf hingewiesen werden, dass innerhalb des schulischen Lernprozesses die neuen Medien eine begleitende Funktion darstellen und nicht im Mittelpunkt der Bildungs- und Erziehungsarbeit stehen sollen. Dem Primat der Didaktik folgend, sollen die neuen Medien die Unterrichtsinhalte in den einzelnen Fächern unterstützen und begleiten und stellen Hilfs- und Arbeitsmittel dar ( $\cong$  Pädagogik vor Technik).

## 2. MEDIEN

Im folgenden Abschnitt soll zunächst der Einsatz der etablierten Medien vorgestellt werden, um später auf die Nutzung der neuen Medien im Rahmen des Unterricht einzugehen.

### 2.1. ETABLIERTE MEDIEN

An der Realschule Hausberge wird im Fachunterricht neben den neuen Medien weiterhin auch auf die „klassischen“ Medien zurückgegriffen. Hierzu gehören einerseits die Video-, andererseits die Audio-Medien.

### 2.1.1. VIDEO-MEDIEN

Die DVD ist an der Realschule Hausberge das hauptsächlich eingesetzte Filmmedium und hat die VHS-Videofilme verdrängt. Zu den wichtigsten Vorteilen der DVD gehören neben dem verschleißfreien Abspielvorgang der Zugriff auf einzelne Kapitel ohne spulen zu müssen und die gleichbleibende Filmqualität.

Als Quellen für die Lehrfilme auf DVD seien das Medienzentrum des Kreises Minden-Lübbecke genannt, der Kauf von Lehrfilm auf DVD durch die Schule oder auch das private Anschaffen durch die Lehrkräfte.

Jede Fachschaft hat mittlerweile aus den oben genannten Quellen einen eigenen Film-Pool aufgebaut, auf den je nach Bedarf und Unterrichtsthematik zurückgegriffen werden kann. Die Fachschaften beraten sich halbjährlich über die Neuanschaffung weiterer Lehr-DVDs.

Als Abspielgeräte für die DVDs seien die folgenden Geräte angeführt:

- Laptop-Beamer-Kombinationen in Form von Medienwagen
- fest installierte Beamer in Fachräumen
- fahrbare Kombinationen aus Großbild-Fernseher mit DVD-Abspielgeräten.

### 2.1.2. AUDIO-MEDIEN

Audio-Medien werden regelmäßig speziell in den Fächern Französisch und Englisch eingesetzt. Dies geschieht häufig noch durch die zu Verfügung stehenden CD-Player. Durch die in der Regel mit den Lehrwerken und ihren Unterrichtsinhalten gekoppelten Audio-Dateien soll bei den SuS der Lernprozess des Hör-Verstehens unterstützt und gefördert werden.

## 2.2. NEUE MEDIEN

Wie im Vorfeld erwähnt, sollen die neuen Medien als Werkzeuge zur Unterstützung und Förderung des Unterrichtens und Lernens verstanden werden, um hierdurch die fachbezogenen Inhalte mit den oder durch die SuS erarbeiten, verstehen und auch weiterentwickeln zu können bzw. zu lassen.

### 2.2.1. BILDER, TEXTE UND VIDEOS AUS DEM INTERNET

Alle Rechner der Realschule Hausberge sind mit dem Internet verbunden bzw. können mit dem Internet verbunden werden. Hierdurch können Bilder, Texte und Audio- und Video-Dateien in den Unterricht einfließen.

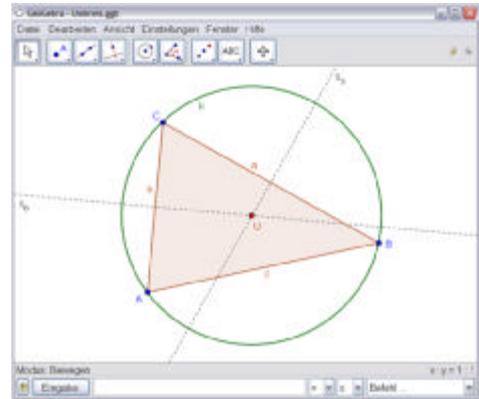
Bei Bedarf können durch einfache Websuchen Informationen oder Bilder/Zeichnungen gesucht, gefunden und in den Unterricht eingebracht werden. Der hiermit einhergehende Zeitaufwand ist gering, tagesaktuelle Informationen können somit in den Unterricht miteinfließen. Über einfache Google-Suchen finden sich zahlreiche Sach-Videos, die entweder auf YouTube oder beispielsweise in den Mediatheken der öffentlich-rechtlichen TV-Sender zur Verfügung stehen.

### 2.2.2. LERNSOFTWARE

Der Einsatz von Lernsoftware wird seitens der jeweiligen Lehrkraft individuell im Rahmen des Unterrichts geplant bzw. in den verschiedenen Fächern wird gemäß der verbindlichen Beschlüsse der Fachschaft Lernsoftware eingesetzt.

Die Lernsoftware kann hierbei lokal installiert sein, d.h. sie ist auf dem Computer der Schule installiert und damit von der Funktion des Internets unabhängig, oder aber die Software ist zentral über einen Rechner im Internet erreichbar und somit auch vom Internetzugang abhängig.

In der Praxis zeigt sich, dass lokale Lösungen leistungsfähiger und zuverlässiger sind, weil der Zugang zum Internet nicht immer störungsfrei und leistungsfähig genug für 30 parallel arbeitende Schüler ist. Der Vorteil internetbasierender Lernsoftware ist, dass an den Schul-PCs keine Software installiert und gepflegt werden muss und der Verwaltungsaufwand dementsprechend geringer ist.



## 3. INFRASTRUKTUR

Im Folgenden soll dargelegt werden, über welche Ausstattung die Realschule Hausberge verfügt, um die Medienkompetenz den SuS zu vermitteln bzw. diese zu fördern.

### 3.1. EDV-RÄUME

Die Realschule Hausberge verfügt über zwei EDV-Räume. Hierbei ist ein Raum für den planmäßigen EDV-Unterricht vorgesehen, der zweite Raum steht wechselnden Unterrichtsvorhaben zur Verfügung. Die Belegung des zweiten Raumes wird online durch WebUntis koordiniert.

Beide Räume verfügen über 30 Schüler-PCs und einen Lehrer-PC. Somit steht auch in den meisten Fällen jedem Schüler während des Unterrichts ein eigener PC zur Verfügung, so dass hierdurch alle SuS simultan oder individuell an dem jeweiligen Unterrichtsstoff arbeiten können.

In beiden EDV-Räumen sind die PCs vernetzt. Über das Netzwerk besteht Zugang zum Internet, zu zentralem Speicherplatz, E-Mail und zu den Druckern.



### 3.2. DIDAKTISCHE SOFTWARE

Als didaktische Software sind Programme zu verstehen, die den Unterrichtsbetrieb unterstützen. Im engeren Sinne ist hiermit Software gemeint, die das Bild des Lehrer-PCs auf die Schüler-PCs verteilt und die Aktivitäten der SuS bei Bedarf einschränkt.

An der Realschule Hausberge wird die folgende didaktischen Software eingesetzt:

- Verteilen des Bildes des Lehrer-PCs an die Schüler-PCs
- Sperren des Internet-Zugangs
- Die Lehrkraft kann bestimmte Programme sperren (Negativ-Liste)
- Die Lehrkraft kann bestimmte Programme zulassen (Positiv-Liste).

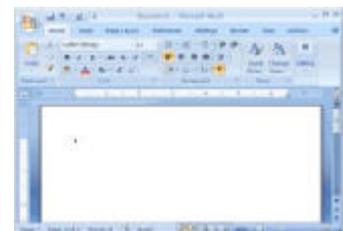
### 3.3. SOFTWARE

Auf den PCs der Schule wird die gleiche kommerzielle Software benutzt wie sie in der Berufswelt eingesetzt wird. Dies bedeutet, dass Microsoft Windows und Microsoft Office genutzt werden. Die Versionen werden von Zeit zu Zeit auf den neuesten Stand gebracht.

In diesem Kontext legt die Realschule Hausberge Wert darauf, dass die SuS an die Software gewöhnt werden, mit der sie auch später in der Ausbildung und im Beruf in Kontakt kommen. Parallel hierzu stehen Produkte aus dem OpenOffice-Paket auch zur Verfügung.

Auf den PCs sind außer den üblichen Büroprogrammen wie Word, Excel und PowerPoint noch zahlreiche andere Softwarelösungen installiert. Da es den Rahmen sprengen würde, seien an dieser Stelle nur die großen Themen angeführt:

- Grundlagen
  - Packer für zip und rar
  - pdf-Reader
  - JAVA
- Audio und Video
  - Abspielsoftware für verschiedenste Medien
    - DivX
    - Real-Player
    - Quicktime-Player
    - DVD-Player
  - Audiotbearbeitung
  - Videobearbeitung
- Grafikbetrachter, -bearbeitung und -erstellung
  - XnView
  - Google Picasa
  - Software zur Erstellung von Mindmaps
- Büroprogramme
  - MS Office
  - OpenOffice
- Internet
  - Internet Explorer, Firefox, Google Chrome
  - Google Earth
  - Google Maps
- Technisches Zeichnen
  - Google Sketchup
- Software zum Programmieren
- Lexika
  - MS Encarte
  - Digitaler Duden
- Schulsoftware/Lernsoftware
  - Grafstat
  - Tastschreiben
  - Antolin



- GeoGebra
- spezifische Lernsoftware für verschiedene Fächer.

### 3.4. BEAMER

An der Realschule Hausberge verfügen die folgenden Fachräume über einen fest installierten, stationären Beamer:

- Biologie-Raum 1
- Biologie-Raum 2
- Physik-Raum
- NaWi-Raum
- Chemie-Raum
- EDV-Raum 1
- EDV-Raum 2
- Kunst-Raum 1
- Küche
- Lehrerzimmer.



### 3.5. DIGITALE TAFELN

Die Realschule Hausberge soll laut dem im September 2020 beschlossenen Medienentwicklungsplan für die Schulen der Stadt Porta Westfalica digitale Tafeln erhalten. Die hierfür notwendigen Verkabelungsarbeiten in den Unterrichtsräumen sollen zwischen den Herbstferien 2022 und Weihnachtsferien 2022 durchgeführt werden. Sobald diese Verkabelungsarbeiten abgeschlossen sind, sollen die noch zu liefernden digitalen Tafeln in Unterrichts- und nicht in Fachräumen installiert werden, da letztgenannte schon über fest installierte Präsentationseinheiten (siehe 3.4.) verfügen. Die nachstehende Tabelle gibt einen Überblick über die zukünftige Anschaffung der digitalen Tafeln für die Realschule Hausberge:

Kalenderjahr	Anzahl der anzuschaffenden digitalen Tafeln
2022	10
2023	5
2024	5

### 3.6. DIGITALE ENDGERÄTE

Convertibles sind wie Desktop-Computer in der Regel mit einem Windows-Betriebssystem ausgestattet. Sie bieten den Vorteil, sehr flexibel und mobil einsetzbar zu sein. Diese Geräte sind leistungsstark wie Desktop-Computer.

Ursprünglich war an den Schulen der Stadt Porta-Westfalica eine 1:2-Ausstattung vorgesehen. Es hat sich im Rahmen des Unterrichtsalltags jedoch herauskristallisiert, dass eine 1:1-Ausstattung mit den digitalen Endgeräten ab Jahrgangsstufe 7 anzustreben ist, da hierdurch bei den SuS eine noch bessere, kontinuierlichere und zielgerichtete Digitalkompetenz ausgebaut und gefördert werden kann. Vor diesem Hintergrund soll die Realschule Hausberge mit über 400

Convertibles ausgestattet werden. Die zukünftige Anschaffung ist der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Kalenderjahr	Anzahl der anzuschaffenden Convertibles
2021	100
2022	150
2023	130
2024	54

Der Schwenk von der 1:2- hin zur 1:1-Ausstattung mit digitalen Endgeräten muss seitens der politischen Entscheidungsgremien des Schulträgers im Herbst 2022 noch beschlossen werden. Sobald dies geschehen ist, sollen die zur Verfügung stehenden Convertibles aufbauend mit der Jahrgangsstufe 7 den SuS persönlich und individuell zur Verfügung stehen und sie im Rahmen des Lernprozesses unterstützen. Die aktuell schon in der Schule zur Verfügung stehenden Convertibles sind auf vier „Koffer“ aufgeteilt und können je nach Unterrichtssituation und -inhalt genutzt werden. An dieser Stelle sei jedoch darauf hingewiesen, dass die Einsatzmöglichkeiten dieser Geräte zum Teil begrenzt ist, da ein flächendeckendes WLAN-Netz nicht in allen Unterrichtsräumen zur Verfügung steht.



### 3.7. MOBILE STATIONEN

Auf jeder der drei Etagen des Schulgebäudes steht mindestens eine mobile Station, bestehend aus einem Laptop und einem Beamer, bereit. Die Geräte sind auf einem Rollwagen montiert und mit Netzkabel und Verlängerungen zu sofortigen Einsatz bereit. Das Netzkabel ist lang genug, um in eine Netzwerkdose im Klassenraum gesteckt zu werden. Hierdurch können Texte, Bilder und Videos aus dem Netzwerk der Schule oder aus dem Internet in das Unterrichtsgeschehen einfließen.

Von USB-Sticks der SuS oder der Lehrkraft können mitgebrachte Dokumente wie PowerPoint-Präsentationen, Text-, Musik-, Bild- oder Video-Dateien im Klassenraum gezeigt werden.

Die Laptops der mobilen Stationen verfügen über die gleiche umfassende universelle Software-Ausstattung wie die EDV-Räume und sind daher auch den SuS aus dem EDV-Unterricht bekannt. Hierdurch können die SuS die Laptops auch ohne Unterstützung der Lehrkraft bedienen.



### 3.8. DRUCKER

Beide EDV-Räume sind jeweils mit einem Drucker ausgestattet. Über das Netzwerk der Schule kann von jedem Platz aus gedruckt werden. Die Lehrer haben die Möglichkeit von jedem Platz im Gebäude aus sich einen beliebigen Drucker der Schule auszusuchen und dann darauf zu drucken. Die SuS haben eingeschränkte Druckrechte, um hierdurch den Papierverbrauch und die Kosten zu minimieren.

Es gibt die folgenden Druckerstandorte:

- EDV-Raum 1: Farb-Laserdrucker bis A3
- EDV-Raum 2: Farb-Laserdrucker bis A3
- Kopier-Raum: zwei Schwarzweiß-Laserdrucker bis A3
- Lehrerzimmer: Schwarzweiß-Laserdrucker A4
- Bibliothek: Schwarzweiß-Laserdrucker A4
- Sekretariat: Farb-Laserdrucker bis A3.



### 3.9. SCANNER

Die Schule verfügt über drei Scanner. Zum einen sind dies die Farb-Laserdrucker im EDV-Raum 1 und 2, zum anderen der Farb-Laserdrucker des Sekretariats. Einzelne Seiten oder ganze Stapel können gescannt und wahlweise als Bild (jpg) oder als pdf-Datei gespeichert werden.

Mögliche Anwendungen können sein:

- Scannen von Bildern, um sie bspw. in Word-Dokumente oder PowerPoint-Präsentationen einzubauen
- Scannen von Tafelbildern, um sie über einen Beamer zu projizieren
- Scannen von Lernmaterialien, um sie über einen Beamer zu projizieren
- Scannen von Schülerarbeiten, um sie über einen Beamer zu projizieren.

### 3.10. INTERNETZUGANG

Das Schulzentrum Süd der Stadt Porta Westfalica (Realschule und Gymnasium) verfügt seit Frühjahr 2022 über einen Glasfaseranschluss. Der Internetanbieter ist die Firma Greenfiber. Die Geschwindigkeit beträgt sowohl im Up- als auch im Download 10 Gigabit und ist synchron.

### 3.11. ZENTRALER SPEICHERPLATZ

Allen SuS und jeder Lehrkraft wird ein bestimmtes Kontingent an zentralem Speicherplatz zugewiesen. Der Zugang zu dem persönlichen Speicherplatz wird durch den üblichen Benutzername-Kennwort-Mechanismus gesichert. Über den gleichen Mechanismus folgt auch der Zugang zu der persönlichen Arbeitsumgebung.

### 3.12. E-MAIL-ADRESSEN

Alle SuS und alle Lehrkräfte können eine schulische E-Mail-Adresse bei Bedarf nutzen. Die E-Mail-Adressen haben alle das Format „Vorname.Nachname@rs-hausberge.de“. Mögliche Anwendungen der schulischen E-Mail-Adressen können wie folgt sein:

Lehrkräfte

- Austausch von Unterrichtsmaterialien zwischen Zuhause und Schule
- Austausch von Unterrichtsmaterialien zwischen KollegInnen
- Materialien für Vertretungsstunden bei Krankheit
- Kommunikation mit SuS/Eltern.

## SuS

- Austausch von Unterrichtsmaterialien zwischen Zuhause und Schule
- Austausch von Unterrichtsmaterialien zwischen SuS.

### 3.13. HOMEPAGE

Die Schule hat eine Homepage, die unter der Adresse <http://www.rs-hausberge.de> erreichbar ist. Zahlreiche Funktionen können mit Erweiterungen integriert werden, ohne dass ein eigener Programmcode geschrieben werden muss. Die Redakteure melden sich über den Browser mit Benutzernamen und Kennwort an. Eine besondere Software auf dem PC wird nicht benötigt, ein beliebiger Browser reicht zur Verwaltung aus. Die Redakteure können über eine grafische Oberfläche innerhalb des Browsers den Seitenbaum (und damit die Struktur) umstellen und Texte und Bilder einpflegen.



Eng mit der Homepage verknüpft ist die Verwendung von WebUntis. Es bietet sowohl für die Schüler- als auch für die Lehrerschaft die Möglichkeit, den Stunden- oder Vertretungsplan entweder durch die dazugehörige App oder durch das Anmelden auf der Homepage aufzurufen bzw. einzusehen. Ferner buchen die Lehrkräfte anhand von WebUntis Fachräume (EDV-Raum, Selbstlernzentrum,...) oder Klassen- bzw. Kursarbeitstermine.



### 3.14. SICHERHEIT

Um die Sicherheit zu wahren, existiert auf dem Server ein zentrales Antivirenprogramm, das sich regelmäßig selbst aktualisiert. Die E-Mails werden durch ein zentrales Antivirenprogramm auf dem Post-Server geprüft. Auch dort wird die Aktualisierung täglich automatisch ausgeführt.

Auf den Arbeitsstationen wird Schadsoftware einfach durch einen Neustart getilgt, weil dort eine spezielle Software installiert ist, die bei einem Neustart alles softwaremäßig wieder in den Grundzustand setzt. Somit kann auf den Arbeitsstationen auf ein Antivirenprogramm verzichtet werden, was die Arbeitsgeschwindigkeit an den PCs enorm steigert.

## 4. STUNDENTAFEL

Die Medienerziehung an der Realschule Hausberge erstreckt sich von der Jahrgangsstufe 5 bis hin zur Klasse 10.

Die folgende tabellarische Übersicht zeigt, dass der obligatorische Informatikunterricht für die Jahrgangsstufen 5 bis 8 sich auf fünf Stunden aufsummiert. Ferner sei darauf hingewiesen, dass die SuS in den Klassen 7 und 8 innerhalb der GTAGs die Möglichkeit haben, das einstündige Angebot „Informatik und Technik“ zu wählen. In der Jahrgangsstufe 9 erhalten alle SuS, die im Rahmen des Neigungskurses (ehemals WP I) das Fach Biologie gewählt haben, obligatorisch noch zwei weitere Stunden Informatik. In den Jahrgangsstufen 9 und 10 besteht die

Möglichkeit, innerhalb des Ergänzungsunterrichts (ehemals WP II) ebenfalls noch einmal zwei Stunden Informatik zu wählen.

Jahrgangsstufe	Fach		Anzahl Stunden	
	Obligatorisch	Wahlmöglichkeit		
5	Informatik		1	
6	Informatik		1	
7	Informatik		1	
	Mathe-Informatik		1	
		Informatik-Technik (GTAG-Angebot)		1
8	Informatik		1	
		Informatik-Technik (GTAG-Angebot)		1
9	Informatik (falls Bio Neigungskurs)		2	
		Informatik (Angebot Ergänzungsunterricht)		2
10		Informatik (Angebot Ergänzungsunterricht)		2

## 5. INFORMATIK-BIBER

Der Informatik-Biber ist ein jährlich im November stattfindender Informatik-Schülerwettbewerb für Kinder und Jugendliche der Klassenstufen 3 bis 13, der von der Geschäftsstelle des Bundeswettbewerbs Informatik in Zusammenarbeit mit der Gesellschaft für Informatik und der Ernst-Denert-Stiftung veranstaltet wird. Inhalte des Wettbewerbs sind Denkaufgaben, die den Schülern in kreativer Weise Denkweisen und Konzepte aus der Informatik nahebringen. Die Beantwortung der Fragen erfolgt über die Website des Wettbewerbs online im Multiple-Choice-Verfahren.

**INFORMATIK-BIBER**



An diesem Wettbewerb nimmt die Realschule Hausberge seit dem Jahre 2015 möglichst mit allen SuS aus den Jahrgangsstufen 5 bis 10 teil. Im Rahmen dieses Wettbewerbs haben unsere SuS im Jahre 2016 von bundesweit 240 teilnehmenden Schulen den 8. Platz, und im Jahre 2017 den 5. Platz bei 327 teilnehmenden Schulen belegt.

## 6. MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

Medienerziehung darf nicht auf ein Unterrichtsfach oder nur auf einen Jahrgang beschränkt werden. Vielmehr ist die Medienerziehung als eine Querschnittsaufgabe zu verstehen. Sie beinhaltet fächerübergreifende und erzieherische Element und sollte als eine allgemeine, pädagogische Aufgabe sowohl über die Fächer, als auch über die Jahrgänge hinweg verstanden werden. Den SuS der Realschule Hausberge soll der kompetente Umgang mit den neuen Medien auf ihrem zunächst schulischen und späteren beruflichen Werdegang mitgegeben werden.

Aufgrund dessen ist innerhalb des Lernkompetenzcurriculums der Realschule Hausberge im ersten Halbjahr der 7. Jahrgangsstufe das Modul „Internetrecherche“ fest verankert und wird

mit der jeweiligen Lerngruppe und dem Klassenlehrer durchgeführt. Ein weiteres obligatorisches Modul des Lernkompetenzcurriculums, bei dem es zum Einsatz der neuen Medien kommt, lautet „PowerPoint/Präsentation 3“ und findet im ersten Halbjahr der 8. Jahrgangsstufe seine Anwendung. Auch hier wird dieses Modul mit der Klassengemeinschaft und dem Klassenlehrer durchgeführt.

Parallel zu diesen genannten Modulen aus dem Lernkompetenzcurriculum existieren noch zahlreiche andere Einsatzmöglichkeiten der neuen Medien, die in den jeweiligen Fachunterricht je nach Ausgangslage (Lerngruppe, (Tages-)Aktualität, ...) fakultativ ihre Anwendung finden können. In Anlehnung an den Medienkompetenzrahmen NRW und die hiermit einhergehenden sechs Kompetenzen sollen auf den folgenden Seiten die jeweiligen Matrices dem Leser die unterrichtsfachlichen Einsatzmöglichkeiten veranschaulichen. An dieser Stelle wird bewusst auf ausführliche Erläuterungen der Angebote verzichtet, da dies den Rahmen sprengen würde. Ferner soll auch darauf hingewiesen werden, dass die auf den folgenden Seiten abgebildeten Tabellen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben und einem Prozess der Ergänzung und Fortschreibung unterliegen.



	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
 <p>Bedienen und Anwenden „Ich weiß, wie man Medien nutzt.“</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Einführung in Lernprogramme, z.B. ego4you</li> <li>➤ <u>EK</u>: Himmelrichtungen-Spiel; Lernsoftware Küstenläufer &amp; Fallschirm</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen/Vielfalt von Lebewesen</li> <li>➤ <u>D</u>: Ein Besuch im Zoo</li> <li>➤ <u>Re</u>: Ich und die anderen – Künstlerischen Darstellungen Informationen entnehmen und wiedergeben</li> <li>➤ <u>If</u>: PC-Grundbedienung</li> <li>➤ <u>If</u>: Benutzung der Tastatur</li> <li>➤ <u>If</u>: Windows-Grundlagen</li> <li>➤ <u>If</u>: Netzwerk der Schule</li> <li>➤ <u>If</u>: Speichern und wiederfinden einer Datei</li> <li>➤ <u>If</u>: Transpositionsverfahren als Möglichkeit der Verschlüsselung</li> <li>➤ <u>If</u>: Sicheres Passwort</li> <li>➤ <u>If</u>: Mein Profil im Netz - Datenbewusstsein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>M</u>: Darstellen von erfassten Daten in Excel; Daten strukturiert aufarbeiten</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Gesundheitsbewusstes Leben/Ernährung(skonzepte)</li> <li>➤ <u>D</u>: Einen Text zweck- und adressatengerecht formatieren und gestalten</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Wie nutze ich das Internet sinnvoll</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Eigene Lieder komponieren mit ‚Mixcraft‘ (GTAG)</li> <li>➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Informationsblätter zum Thema ‚Magnetismus‘</li> <li>➤ <u>If</u>: Strukturierte Dateiverwaltung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>EK</u>: Lernsoftware Bergsteiger, Gradnetz und Nährstoffkreislauf Tropen</li> <li>➤ <u>M</u>: Diagrammerstellung in Excel zu Prozenten</li> <li>➤ <u>M</u>: Nutzung von GeoGebra zu den Dreiecken/Kongruenzsätzen</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Ökosystem Wald</li> <li>➤ <u>D</u>: Das Geheimnis des Erfolgs</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Eigene Lieder komponieren mit ‚Mixcraft‘ (GTAG)</li> <li>➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Informationsblätter zum Thema ‚Mondphasen‘</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Informationsblätter zum Thema ‚Linsen‘</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Erstellen von Diagrammen zum Thema ‚Lichtbrechung‘</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>EK</u>: Lernsoftware Schalenbau der Erde</li> <li>➤ <u>M</u>: Thema Vierecke; Verwendung des Zugmodus von GeoGebra</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Biologische Forschung und Medizin: Zusammenstellung von Informationen anhand vorgegebener Quellen</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Speisen und Getränke</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Brände und Brandbekämpfung</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Bedeutung des Wassers als Trink- und Nutzwasser</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Von der Steinzeit bis hin zum High-Tech-Metall</li> <li>➤ <u>D</u>: Ein Tag in der Arbeitswelt</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Unterrichtseihe Medien</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Jugend testet</li> <li>➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App</li> <li>➤ <u>If</u>: Einführung in Word, Excel, PowerPoint, Outlook, Photoshop</li> <li>➤ <u>If</u>: Kopieren, einfügen und drucken</li> <li>➤ <u>If</u>: GeoGebra als ZD-Zeichenprogramm</li> <li>➤ <u>If</u>: Möglichkeiten der Google Suite</li> <li>➤ <u>If</u>: Einführung in HTML</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Mindmap erstellen auf Grundlage eines Sachtextes</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Felder zu Ladungen grafisch darstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Bio</u>: Gene und Vererbung</li> <li>➤ <u>D</u>: Startklar für die Arbeitswelt</li> <li>➤ <u>Pk</u>: Vorbereitung des Betriebspraktikums (planet-berufe)</li> <li>➤ <u>Ku</u>: Bildtools in Word (Tontrennung)</li> <li>➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App</li> <li>➤ <u>If</u>: Einführung in Adobe Illustrator</li> <li>➤ <u>If</u>: Projekte mit Photoshop</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Informationsblätter mit Word erstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>EK</u>: Klimasimulation Keep Cool; Lernsoftware Bevölkerungspyramiden und demografischer Wandel</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Anwendung der Chemie in Medizin, Natur und Technik</li> <li>➤ <u>D</u>: Raus von zu Haus</li> <li>➤ <u>D</u>: Einen Gefühlsbrief am Computer erstellen</li> <li>➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App</li> <li>➤ <u>If</u>: Einführung in Blender (3D-Animationsprogramm)</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Excel zum Erfassen von Daten nutzen</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Erstellen von Diagrammen mit Excel</li> </ul>



Informieren und  
Recherchieren  
„Ich finde, was ich  
wissen will.“

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>EK</u>: Steckbrieferstellung Bundesländer</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen</li> <li>➤ <u>D</u>: Ein Besuch im Zoo</li> <li>➤ <u>D</u>: Eine Bibliothek erkunden</li> <li>➤ <u>PK</u>: Vorbereitung von Kurzvorträgen zu aktuellen Nachrichten</li> <li>➤ <u>Re</u>: Anfänge der Geschichte Israels – Religiöse Zeitleisten, Schaubilder und Landkarten beschreiben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Recherche zu „British food“</li> <li>➤ <u>M</u>: Flächen- und Rauminhalt – Überprüfung der gefundenen Lösungen mit der Realität (bspw. Preis/m<sup>2</sup> Bauland)</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Gesundheitsbewusstes Leben/Ernährung(skonzepte)</li> <li>➤ <u>D</u>: Im Internet Informationen suchen</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Erkundung des Heimortes</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Zeugnisse römischer Lebensart</li> <li>➤ <u>F</u>: Internetrecherche für Vorlagen/Designs für Geburtstagskarten</li> <li>➤ <u>Phy</u>: ‚Physiker im Zusammenhang mit Elektrizität‘</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: London plans, Business ideas, Scotland</li> <li>➤ <u>EK</u>: Informationsbeschaffung zu den Klimazonen</li> <li>➤ <u>M</u>: Grundfunktionen in Geo-Gebra kennenlernen und aus Textdokumenten erschließen (Dreiecke)</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Ökosystem Wald</li> <li>➤ <u>D</u>: Für andere da sein</li> <li>➤ <u>D</u>: Das Internet als Informationsquelle nutzen</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Judentum / Islam</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Erfinder / Entdecker der Renaissance</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Einstieg in die Demokratie</li> <li>➤ <u>F</u>: Urlaubsregionen in Frankreich</li> <li>➤ <u>F</u>: Planen einer Reise durch die Bretagne</li> <li>➤ <u>Re</u>: Islam – eine Religion stellt sich vor – Zu religiös-relevanten Sachverhalten Informationen sammeln</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Das Universum</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Die Planeten</li> <li>➤ <u>IF</u>: Internetrecherche, Notizen, Referate und Präsentationen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>EK</u>: Google Earth Vulkanblick</li> <li>➤ <u>M</u>: Haus der Vierecke</li> <li>➤ <u>M</u>: Binomische Formeln (Terme &amp; Gleichungen)</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Biologische Forschung und Medizin</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Speisen und Getränke</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Brände und Brandbekämpfung</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Die Erdatmosphäre</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Die Bedeutung des Wassers als Trink- und Nutzwasser</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Ureinwohner Amerikas</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Umweltbelastung durch die Industrialisierung</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Unterrichtsreihe Medien</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Jugend testet</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Vita ausgewählter Komponisten</li> <li>➤ <u>F</u>: Sport in Frankreich</li> <li>➤ <u>F</u>: Feste und Feiertage in Frankreich</li> <li>➤ <u>If</u>: Benutzung von Suchmaschinen – Suchen von Texten, Bildern und Videos</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Einsatz von Lernvideos zu physikalischen Themen</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Sammeln von Informationen zu Mini-Referaten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Australia</li> <li>➤ <u>M</u>: Pi und Kreisfläche (Kreis &amp; Zylinder)</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Gene und Vererbung</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Der Aufbau der Stoffe</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Säuren und Basen in Alltag und Beruf</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Mineralien und Kristalle</li> <li>➤ <u>D</u>: Mit dem „Schöne-Ferien-Ticket“ durch NRW</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Auswirkung deutscher Kolonialpolitik (Herero / Nama)</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Feldpostbriefe im Ersten Weltkrieg</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Errungenschaften der Weimarer Republik</li> <li>➤ <u>PK</u>: Recherche zu Berufsbildern (planet-berufe)</li> <li>➤ <u>PK</u>: Recherche zu politischen Organen</li> <li>➤ <u>PK</u>: Reflexion des Betriebspraktikums</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Vertiefung aktueller Themen</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Ausgewählte Komponisten und ihre Werke</li> <li>➤ <u>Ku</u>: Architektur der Romantik und Gotik</li> <li>➤ <u>F</u>: Schulsystem in Frankreich</li> <li>➤ <u>F</u>: Musikszene in Frankreich</li> <li>➤ <u>Re</u>: Martin Luther – Biografische Schwerpunkte erarbeiten und Lebenslauf erstellen</li> <li>➤ <u>If</u>: Suchen von Hilfen zu gestellten Aufgaben</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Einsatz von Kurzfilmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: South Africa &amp; Apartheid</li> <li>➤ <u>EK</u>: Informationsbeschaffung über Google Earth zu den 20 größten Städten weltweit</li> <li>➤ <u>M</u>: p-q-Formel, Quadratische Gleichungen und Funktionen</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Mobile Energiespeicher</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Zukunftssichere Energieversorgung</li> <li>➤ <u>D</u>: Referate vorbereiten</li> <li>➤ <u>Ge</u>: NS-Propaganda / Medien</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Chronologie des Zweiten Weltkriegs</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Widerstandskämpfer in der NS-Zeit</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Zwangsarbeiter und NS-Opfer im Heimatort</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Spuren der Teilung</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Ausgewählte Komponisten und ihre Werke</li> <li>➤ <u>Ku</u>: Künstler des 19./20. Jahrhunderts</li> <li>➤ <u>F</u>: Frankreich als Kolonialmacht</li> <li>➤ <u>F</u>: Musikszene in Frankreich</li> <li>➤ <u>Re</u>: Zwischen Geburt und Wiedergeburt – Hinduismus und Budismus</li> <li>➤ <u>If</u>: Nutzung von Suchmaschinen um Anleitungen in Form von Video-Tutorials herauszusuchen</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Einsatz von Lernvideos</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Informationen zur Erstellung eines Sachtextes im Internet sammeln</li> </ul>

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
 <p>Kommunizieren und Kooperieren <i>„Ich trete in Kontakt mit anderen.“</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Emails verstehen und schreiben</li> <li>➤ <u>M</u>: Präsentation von erfassten Daten anhand von Excel-Diagrammen</li> <li>➤ <u>D</u>: Eine E-Mail mit Anhang verschicken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: London plans, Buisness ideas &amp; Scotland in PA/GA als Präsentation vorbereiten</li> <li>➤ <u>D</u>: Unsere Klasse im Netz</li> <li>➤ <u>F</u>: Internetportal zum Suchen und Finden von Adressen für Brieffreundschaften</li> <li>➤ <u>Re</u>: Wer wird Biblionär?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>SoWi</u>: Hausaufgaben per Mail</li> <li>➤ <u>F</u>: Internetportal zum Suchen und Finden von Adressen für Brieffreundschaften</li> <li>➤ <u>If</u>: Benutzung von Emails</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Australia in PA/GA als Präsentation vorbereiten</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Gene und Vererbung</li> <li>➤ <u>D</u>: Startklar für die Arbeitswelt</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Versenden eigener digitaler Produkte an den Fachlehrer und andere Personen</li> <li>➤ <u>F</u>: Internetportal zum Suchen und Finden von Adressen für Brieffreundschaften</li> <li>➤ <u>If</u>: Erstellung von Bewerbungsunterlagen und Kommunikation mit der Wettbewerbsleitung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Vorbereitung und Durchführung von Zeitzeugeninterviews</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Versenden eigener digitaler Produkte an den Fachlehrer und andere Personen</li> <li>➤ <u>F</u>: Internetportal zum Suchen und Finden von Adressen für Brieffreundschaften</li> <li>➤ <u>Re</u>: Religionen der Welt</li> </ul>

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
 <p>Produzieren und Präsentieren „Ich gestalte mit digitalen Geräten.“</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Bio</u>: Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen präsentieren und Quellenangaben machen</li> <li>➤ <u>D</u>: Ein Besuch im Zoo</li> <li>➤ <u>Re</u>: Feste und Rituale im Jahreskreis – Christliche, jüdische und islamische Feste präsentieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>M</u>: Präsentation von erfassten Daten anhand von Excel-Diagrammen</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Gesundheitsbewusstes Leben/Ernährung(skonzepte)</li> <li>➤ <u>D</u>: Die bunte Welt der Medien</li> <li>➤ <u>D</u>: Essen verbindet</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Vergleich antike und moderne Demokratie</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Elektronische Kompositionen mit ‚Mixcraft‘ präsentieren</li> <li>➤ <u>F</u>: Eine Geburtstagskarte auf Französisch gestalten</li> <li>➤ <u>Re</u>: Jesus ging und die Kirche kam – Religiös-historische grafische Darstellungsformen über die Ausbreitung der christlichen Kirchen</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Referate präsentieren zum Thema ‚Wärmelehre‘</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Referate präsentieren zum Thema ‚Energieformen‘</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: London plans, Business plans &amp; Scotland präsentieren</li> <li>➤ <u>EK</u>: Klimazonen der Erde</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Ökosystem Wald</li> <li>➤ <u>D</u>: Das Geheimnis des Erfolgs</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Erstellen eines Galeriegangs zum Judentum / Islam</li> <li>➤ <u>Mu</u>: Elektronische Kompositionen mit ‚Mixcraft‘ präsentieren</li> <li>➤ <u>F</u>: Erstellen einer PPT für eine geplante Reise durch die Bretagne</li> <li>➤ <u>Re</u>: Erstellen einer PPT zu den ‚Fünf Säulen des Islams‘</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Referate präsentieren zum Thema ‚Milchstraße‘</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Referate präsentieren zum Thema ‚Physiker‘</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Referate präsentierten zum Thema ‚Linsen‘</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Blog verfassen</li> <li>➤ <u>EK</u>: Naturkatastrophen</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Biologische Forschung und Medizin</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Die Erdatmosphäre</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Die Bedeutung des Wassers als Trink- und Nutzwasser</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Ureinwohner Amerikas</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Jugend testet</li> <li>➤ <u>F</u>: Gedichte verfassen und visualisieren</li> <li>➤ <u>If</u>: Präsentationen mit PPT</li> <li>➤ <u>If</u>: Erstellen von Word- und Excel-Dokumenten</li> <li>➤ <u>If</u>: Erstellung von Web-Seiten</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Videos zur Erklärung von physikalischen Themen aufzeichnen/vorstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Australia</li> <li>➤ <u>Bio</u>: PPT zu Gene und Vererbung</li> <li>➤ <u>D</u>: Einen Power-Point-Vortrag gestalten und vortragen</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Präsentation Feldpostbriefe im Ersten Weltkrieg</li> <li>➤ <u>Pk</u>: Reflexion des Betriebspraktikums</li> <li>➤ <u>Pk</u>: Vorbereitung des Präsentationsabends (Markt der Möglichkeiten)</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Kurzvorträge zum Thema ‚Steuern‘</li> <li>➤ <u>Mu</u>: eigene Kompositionen mit digitalen Piano/ ‚Mixcraft‘ vorstellen</li> <li>➤ <u>Ku</u>: Porträts in Tontrennung gestalten im Stil von Andy Warhol</li> <li>➤ <u>F</u>: PPT zur Musikszene in Frankreich</li> <li>➤ <u>Re</u>: Martin Luther – Auf einer Karte mit Fotoaufnahmen heutiger Orte die Wege Luthers nachvollziehen</li> <li>➤ <u>If</u>: Gestaltung von Grafiken</li> <li>➤ <u>If</u>: Verändern und Kombinieren von Bildern</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Eine PPT zu einem physikalischen Thema erstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>EK</u>: Hafen-City Hamburg &amp; Dubai</li> <li>➤ <u>M</u>: Vortragsreihe zu berühmten Mathematikern nach Abschluss der ZPs</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Mobile Energiespeicher</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Zukunftssichere Energieversorgung</li> <li>➤ <u>D</u>: Das Wunder von Bern</li> <li>➤ <u>D</u>: Referate präsentieren</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Präsentation Widerstandskämpfer in der NS-Zeit</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Zwangsarbeiter und NS-Opfer im Heimatort</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Kurzvorträge zum Thema ‚Internationale Konflikte‘</li> <li>➤ <u>Mu</u>: eigene Kompositionen mit digitalen Piano/ ‚Mixcraft‘ vorstellen</li> <li>➤ <u>Ku</u>: Künstler des 19./20. Jahrhunderts</li> <li>➤ <u>F</u>: PPT zu Frankreich als Kolonialmacht</li> <li>➤ <u>Re</u>: Anpassung und Widerstand – Kirche in Unrechtsstaaten</li> <li>➤ <u>If</u>: Erstellung einfacher Szenen in Blender</li> <li>➤ <u>If</u>: Erstellung eines animierten Titels</li> <li>➤ <u>Phy</u>: Eine PPT zu einem physikalischen Thema erstellen</li> </ul>

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
 <p>Analysieren und Reflektieren „<i>Ich denke über meine Mediennutzung nach.</i>“</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Bio</u>: Tiere und Pflanzen</li> <li>➤ <u>Pk</u>: Mediennutzung in der Freizeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Bio</u>: Gesundheitsbewusstes Leben/Ernährung(skonzepte)</li> <li>➤ <u>D</u>: Die bunte Welt der Medien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Bio</u>: Ökosystem Wald</li> <li>➤ <u>D</u>: Unsere Klasse im Netz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Blog anderer kommentieren</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Biologische Forschung und Medizin</li> <li>➤ <u>D</u>: Gefahren im Netz – Cybermobbing</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Reflexion des eigenen Konsumverhaltens</li> <li>➤ <u>SoWi</u>: Unterrichtsreihe Medien</li> <li>➤ <u>If</u>: Umfrage zum Zeitumfang der Mediennutzung – Diagramm in Excel</li> <li>➤ <u>GTAG</u>: Fake News</li> <li>➤ <u>GTAG</u>: Cybermobbing</li> <li>➤ <u>GTAG</u>: Gefahren des Internets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>M</u>: Meinungsbildung – Lügen mit Statistiken, Wahrheitsgehalt von Darstellungen des Internets hinterfragen und kritisch reflektieren (Statistik)</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Gene und Vererbung</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Verantwortung der europäischen Nationen für ehemalige Kolonien</li> <li>➤ <u>Re</u>: Filmanalyse: Martin Luther</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>E</u>: Kommentar zum persönlichen Nutzungsverhalten verfassen</li> <li>➤ <u>M</u>: Meinungsbildung – Lügen mit Statistiken, Wahrheitsgehalt von Darstellungen des Internets hinterfragen und kritisch reflektieren (Statistik)</li> <li>➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung</li> <li>➤ <u>Ge</u>: Reflexion der Beeinflussbarkeit durch Medien (Fake News)</li> <li>➤ <u>Re</u>: Filmanalyse: Dietrich Bonhoeffer</li> </ul>

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
 <p>Problemlösen und Modellieren <i>„Ich lerne Programmieren.“</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>If</u> EVA-Prinzip</li> <li>➤ <u>If</u>: Identifizieren von algorithmischen Grundstrukturen</li> <li>➤ <u>If</u>: Wirkweisen von Algorithmen überprüfen</li> <li>➤ <u>If</u>: Analyse eines Algorithmus</li> <li>➤ <u>If</u>: Quelltexte bewerten</li> <li>➤ <u>If</u>: Algorithmen in einer visuellen Programmiersprache implementieren</li> <li>➤ <u>If</u>: Bedeutung von Informationssystemen in der Lebens- sowie Arbeitswelt beschreiben und die Auswirkungen benennen</li> <li>➤ <u>If</u>: Funktionsweise eines Automaten ihrer der Lebenswelt benennen</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Ch</u>: Die Erdatmosphäre</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Bedeutung des Wassers als Trink- und Nutzwasser</li> <li>➤ <u>If</u>: Programmieren mit Scratch</li> <li>➤ <u>If</u>: Vorbereitung auf den Informatik-Biber</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>If</u>: Programmieren mit grafischen und textbasierten Werkzeugen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Bio</u>: Evolution –Vielfalt und Veränderung</li> <li>➤ <u>Ch</u>: Zukunftssichere Energieversorgung</li> </ul>

## 7. EVALUATION

Die Evaluation des Medienkonzepts der Realschule Hausberge erfolgt zum einen durch die Evaluation des Lernkompetenzcurriculums und die hierin verankerten Bausteine „Internet-recherche“ und „PowerPoint/Präsentation 3“ innerhalb von Lehrerkonferenzen sowie Schulkonferenzen. Darüber hinaus bieten Klassen- und Kursarbeiten, aber auch Vergleichsarbeiten wie der Lernstand 8 oder die Zentralen Abschlussprüfungen 10 eine Plattform, Rückschlüsse über den erfolgreichen Einsatz der neuen Medien in den jeweiligen Jahrgangsstufen beziehungsweise Fächern zu ziehen. Hinweise und Korrekturen sowohl technischer als auch organisatorischer Art seitens der Fachschaften finden bei der Medienkonzeptionalisierung ihre Berücksichtigung. Ferner sei auf das Feedback seitens der außerschulischen Partner (beispielsweise im Rahmen der Berufswahlvorbereitung) bezüglich der beobachteten Medienkompetenzen der SuS hingewiesen. Diese arbeitsweltlichen Rückmeldungen bieten ebenfalls die Möglichkeit, einzelne Module/Bausteine entsprechend zu verändern oder zu vertiefen.

## 8. FORTBILDUNGSMABNAHMEN

Die Fortbildungsbeauftragte sichtet regelmäßig angebotene EDV-Fortbildungsmaßnahmen und hängt diese im Lehrerzimmer am Schwarzen Brett aus bzw. informiert per Email. Schulin-terne Fortbildungen für die Lehrkräfte finden bei Bedarf statt, beispielsweise bei der Aktualisierung der Betriebssysteme oder der Textverarbeitungssoftware. Über ausgehängte Teilnehmerlisten bucht man sich in diese ein.

Seit dem Schuljahr 2022/2023 verfügt die Realschule Hausberge über eine Schullizenz der Fortbildungsplattform Fobizz. Fobizz bietet dem Kollegium eine zeitgemäße und flexible Form der Weiterbildung im Bereich des digital gestützten Lehrens und Lernens. Die Online-Fortbildungen bestehen aus Kurzvideos mit anschließenden Übungen, die jederzeit pausiert und zu einem anderen Zeitpunkt fortgesetzt werden können. Fobizz wird von dem Kollegium in Form von geplanten Fortbildungstagen verpflichtend genutzt. Freiwillig können beliebig viele Fortbildungen belegt werden.



## 9. ZIELE

Um die im Vorfeld definierten pädagogischen Ziele und die hiermit einhergehenden curricularen Vorgaben erreichen und gewährleisten zu können, benötigt die Realschule Hausberge kurz- bis mittelfristig die folgenden technischen Voraussetzungen:

- Die Ausstattung jedes Klassenraumes mit einer festen Präsentationseinheit (Beamer oder digitale Tafel).
- Die 1:1-Ausstattung der digitalen Endgeräte ab der Jahrgangsstufe 7 für alle SuS.
- Die Ausstattung des gesamten Schulgebäudes mit einem stabilen WLAN-Netz.
- Die Ausstattung beider EDV-Räume mit neuer/aktueller Hardware.
- Implementierung/Nutzung von elektronischen Klassen- bzw. Kursbüchern und hiermit verbunden die Bereitstellung von Tablets/Laptops im jeweiligen Unterrichtsraum.