



Medienkonzept des Hellweg-Gymnasiums Bochum



Stand: April 2023

Inhalt

1 Einleitung	2
2 Zuständigkeiten und Organigramm	4
3 Ausstattung und Infrastruktur	5
3.1 Mediale Ausstattung der Fach-, Kurs- und Klassenräume	5
3.2 Portabler und ausleihbarer Medienbestand	5
4 Verankerung im Unterricht und in der Schulorganisation	6
4.1 Lernplattformen und Tools	7
4.2 Medienpass	8
4.3 Study Hall.....	8
4.4 Einführung von iPads ab Jahrgangsstufe 8	9
5 Fortbildung	11
6 Evaluation und Perspektiven	12
Anhang	13

1 Einleitung

Moderne Kommunikationsmedien, digitale Tools und Dialogsysteme sowie verschiedenste Software prägen unseren Alltag zu einem erheblichen Teil. Das hat uns im März 2020 die damals beginnende Corona-Pandemie und der dadurch begründete Lockdown mehr denn je vor Augen geführt. Aber auch jüngere Entwicklungen, wie der vermeintlich rasante Einzug von künstlicher Intelligenz, beispielsweise in Form von Chat GPT, verdeutlichen uns einerseits die Relevanz einer pädagogisch sinnstiftenden Integration und Berücksichtigung solcher Entwicklungen im Lehr- und Lernprozess, eingebettet in ein Konzept, welches sich die Stärkung der Medienkompetenz als Ziel setzt.

Zweifelsohne ist das Lehren und Lernen in der digitalen Welt eine Querschnittsaufgabe im Alltag von Schule und Unterricht geworden. Um diesen langfristig angelegten Prozess, der durch die Zielsetzungen der individuellen Kernlehrpläne der Unterrichtsfächer und der Vorgaben im Referenzrahmen Schulqualität NRW (Dimension 2.10) mittlerweile auch einen obligatorischen Charakter gewonnen hat, erfolgreich und am Puls der Zeit umsetzen zu können, nimmt sich das Hellweg-Gymnasium den damit verbundenen Fragen und Aufgaben aktiv an. Hierzu zählt die fortdauernde Evaluation, wie der Einzug von Informations-, Kommunikations- und Präsentationstechnologien aber auch Anwendungssoftware pädagogisch wertvoll, gewinnbringend und zielführend in unseren Schul- und Unterrichtalltag eingebracht werden kann. Als oberstes Ziel setzt sich das Hellweg-Gymnasium dabei einen kompetenten und lernförderlichen sowie reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit Hardware, Software und Informationen, die uns heutzutage im Überfluss zur Verfügung stehen, zu schulen. Immer im Blick stehen dabei die tatsächlichen Bedingungen vor Ort, die dem medialen und digitalen Handeln zugrunde liegen.

Aus diesem Grund fußt das Medienkonzept unserer Schule auf zwei grundlegenden Säulen, die sich wechselseitig ergänzen. Einerseits ist das Hellweg-Gymnasium stetig aktiv, die mediale Infrastruktur der Schule zu modernisieren. Dies wird als unabdingbar bewertet für die Realisierung der zweiten Säule unseres Medienkonzepts: Ein manuell-kompetenter und kognitiv-kritischer Umgang seitens der Lehrenden und Lernen mit Medien, die nicht nur den Lernprozess unterstützen, sondern vor allem Gegenstand der alltäglichen Kommunikation der Schülerinnen und Schüler sind und somit erheblichen Einfluss auf die Sozialisation und Meinungsbildung nehmen.

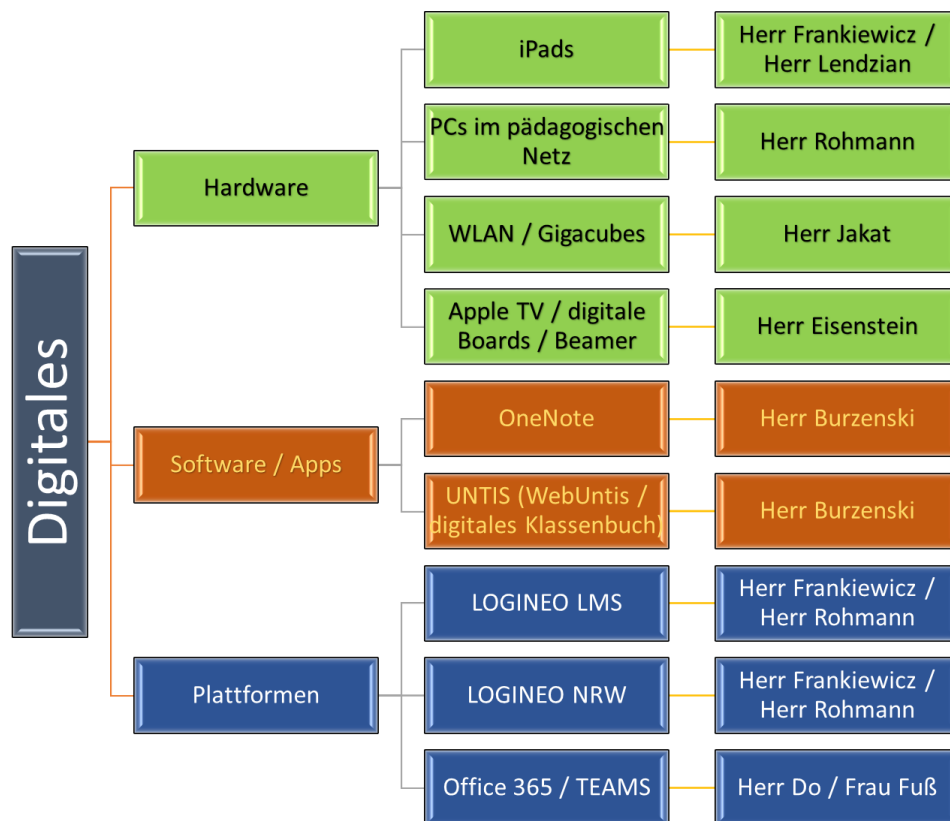
Bei den Entscheidungen, die wir als gesamte Schulgemeinde über die Ausgestaltung und stetige Aktualisierung unseren Medienkonzeptes treffen, setzen wir immer die pädagogische Brille auf! So beschließen wir konkrete Maßnahmen beispielsweise nicht nur mit Blick auf bestimmte Altersgruppen, sondern wägen, wenn notwendig, auch individuelle Dispositionen ab.

Um die oben genannten Zielsetzungen erfolgreich umsetzen zu können, hat sich das Hellweg-Gymnasium an den im Medienpass NRW formulierten Kompetenzen orientiert und diese in einem schuleigenen Kompetenzraster umgesetzt (Kapitel 4). Die hier ausgewiesenen Kompetenzen werden sowohl in fachlich integrierten Zusammenhängen über die komplette Fächertafel hinweg realisiert als auch überfachlich und außerunterrichtlich gefördert. Um gewährleisten zu können, dass am Ende der Schullaufbahn alle Schülerinnen und Schüler ein Mindestmaß an Kompetenzen im Umgang mit Medien erreicht haben werden, fokussiert das Medienkonzept zur Förderung ebendieser überwiegend die

Inhalte der Sekundarstufe 1, in der allen Bildungsbiographien, mit Ausnahme der zweiten Fremdsprache und der Differenzierungskurse, dieselbe Fächertafel zugrunde liegt.

2 Zuständigkeiten und Organigramm

Im Zuge der Digitalisierung von Schule und Unterricht am Hellweg-Gymnasium sind eine Vielzahl von Arbeitsfeldern und Verantwortlichkeiten entstanden, die arbeitsteilig von Mitgliedern des Kollegiums erfüllt werden. Das folgende Organigramm gibt diese Aufgabenteilung wieder, indem Arbeitsfelder und Zuständigkeiten dargestellt sind.



Für die Organisation der Arbeitsprozesse ist es notwendig, zwischen Zuständigkeit und Administration zum Einen und *first level support* zum Anderen zu unterscheiden. Da beides von Lehrerinnen und Lehrern parallel zum Unterricht geleistet wird, hat sich gezeigt, dass insbesondere der *first level support* gut organisiert werden muss, damit transparentes und verlässliches Arbeiten gewährt ist. Aus diesem Grund ist dieses Organigramm auf der Schul-Homepage sowohl mit einer Definition der Zuständigkeitsbereiche verlinkt als auch mit einem Kontaktformular und Sprechzeiten der jeweils Verantwortlichen. Auf diese Weise können alle Mitglieder der Schulgemeinde jederzeit passende Kontaktpersonen für ihr Problem finden und ihr Anliegen vorbringen. Es ist damit zu rechnen, dass die *support*-Leistung einige Zeit in Anspruch nimmt (die sich etwa anhand der Lage der Sprechzeiten abschätzen lässt).

3 Ausstattung und Infrastruktur

3.1 Mediale Ausstattung der Fach-, Kurs- und Klassenräume

- Kurzdistanzbeamer in allen Klassen- und Kursräumen
- Apple TV in allen Klassen-, Fach- und Kursräumen
- ein Activ Panel im Europa-Raum^[1]
- fünf rollbare Medieneinheiten mit Fernsehern und DVD-Playern
- Overheadprojektoren in allen Klassen-, Kurs- und Fachräumen
- insgesamt sieben Smartboards in folgenden Fachräumen: Biologie, Chemie, Erdkunde, Räume 104, 357 und 359
- Dokumentenkameras in der Biologie, R160, R163, Chemie, R261, R265 sowie im Erdkunderaum
- Beamer mit Soundanlage in der Aula
- Druckstation in der Study Hall (nach Absprache)
- W-LAN im gesamten Schulgebäude (Zugang über Passwort)

3.2 Portabler und ausleihbarer Medienbestand

- vier CD-Player inklusive USB Funktion für Lernstand und persönliche Ausleihe
- ein ausleihbarer Beamer
- ein portabler Beamer für die Fachschaft Sport (dauerhaft übergeben)
- zwei ausleihbare Bluetooth-Boxen
- ein rollbarer Medienwagen mit Beamer, Endoskopkamera und Soundsystem in Raum R 114
- 45 ausleihbare iPads samt Pencils und Tastatur
- 3 Gigacubes

4 Verankerung im Unterricht und in der Schulorganisation

Am Hellweg-Gymnasium wird durchgängig in allen Jahrgangsstufen und Unterrichtsfächern Medienerziehung geleistet, wobei das Fach Informatik in Jgst. 6 hier Lücken im Bereich Modellieren schließt. Die schulinternen Lehrpläne folgen dem Medienkompetenzrahmen NRW (MKR NRW).

Die folgende tabellarische Übersicht, die die Kompetenzen gemäß MKR NRW ausweist, informiert darüber, welche Kompetenzen in welcher Jgst. in der SEK I gefördert werden. Eine nach Jgst. detailliertere Übersicht (Darstellung gemäß einzelner Fächer/ Fachbereiche und Unterrichtsgegenstände) findet sich im Anhang.

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 Informations-recherche	3.1 Kommunikations- und Kooperations-prozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation *	5.1 Medienanalyse *	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Jgst 7	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10 - Lion's Quest Modul (Jgst. 5): Regeln der Kommunikation -> hinsichtlich medial geführter Kommunikation erweitern.	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10 - Methodentage EF	- Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 9 - Jgst 10
1.2 Digitale Werkzeuge *	2.2 Informations-auswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel *	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10 - Kennenlernen der Moodle Plattform	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	- Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7
1.3 Datenorganisation	2.3 Informations-bewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation i. d. Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
- Jgst 5 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10 - Vorbereitung Facharbeit Q1	- Jgst 5 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	- Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 10	- Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	Jgst 6	Jgst 6
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und Kriminalität	4.3 Rechtliche Grundlagen *	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
- Jgst 5 - Jgst 6 - Informationsveran-staltung: Risk And Fun im Netz (6) - Handy-nutzungsordnung der Hellweg Schule	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8 - Jgst 9 - Jgst 10	- Jgst 6 - Jgst 7 - Jgst 8	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 8 - Jgst 9 - Handy-nutzungsordnung der Hellweg Schule - Vorbereitung Facharbeit Q1	- Jgst 5 - Jgst 6 - Jgst 8 - Jgst 9	- Jgst 6 - Jgst 7

4.1 Lernplattformen und Tools

Alle Schülerinnen und Schüler des Hellweg-Gymnasiums erhalten einen Zugang zur Lernplattform des Landes NRW *Logineo LMS*. Diese Plattform dient als datensicheres Kommunikationstool zwischen Lehrkräften und Lernenden; im Fall von Distanzunterricht wird dieser über dieses Lernmanagementsystem abgewickelt.

Darüber hinaus erhalten alle Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrkräfte eine Lizenz zur Nutzung des *Microsoft Office*-Pakets. Hierdurch stehen ihnen nicht nur die damit verbundenen Textverarbeitungs- (*Word*), Tabellenkalkulations- (*Excel*), Präsentations- (*PowerPoint*) und Organisationsprogramme (*OneNote*) zur Verfügung, sondern mit *Teams* auch ein Tool, das die Abwicklung von Videokonferenzen – zur Ergänzung von (Distanz-) Unterrichtsangeboten und Beratung sowie für Konferenzen und Absprachen – ermöglicht. (Die Nutzung der mit dem Microsoft Office-Paket verknüpften Email-Adresse spielt für die schulische Kommunikation keine Rolle.) Verknüpft mit diesem Zugang zum Microsoft Office-Paket erlangen die Lehrkräfte sowie Schülerinnen und Schüler auch Zugang zum schulinternen WLAN. Zur Nutzung des *Microsoft Office*-Pakets ist die Unterzeichnung einer „Nutzungsvereinbarung und datenschutzrechtliche[n] Einwilligung“ notwendig.

Für die mediengebundene Umsetzung der Facetten des Medienkompetenzrasters stehen allen Schülerinnen und Schülern Leih-iPads zur Verfügung, die für den Unterricht eingesetzt werden können. Auch der Einsatz eigener Endgeräte (Smartphones bzw. – ab Klasse 7 – Tablets) ist innerhalb des schulinternen WLANs im Unterricht möglich, sofern die Unterrichtsplanung dies vorsieht. Die Nutzung von Tablets muss gesondert beantragt werden und schließt die Einverständniserklärung mit verbindlichen Regeln ein (vgl. „Antrag Tabletnutzung Unterricht“).

Das Kollegium des Hellweg-Gymnasiums nutzt *Logineo NRW* für die rechtssichere Kommunikation über dienstliche Email-Adressen und die schulinterne Bereitstellung von Konzepten oder organisatorischen Daten über eine geschützte Cloud.

Außerdem wird *WebUntis* in der Schulgemeinde zur Organisation von Vertretungsunterricht und mit Beginn des Schuljahrs 2023/24 auch als digitales Klassenbuch genutzt.

4.2 Medienpass

Mit der Aktualisierung der schulinternen Lehrpläne hinsichtlich der Vorgaben des MKR NRW wird die Vermittlung der jeweiligen Facetten der Medienkompetenz gesondert im Klassenbuch dokumentiert. Auf dieser Grundlage erwerben die Schülerinnen und Schüler, die seit 2021 am Hellweg-Gymnasium eingeschult wurden, mit Abschluss der Sekundarstufe I ihren persönlichen Medienpass. Mit diesem Medienpass können die Schülerinnen und Schüler ihre erlangten Fähigkeiten bescheinigen, zum Beispiel bei der Bewerbung für das schulische Betriebspraktikum oder bei späteren beruflichen oder universitären Bewerbungen.

Mein Medienpass

Name: _____ Klasse: _____

Meine Zugangsdaten zum Schulnetzwerk: _____

	☐ Ich kann Apps oder digitale Geräte für die Erarbeitung von Unterrichtsinhalten nutzen.	☐ Ich kann meine Daten speichern und wiederfinden.
	☐ Ich kann Daten als Texte oder Graphiken digital darstellen.	☐ Ich weiß, dass meine Daten nur mir gehören! Deswegen stelle ich sie nicht unüberlegt ins Internet!
	☐ Ich kenne verschiedene online Suchmaschinen und kann diese für eine Datenrecherche sinnvoll nutzen.	☐ Ich kann entscheiden, ob Infos vertrauenswürdig und hilfreich sind, oder ob es sich um Werbung oder Falschmeldungen handelt.
	☐ Aus einer Vielzahl von Suchergebnissen, die vorgeschlagen werden, kann ich hilfreiche Infos auswählen.	☐ Wenn ich mich im Internet mal unwohl oder unsicher fühle, dann weiß ich, wo ich mir Hilfe holen kann.
	☐ Ich kann digitale Geräte, Programme und Webseiten nutzen, um mich mit anderen höflich auszutauschen. Auch Plattformen zum Austausch von Daten kenne ich.	☐ Ich verhalte mich anderen in Gesprächen gegenüber so, wie ich auch behandelt werden möchte. Ich verletze niemanden mit meinen Nachrichten!
	☐ Ich kann im Internet Webseiten finden, auf denen ich meine Meinung zu bestimmten Themen äußern kann.	☐ Wenn mich im Internet oder bei online Chats jemand bedrückt, verunglimpft oder beleidigt, dann weiß ich wo ich mir Hilfe holen kann.
	☐ Ich habe Dokumente und / oder Präsentationen mithilfe digitaler Medien erstellen können, z.B. _____	☐ Wenn ich Bilder oder Texte von anderen Leuten für meine Arbeit nutze, dann weiß ich, dass ich das kennzeichnen muss - und weiß auch wie ich das mache.
	☐ Ich kann Bilder, Töne oder Schriftarten geschickt einsetzen, um bestimmte Wirkungen zu erzielen.	☐ Bilder oder Aussagen von anderen veröffentliche ich nicht, ohne vorher um Erlaubnis zu bitten oder die Quelle anzugeben.
	☐ Ich weiß, dass es heutzutage eine Menge verschiedener Medien gibt, die für mich ganz klar Vorteile, aber manchmal auch Nachteile haben können.	☐ Ich kann einschätzen, dass soziale Netzwerke oder z.B. auch Computerspiele Einfluss auf mein Handeln nehmen können.
	☐ Ich habe Beispiele kennengelernt, die klar zeigen, dass Medien mich in meiner Meinungsbildung beeinflussen können.	☐ Auch wenn das Internet oder digitale Medien Bestandteil meines Alltags sind, kann ich Art und Häufigkeit meiner Nutzung einschätzen und kontrollieren.
	☐ Ich habe gelernt, was ein Algorithmus ist und kenne Beispiele aus meinem Alltag, die Einfluss auf meine Entscheidungen und meine Meinungen haben können.	☐ Ich habe Folgendes selbst programmiert und bin stolz auf mich: _____
	☐ Ich kann die Funktionen bestimmter Apps, Websites oder digitaler Programme für meine Ziele oder das Lösen meiner Probleme nutzen.	☐ Ich weiß, dass digitale Medien und das Internet nicht nur für meine Unterhaltung da sind, sondern mir ganz konkrete bei Problemen, wie z.B. _____

4.3 Study Hall

Anfang 2020 wurde unter der Schülerschaft des Hellweg-Gymnasiums eine Umfrage durchgeführt, die den Bedarf und das Interesse an der Wiederbelebung des ehemaligen Selbstlernzentrums ermitteln sollte. Zweifelsohne war das Ergebnis: Es gibt Bedarf und auch den Wunsch nach einem Arbeitsraum, der vor allem das Arbeiten an und mit Computern ermöglicht. Jedoch mangelte es an Interesse, diesen Raum auch zu betreuen, so dass das Projekt zunächst ruhen gelassen wurde.

Wie an so vielen anderen Stellen hat die Corona-Pandemie den zuletzt benötigten Schub gebracht. Aus Verantwortungsbewusstsein auch denjenigen Schülerinnen und Schülern gegenüber, die im privaten Umfeld nicht über die notwendige technische und digitale Ausstattung verfügen, welche für ein erfolgreiches Lernen auf Distanz unabdingbar ist, wurde die Schaffung eines entsprechenden Arbeitsraums notwendig. Es wurde ein Konzept erarbeitet, welches nach den Herbstferien 2020 in Form der neu benannten Study Hall in den Wänden des ehemaligen Selbstlernzentrums realisiert wurde. Die Bereitstellung dieses Arbeitsraums, der Schülerinnen und Schülern der Oberstufe auch in der Zeit des Präsenzunterrichts zur Verfügung steht, erfolgte auf der Basis des Prinzips der

Eigenverantwortung. Genaue Hinweise zu der Ausstattung, den Zielen und den Rahmenbedingungen zur Nutzung der Study Hall finden sich in dem folgenden Infomercial: <https://hellweg-schule.de/2020/12/10/infomercial-study-hall/>

4.4 Einführung von iPads ab Jahrgangsstufe 8

Mit dem Schuljahr 2022/23 wurde am Hellweg-Gymnasium der durchgängige Einsatz von Tablets in der Klasse 8 eingeführt. Ziel dieser Maßnahme ist es vor allem, die manuellen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu stärken in Bezug auf die Anwendung gängiger Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations- und v.a. Organisations-Programme, zielführender Durchführung von Rechercheaufgaben und vieles mehr.

Diese verstärkte Fokussierung auf die manuellen Kompetenzen wird selbstverständlich weiterhin flankiert durch Elemente der kognitiv-kritischen Medienerziehung, die seit Beginn der Jahrgangsstufe 5 unterrichtet werden (s. tabellarische Übersicht oben).

Mit Abschluss der Sekundarstufe I sollen die Schülerinnen und Schüler des Hellweg-Gymnasiums dann kompetent sein, selbständig ihr Lernen zu organisieren - auch unter Nutzung (vorgegebener) digitaler Quellen und Organisationstools.

Wesentliche Aspekte der Unterrichtsorganisation, der Medienerziehung – auch in Zusammenarbeit zwischen Elternhaus und Schule – sowie Regeln, die insbesondere beim durchgängigen unterrichtlichen Einsatz von iPads elementar sind, werden den Schülerinnen und Schülern sowie deren Eltern vor Einführung der iPads erläutert und durch eine Broschüre zusammengefasst (die auf der Homepage auch zum Download bereitgestellt ist).

Warum erst ab Klasse 8?

Zu den Elementen einer ganzheitlichen Bildung - auch unter Berücksichtigung verschiedener Lernwege von Kindern und Jugendlichen - gehören zahlreiche kognitive und motorische Fähigkeiten. Um die Handschrift der Schülerinnen und Schüler zu stärken und Grundprinzipien der Selbstorganisation (z.B. Heftführung) sowie Lerntechniken (z.B. Clusterung/ Strukturierung) zu vermitteln, hat sich die Schulkonferenz des Hellweg-Gymnasiums dazu entschlossen, mit dem durchgängigen Einsatz digitaler Unterrichtsorganisation erst in der Jahrgangsstufe 8 zu beginnen. Es ist leichter, die Möglichkeiten digitaler Tools zu erfassen, wenn Möglichkeiten und Schwierigkeiten bei der Heftführung oder die Verknüpfung motorischer Lernansätze [„Wer schreibt, bleibt!“] mit der Organisation von Lerninhalten [Mind Maps, Lernplakate etc.] vorher erfahren und erlernt wurden.

Einsatz der Tablets im Unterricht

Durchgängig in jedem Unterrichtsfach setzen die Schülerinnen und Schüler von Klasse 8 an das Microsoft-Tool *OneNote* zur Organisation ihrer Mitschriften, Arbeitsblätter und Hausaufgaben ein. Dabei ermöglicht die Arbeit mit *OneNote* eine übersichtliche Struktur und die Gewährleistung, dass - auch im Krankheitsfall - alle Unterlagen und Arbeitsblätter zur Verfügung stehen und nicht verlorengehen. Bei der Arbeit mit *OneNote* lernen die Schülerinnen und Schüler auch weitere Kompetenzen wie das Erstellen von Speicherstrukturen, pdf-Dokumenten etc.

Über die Nutzung der iPads zur digitalen Heftführung und Unterrichtsorganisation hinaus werden die iPads im Fachunterricht in verschiedener Weise eingesetzt: zur Recherche oder zur Nutzung fachübergreifender (*Word, Excel, PowerPoint,...*) und fachspezifischer Apps (*Geogebra, GarageBand, Sketchbook, ...*)

Unterstützung beim Einstieg in die Tablet-Arbeit

Zu Beginn des neuen Schuljahres werden die Schülerinnen und Schüler an die Arbeit mit den iPads und mit OneNote (in Verknüpfung mit Teams) herangeführt. Sie lernen die Grundfunktionen der Hard- und Software kennen und werden über Regeln zur Arbeit mit den iPads unterrichtet.

Für spezielle Fragen und Probleme kann eine iPad-Sprechstunde genutzt werden, die zu Schuljahresbeginn terminiert wird.

Regeln zum Umgang mit den Tablets

Um einen produktiven Unterricht zu ermöglichen, müssen sich die Schülerinnen und Schüler an klare Regeln halten, die zu Beginn des Schuljahres mit ihnen besprochen werden und deren Verständnis sie anschließend mit ihrer Unterschrift quittieren. Diese basieren auf der „Regelung zur Nutzung digitaler Kommunikationsgeräte“, der „Nutzungsvereinbarung und datenschutzrechtliche Einwilligung“ für Microsoft Office und dem „Antrag Tabletnutzung Unterricht“, die bereits von den Eltern unterschrieben wurden und über die Schulhomepage zugänglich sind.

Auch Lehrkräfte halten sich an Regeln, indem sie z.B. nicht ohne Einwilligung von Schülerinnen und Schülern deren Arbeitsergebnisse veröffentlichen.

5 Fortbildung

Die zunehmende Einbindung digitaler Medien in Unterricht und Schulorganisation kann nur dann zu einer fruchtbaren Schul- und Unterrichtsentwicklung beitragen, wenn auch im Kollegium des Hellweg-Gymnasiums eine breite und verbindliche Basis an medialen Kompetenzen vorzufinden ist. Um diese aufzubauen, wurden und werden verschiedene Fortbildungsmöglichkeiten genutzt:

- Zunächst hatte das Kollegium des Hellweg-Gymnasiums die Möglichkeit, an schulinternen Mikrofortbildungsangeboten teilzunehmen, die von Kolleginnen und Kollegen durchgeführt wurden. Dies wurde gut angenommen und soll in Zukunft sowohl beibehalten als auch nach Bedarf intensiviert werden. Insbesondere bietet sich dieses Format an, um den Ertrag individueller Fortbildungsangebote, die über die Beauftragte für Fortbildungen (Frau Schierwater) angemeldet wurden, im Kollegium zu multiplizieren.
- Das Format der Mikrofortbildungen wurde insbesondere während des durch die Corona-Pandemie beschleunigten Digitalisierungsschubs auf verbindlicher Basis eingesetzt: Zusätzlich zu externen Fortbildungen wurden mehrere pädagogische Tage in Form eines „Markts der Möglichkeiten“ gestaltet, bei denen alle Lehrkräfte gemäß ihrer individuellen und fachspezifischen Interessen ihre Kenntnisse erweitert haben.
- Um zu Beginn des Schuljahres 2023/24 die o.g. verbindliche Basis an medialer Kompetenz zu erreichen, wurde in Abstimmung mit der Fortbildungsbeauftragten für das Schuljahr 2022/23 eine Schullizenz für die digitale Fortbildungsplattform *fobizz* erworben und gleichzeitig ein „Minimalkonsens“ an Medienkompetenzen definiert. Auf diese Weise konnten die Heterogenität des Gesamtkollegiums berücksichtigt und die Unterrichtsentwicklung sowohl für medienkeitsche als auch für medienaffine Lehrerinnen und Lehrer vorangetrieben werden.

Grundsätzlich werden Fortbildungen am Hellweg-Gymnasium durch die Fortbildungsbeauftragte koordiniert. Hierbei berät die Steuergruppe in Abstimmung mit der AG Unterricht und verschiedenen Projektgruppen, inwiefern sich Fortbildungen im Bereich medialer Bildung aktuell an das ganze Kollegium richten müssen oder im Umfeld fachschaftsspezifischer oder individueller Bedarfe durchgeführt werden.

6 Evaluation und Perspektiven

Der vielfältige Einsatz von Medien im Unterricht geht einher mit Digitalisierung in allen Bereichen der Schulentwicklung. Hierbei folgt dieser Prozess dem SAMR-Modell nach Puentedura (vgl. z.B. https://www.schulentwicklung.nrw.de/cms/upload/Faecher_Seiten/Sport/digi/M4_SAMR_Didakt-Mehrwert-digitaler-Medien_2021-01-18.pdf). Auf der Grundlage dieses Modells ist zu erwarten, dass der Ausbau medialer Kompetenzen bei allen Mitgliedern der Schulgemeinde zur fortwährenden Veränderung von Arbeitsabläufen und insbesondere auch von Unterrichtsgestaltung und Lernprozessen führt. Vor diesem Hintergrund unterliegt selbstverständlich auch dieses Konzept der Notwendigkeit beständiger Anpassung.

Eine Herausforderung ist es dabei, bei aller Heterogenität hinsichtlich der Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler und der Unterrichtsgestaltung durch die Lehrkräfte, sicherzustellen, dass an dem Kompetenzerwerb und den Entwicklungsprozessen alle Mitglieder der Schulgemeinde partizipieren. Denn nur, wenn dies erfolgt, kann hier von Unterrichtsentwicklung ausgegangen werden.

Um zu überprüfen, inwiefern diese Partizipation und sie die eingangs formulierten Ziele des Medienkonzepts erreicht werden, werden die Entwicklungsprozesse durch die Steuergruppe evaluiert. Hierzu gehört die Beobachtung von Support- und Unterstützungsanfragen ebenso wie die Veranlassung Befragungen innerhalb der Schulgemeinde, wie sie z.B. im Rahmen der Einführung von Tablets in Jahrgangsstufe 8 erfolgte. Auch hieraus kann sich die Notwendigkeit ergeben, das vorliegende Konzept weiterzuentwickeln.

Die rasanten Entwicklungen im Bereich der Digitalisierung, z.B. auch mit Blick auf die Möglichkeiten der Nutzung künstlicher Intelligenz, werden in den verschiedenen Gremien des Hellweg-Gymnasiums fortwährend weiter Thema sein und befördern somit zusätzlich die Weiterentwicklung und Anpassung dieses Konzepts.

Anhang

Ergänzungen zum Medienkompetenz-Curriculum

Klasse 5:

In der folgenden Übersicht sind die Aspekte der Medienkompetenzentwicklung (dunkler)

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 Informationss-recherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation *	5.1 Medienanalyse *	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
1.2 Digitale Werkzeuge *	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel *	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und Kriminalität	4.3 Rechtliche Grundlagen *	5.4 Selbst-regulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen

gekennzeichnet, die in der Jahrgangsstufe 5 angebahnt bzw. weiterentwickelt werden.

Die nachfolgende Auflistung fasst – geordnet nach Aufgabenfeldern – zusammen, in welchem Anwendungskontext die oben markierten Themen und Kompetenzen der Medienerziehung im Einzelnen curricular verankert in den jeweiligen Fächern entwickelt werden:

Gesellschaftswissenschaften:

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten. Fotoaktionen besprechen (PP)

Unter dem Aspekt „Arbeit mit Kartensystemen“ (Erdkunde): Die Schülerinnen und Schüler...

- orientieren sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mithilfe von Karten und einfachen web- bzw. GPS-basierten Anwendungen,
- nutzen Inhaltsverzeichnis, Register und Planquadrate im Atlas sowie digitale Kartenanwendungen zur Orientierung und Lokalisierung,
- präsentieren Arbeitsergebnisse mithilfe analoger und digitaler Techniken verständlich und adressatenbezogen unter Verwendung eingeführter Fachbegriffe.

Die Schülerinnen und Schüler werten einfache kontinuierliche und diskontinuierliche analoge und digitale Texte zur Beantwortung raumbezogener Fragestellungen aus. (Erdkunde)

Schülerinnen und Schüler identifizieren geographische Sachverhalte auch mittels einfacher digitaler Medien und entwickeln erste Fragestellungen. (Erdkunde)

Mathematik und Naturwissenschaften:

Informationsauswertung / -bewertung/ -kritik (insbesondere in Bezug auf Tabellen und Diagramme in Zeitungsartikeln und anderen Medien) (Mathematik)

Informationsrecherche (z.B. zu den folgenden Themen: Der Mensch in Zahlen/ Sonnenscheindauer in Europa) (Mathematik)

Selbstregulierte Mediennutzung kritisch reflektieren (z.B. anhand des Diagramms, Freizeitaktivitäten von Jungen und Mädchen' – KIM-Studie, LS, S. 11) (Mathematik)

Eigenschaften von Vielecken mit einer dynamischen Geometriesoftware entdecken. (Mathematik)

Prinzipien der digitalen Welt/ Algorithmen erkennen (z.B. ‚Mit Fingern zaubern – das Dualsystem‘, LS, S. 128f.) (Mathematik)

Algorithmen in einem Bestimmungsschlüssel erkennen (Biologie)

Sprachen und musische Fächer:

Orientierung auf Webseiten. (Deutsch)

Im Rahmen des Themenaspekts: „Austausch über Briefe, Postkarten, Emails oder Kurznachrichten“ (Deutsch):

- Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielorientiert einsetzen
- Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
- Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
- Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
- Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Im Themenfeld „Sachtexte untersuchen“ (Deutsch):

- Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden
- Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
- Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Im Themenfeld „Gedichte vortragen, gestalten, untersuchen“ (Deutsch):

- Verschiedene digitale Werkzeug und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
- Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren
- Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
- Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Unterrichtsbegleitende Nutzung von Moodle, z.B. Ergebnisse von Schreibaufträgen oder Steckbriefe zur Fortschreibung zur Verfügung stellen (Englisch)

Analoge und digitale Medien; soziokulturelles Orientierungswissen über britische clubs aneignen (Englisch)

Medienbildung: Verschiedene digitale Werkzeuge (z.B. Canva/Postergestaltung...) und deren Funktionsumfang kennen, auswählen (Recherche) sowie zielgerichtet einsetzen (Flyer) (Englisch)

Den eigenen Lernfortschritt anhand einfacher auch digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen, sowie eigenen Fehlerschwerpunkte bearbeiten (Englisch)

Die Schülerinnen und Schüler strukturieren themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten: zeitgenössische „Hits“ und ihre Entstehungshintergründe (Musik)

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und realisieren einfache musikbezogene Gestaltungen und Medienprodukte unter Berücksichtigung des historischen Zusammenhangs. (Musik)

Gestaltungsübungen mit Aufnahmetechnik, Nutzung von Audiofiles und Erstellung von Collagen am PC/Tablet/Smartphone (Musik)

Religion und Sport:

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen: Weihnachten, jüdisches und muslimisches Leben, nachhaltiges Verhalten (katholische Religion)

Die Schülerinnen und Schüler nehmen zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien Stellung (katholische Religion)

Die Schülerinnen und Schüler können in den Themenfeldern „Schwimmen“ und „Leichtathletik“ mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen. (Sport)

Klasse 6:

In der folgenden Übersicht sind die Aspekte der Medienkompetenzentwicklung (dunkler) gekennzeichnet, die in der Jahrgangsstufe 6 angebahnt bzw. weiterentwickelt werden.

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 Informationss-recherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation *	5.1 Medienanalyse *	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
1.2 Digitale Werkzeuge *	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel *	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und Kriminalität	4.3 Rechtliche Grundlagen *	5.4 Selbst-regulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen

Die nachfolgende Auflistung fasst – geordnet nach Aufgabenfeldern – zusammen, in welchem Anwendungskontext die oben markierten Themen und Kompetenzen der Medienerziehung im Einzelnen curricular verankert in den jeweiligen Fächern entwickelt werden:

Gesellschaftswissenschaften:

Schülerinnen und Schüler erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken ökonomische, politische und gesellschaftliche Sachverhalte (Wirtschaft/ Politik)

Einfluss von Medien auf verschiedene Bereiche der Lebenswelt: Kommunikation, Meinungsbildung, Identitätsbildung (Wirtschaft/ Politik)

Nutzung digitaler und analoger Medien als Informations- und Kommunikationsmittel (Wirtschaft/ Politik)

Rechtliche Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld (Wirtschaft/ Politik)

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt (Wirtschaft/ Politik)

Die Schülerinnen und Schüler führen eine eigene Erhebung, auch unter Verwendung digitaler Medien, durch (Wirtschaft/ Politik)

Unter dem Themenaspekt „frühe Kulturen und Hochkulturen“ (Geschichte): Die Schülerinnen und Schüler ...

- ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten,
- präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen Arbeitsergebnisse zu einer historischen Fragestellung,
- hinterfragen zunehmend die in ihrer Lebenswelt analog und digital auftretenden Geschichtsbilder.

Unter dem Themenaspekt „Griechische Poleis und Imperium Romanum“ (Geschichte) zusätzlich: Die Schülerinnen und Schüler...

- unterscheiden zwischen Quellen und Darstellungen und stellen Verbindungen zwischen ihnen her,
- wenden grundlegende Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen aufgabenbezogen an.

Unter dem Themenaspekt „Mittelalter“ (Geschichte) zusätzlich: Die Schülerinnen und Schüler erörtern grundlegende Sachverhalte unter besonderer Berücksichtigung der Geschichtskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote.

Cybermobbing und Privatsphäre (PP)

Medienanalyse: Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren. (PP)

Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen. (PP)

Prinzipien der digitalen Welt: Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen. (PP)

Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten (PP)

Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten (PP)

Mathematik und Naturwissenschaften:

Mit dem inhaltlichen Schwerpunkt „Algorithmen“ (Informatik): Die Schülerinnen und Schüler ...

- überführen Handlungsvorschriften in einem Programmablaufplan (PAP) oder ein Struktogramm,
- identifizieren in Handlungsvorschriften Anweisungen und die algorithmischen Grundstrukturen Sequenz, Verzweigung und Schleife,
- implementieren Algorithmen in einer visuellen Programmiersprache
- implementieren Algorithmen unter Berücksichtigung des Prinzips der Modularisierung
- überprüfen die Wirkungsweise eines Algorithmus durch zielgerichtetes Testen
- ermitteln durch die Analyse eines Algorithmus dessen Ergebnis.

Mit dem inhaltlichen Schwerpunkt „Aufbau und Funktionsweise, Anwendung von Informatiksystemen“ (Informatik): Die Schülerinnen und Schüler ...

- benennen Grundkomponenten von (vernetzten) Informatiksystemen und beschreiben ihre Funktionen,
- beschreiben das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe (EVA-Prinzip) als grundlegendes Prinzip der Datenverarbeitung,
- vergleichen Möglichkeiten der Datenverwaltung hinsichtlich ihrer spezifischen Charakteristika (u. a. Speicherort, Kapazität, Aspekte der Datensicherheit),
- setzen zielgerichtet Informatiksysteme zur Verarbeitung von Daten ein,
- erläutern Prinzipien der strukturierten Dateiverwaltung,
- setzen Informatiksysteme zur Kommunikation und Kooperation ein.

Mit dem inhaltlichen Schwerpunkt „Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt“ (Informatik): Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben an Beispielen die Bedeutung von Informatiksystemen in der Lebens- und Arbeitswelt,
- beschreiben anhand von ausgewählten Beispielen die Verarbeitung und Nutzung personenbezogener Daten,
- erläutern anhand von Beispielen aus ihrer Lebenswelt Nutzen und Risiken beim Umgang mit eigenen und fremden Daten auch im Hinblick auf Speicherorte,
- beschreiben Maßnahmen zum Schutz von Daten mithilfe von Informatiksystemen.

Auswertung von Experimenten mit Datenloggern (z.B. Phyphox) (Physik)

Sprachen und musische Fächer:

Im Themenfeld „Argumentieren und Überzeugen“ (Deutsch):

- Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen
- Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
- Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten
- Die Interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Im Themenfeld „Berichten“ (Deutsch):

- Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
- Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
- rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

In den Themenfeldern „Jugendbuch“ und „Die Natur im Gedicht“ (Deutsch) zusätzlich:

- Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
- Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
- Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Im Themenbereich Fabeln/ literarische Texte ein Hörspiel gestalten. (Deutsch)

Im Themenbereich „Zauberei – Beschreibungen“: Erklärvideo erstellen (Deutsch)

Wortschatzarbeit zum Themenfeld „Ferien“ und Blogs mit Hilfe digitaler und/analoger Werkzeuge: private Nutzung analoger und digitaler Medien im Alltag (Englisch)

Videsequenzen aus dem Lehrbuch und ggf. weitere authentische Quellen als Anknüpfungspunkt über das Schulleben in GB nutzen; Plakate zu realen oder fiktiven SchulAGs erstellen (Englisch)

Ausgangstexte verschiedener Medien (Sach- und Gebrauchstexte, postcards/e-mail, Telefongespräche, blog, Texte, Bilder; Audio- und Videoclips, songs, Bildergeschichte, ...) in verschiedene Zieltexte übertragen (Postkarten / mail from holidays, Textnachrichten, Beschreibungen, Berichte, cribsheet, ...) (Englisch)

Im Kontext „Finding your way in town“ Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden; Themenrelevante Informationen filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten (Englisch)

Im Kontext „Dartmore“ (Englisch): Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Comics: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen (Kunst)

Comics: Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren (Kunst)

Religion und Sport:

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen: Judentum, christliche Konfessionen, christliche Feste (katholische Religion)

In den Themenbereichen „Turnen“ und „Leichtathletik“ mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen. (Sport)

Klasse 7:

In der folgenden Übersicht sind die Aspekte der Medienkompetenzentwicklung (dunkler) gekennzeichnet, die in der Jahrgangsstufe 7 angebahnt bzw. weiterentwickelt werden.

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 Informations-recherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentationen *	5.1 Medienanalyse *	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
1.2 Digitale Werkzeuge *	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel *	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und Kriminalität	4.3 Rechtliche Grundlagen *	5.4 Selbst-regulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen

Die nachfolgende Auflistung fasst – geordnet nach Aufgabenfeldern – zusammen, in welchem Anwendungskontext die oben markierten Themen und Kompetenzen der Medienerziehung im Einzelnen curricular verankert in den jeweiligen Fächern entwickelt werden:

Gesellschaftswissenschaften:

Die Schülerinnen und Schüler produzieren und bearbeiten Musik mit digitalen Werkzeugen: Rap. (Musik)

Einfluss von Medien auf verschiedene Bereiche der Lebenswelt: Kommunikation, Meinungsbildung, Identitätsbildung (Wirtschaft/ Politik)

Einflüsse von Werbung auf Kaufentscheidungen: Algorithmen und Filter (Wirtschaft/ Politik):

- Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Chancen und Risiken im Onlinehandel für Verbraucherinnen und Verbraucher.
- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Möglichkeiten des Einsatzes von Algorithmen in Onlineangeboten von Unternehmen.

Unter dem Aspekt „Wetter und Klima“ (Erdkunde): Die Schülerinnen und Schüler...

- orientieren sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mithilfe von Karten, Gradnetzangaben und mit web- bzw. GPS-basierten Anwendungen,
- erfassen analog und digital raumbezogene Daten und bereiten sie auf.

Unter den Aspekten „Tropische Regenwälder“ und „Trockenheit“ (Erdkunde): Die Schülerinnen und Schüler...

- identifizieren geographische Sachverhalte auch mittels komplexer Informationen und Daten aus Medienangeboten und entwickeln entsprechende Fragestellungen,
- recherchieren mittels vorgegebener Suchstrategien in Bibliotheken und im Internet fachlich relevante Informationen und werten diese fragebezogen aus,
- stellen strukturiert geographische Sachverhalte auch mittels digitaler Werkzeuge mündlich und schriftlich unter Verwendung von Fachbegriffen aufgaben- und materialbezogen dar,
- stellen geographische Informationen und Daten mittels digitaler Kartenskizzen, Diagramme und Schemata graphisch dar.

Unter dem Aspekt „Leben und Wirtschaften in den gemäßigten Mittelbreiten“ (Erdkunde) zusätzlich: Die Schülerinnen und Schüler...

- führen einfache Analysen mithilfe interaktiver Kartendiensten und Geographischer Informationssysteme (GIS) durch,
- übernehmen Planungs- und Organisationsaufgaben im Rahmen von realen und virtuellen Exkursionen

Unter dem Themenaspekt „Klimawandel“ (Erdkunde) zusätzlich: Die Schülerinnen und Schüler nehmen auch unter Nutzung digitaler Medien Möglichkeiten der Einflussnahme auf raumbezogene Prozesse wahr.

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. (PP)

Cybergewalt und -kriminalität: Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen. (PP)

Mathematik und Naturwissenschaften:

Einführung des Taschenrechners zur Bearbeitung alltagsnaher Aufgaben. (Mathematik)

Einsatz eines Funktionenplotters zur Darstellung von Zuordnungen. (Mathematik)

Erkundungen von Winkeln mithilfe einer dynamischen Geometrie-Software. (Mathematik)

Die Schülerinnen und Schüler können nach Anleitung chemische Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren. (Chemie)

Sprachen und musische Fächer:

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren (Vergleich: Malerei – iPad-Werke) (Kunst)

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und realisieren adressatengerecht Musik für eine Werbeproduktion mit digitalen Werkzeugen sowie erläutern und beurteilen den funktionalen Einsatz von Musik in der Werbung im Hinblick auf Absichten und Strategien. (Musik)

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und realisieren musikbezogene Medienprodukte unter Berücksichtigung des historisch-kulturellen Kontextes: Rock- und Popmusik. (Musik)

Digitale Werkzeuge und deren Funktion kennen und einsetzen (Deutsch)

Themenbereich „Über Medien informieren“: Regeln für digitale Kommunikation kennen - Risiken von Cybergewalt erkennen sowie Reaktionsmöglichkeiten kennen - Chancen und Herausforderungen von Medien analysieren sowie für die digitale Identitätsbildung nutzen (Deutsch)

Im Kontext „Jugendroman“: Digitale Werkzeuge und deren Funktion kennen und einsetzen (Deutsch)

Im Kontext „Balladen“ ein Hörspiel produzieren: Digitale Werkzeuge und deren Funktion kennen und einsetzen - Kooperationsprozesse zielgerichtet gestalten - Gestaltungsmittel von Medienprodukten reflektiert anwenden - Medienprodukte (Zeitungssseite, Hörspiel) planen, gestalten und präsentieren (Deutsch)

Im Kontext „Werbung“: Informationsrecherche zielgerichtet durchführen - Informationen und ihre Quellen kritisch bewerten - Medienprodukte (Bildschirmpräsentation) adressengerecht gestalten und präsentieren - Quellenangaben kennen - Medien und ihre Wirkung beschreiben und kritisch reflektieren (Deutsch)

Im Kontext „Roadmovies“: Analysieren und Reflektieren; Informieren und Recherchieren; Bedienen und Anwenden (Deutsch)

Einführung in das selbstständige Üben mit digitalen Apps (Latein)

Im Kontext des Themas „Les copains et les activités“: Internetrecherche und Videos aufnehmen (Französisch)

Mit digitalen Werkzeugen arbeiten; Sprache in Kurzmitteilungen; Musik im Internet finden (Französisch)

Youtube-Stars in Frankreich, eine Umfrage in der Klasse, mit dem Video arbeiten (Französisch)

Mit einem digitalen Text arbeiten, Informationen im Internet beurteilen (Französisch)

Mit Tonaufnahmen lernen (Französisch)

Lernaufgabe: Eine Präsentation zu Paris gestalten -> Informationen im Internet finden (Französisch)

Mit dem Computer schreiben (Französisch)

Mit interaktiven Übungen arbeiten (Französisch)

Writing stories or blogposts on special events, grundlegende Strategien zur Nutzung digitaler Medien zum Sprachenlernen sowie zur Textverarbeitung und Kommunikation (Englisch)

Ausgangstexte verschiedener Medien (Verkaufssituationen, Flyer, Informationstafeln, Stadtpläne, Blogs/Vlogs, chats) in verschiedene Zieltexte umsetzen (Alltagsgespräche, Blogs/Vlogs, chats) - Wirkung von Texten und Medien, ggf. durch Erstellung digitale Texte und Produkte (Englisch)

Einführung Arbeit zweisprachiges Wörterbuch (online und offline) und kritischer Umgang mit digitalen Übersetzungsprogrammen (Englisch)

Vokabeln mit Hilfe digitaler Tools (z.B. Mentimeter, wordclouds, mindmaps) strukturieren und lernen (Englisch)

Religion und Sport:

Die Schülerinnen und Schüler führen im Internet angeleitet Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen, Daten und ihre Quellen und bereiten sie adressatengerecht auf (katholische Religion)

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben mögliche Auswirkungen der Nutzung von (digitalen) Medien auf die Gestaltung des eigenen Lebens und die Beziehung zu anderen – auch in Bezug auf Geschlechterrollen: kritische Auseinandersetzung mit Selfies (katholische Religion)

Im Rahmen der Vorbereitung auf den „Hellweg-Lauf“: sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren. (Sport)

Im Themenfeld „Turnen“ Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten und gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung

digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen. (Sport)

Im Themenfeld „Basketball“ einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden. (Sport)

Im Themenfeld „Schwimmen“ Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten und gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen. (Sport)

Klasse 8:

In der folgenden Übersicht sind die Aspekte der Medienkompetenzentwicklung (dunkler) gekennzeichnet, die in der Jahrgangsstufe 8 angebahnt bzw. weiterentwickelt werden.

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 Informations-recherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation *	5.1 Medienanalyse *	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
1.2 Digitale Werkzeuge *	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel *	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und Kriminalität	4.3 Rechtliche Grundlagen *	5.4 Selbst-regulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen

Die nachfolgende Auflistung fasst – geordnet nach Aufgabenfeldern – zusammen, in welchem Anwendungskontext die oben markierten Themen und Kompetenzen der Medienerziehung im Einzelnen curricular verankert in den jeweiligen Fächern entwickelt werden:

Gesellschaftswissenschaften:

Die Schülerinnen und Schüler diskutieren unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität (Wirtschaft/ Politik)

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und analysieren Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten: Rechtsstaat (Wirtschaft/ Politik)

Rolle der Medien im politischen Willensbildungsprozess (Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess: Liquid Democracy) (Wirtschaft/ Politik)

Unter dem Themenaspekt „Mittelalter“ (Geschichte): Die Schülerinnen und Schüler...

- recherchieren in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten sowie ihrem schulischen und außerschulischen Umfeld und beschaffen zielgerichtet Informationen und Daten zu historischen Problemstellungen
- wenden zielgerichtet Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien an

Unter dem Themenaspekt „Frühe Neuzeit“ (Geschichte) zusätzlich: Die Schülerinnen und Schüler...

- unterscheiden zwischen Quellen und Darstellungen und stellen Verbindungen zwischen ihnen her,
- präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachliche angemessen Arbeitsergebnisse zu einer historischen Fragestellung.

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. (PP)

Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten. (PP)

Identitätsbildung: Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen (PP)

Mathematik und Naturwissenschaften:

Medienrecherche: van Helmont / Priestley Experimente (Biologie)

Die Schülerinnen und Schüler können chemische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressaten-gerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren und dafür digitale Medien reflektiert und sinnvoll verwenden. (Chemie)

Sprachen und musische Fächer:

Fotografische Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse. (Kunst)

Die Schülerinnen und Schüler strukturieren themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten in einem thematischen Kontext: neue Ausdrucksmöglichkeiten in Musik und Malerei zu Beginn d. 20. Jahrhunderts, Covern. (Musik)

Die Schülerinnen und Schüler notieren musikalische und musikbezogene Gestaltungen auch mit digitalen Werkzeugen. (Musik)

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und realisieren Bearbeitungen von Musik mit Instrumenten und digitalen Werkzeugen als kommentierende Deutung des Originals. (Musik)

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Bearbeitungen von Musik im Hinblick auf Fragestellungen des Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen). (Musik)

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und realisieren ein Musikvideo mit digitalen Werkzeugen. (Musik)

Erstellen einer Präsentation zu selbst gewähltem Schwerpunktthema (Latein)

Einführung in das selbstständige Üben mit digitalen Apps (Latein)

Lesetexte, Bildmedien, Formate der sozialen Medien und Netzwerke umwandeln in Kurzpräsentation, Steckbrief, E-Mail (Französisch)

Einblicke in die Nutzung digitaler Medien im Alltag von Jugendlichen (Französisch)

Nutzungsmöglichkeiten des Smartphones; Missgeschick/unerwarteter Vorfall; soziale Medien in Alltag und Schule vs. kulturelle Bildung Nutzungsregeln für Smartphones an Schulen in Deutschland und Frankreich (Französisch)

Digitale Werkzeuge auch für einfache Formen des kollaborativen Schreibens einsetzen (Französisch)

Formate der sozialen Medien und Netzwerke (Französisch)

Hörsehtexte - Werbetext, Annonce – Bildmedien - Formate der sozialen Medien und Netzwerke (Französisch)

Religion und Sport:

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben mögliche Auswirkungen der Nutzung von (digitalen) Medien auf die Gestaltung des eigenen Lebens und die Beziehung zu anderen – auch in Bezug auf Geschlechterrollen (katholische Religion)

Die Schülerinnen und Schüler erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft. (katholische Religion)

Die Schülerinnen und Schüler führen im Internet angeleitet Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen, Daten und ihre Quellen und bereiten sie adressatengerecht auf: Umweltethik, Buddhismus (katholische Religion)

Im Themenfeld „gymnastische Bewegungsgestaltung“ Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten, den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen und gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen. (Sport)

Klasse 9:

In der folgenden Übersicht sind die Aspekte der Medienkompetenzentwicklung (dunkler) gekennzeichnet, die in der Jahrgangsstufe 9 angebahnt bzw. weiterentwickelt werden.

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 Informationss-recherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation *	5.1 Medienanalyse *	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
1.2 Digitale Werkzeuge *	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel *	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
1.4 Datenschutz	2.4 Informations-	3.4 Cybergewalt	4.3 Rechtliche	5.4 Selbst-	6.4 Bedeutung

und Informations-sicherheit	kritik	und Kriminalität	Grundlagen *	regulierte Mediennutzung	von Algorithmen
-----------------------------	--------	------------------	--------------	--------------------------	-----------------

Die nachfolgende Auflistung fasst – geordnet nach Aufgabenfeldern – zusammen, in welchem Anwendungskontext die oben markierten Themen und Kompetenzen der Medienerziehung im Einzelnen curricular verankert in den jeweiligen Fächern entwickelt werden:

Gesellschaftswissenschaften:

Geld und seine Funktionen im digitalen Zeitalter: Schülerinnen und Schüler beschreiben die Bedeutung der Digitalisierung von Märkten und des Zahlungsverkehrs und beschreiben die wirtschaftliche Bedeutung von Daten. (Wirtschaft/ Politik)

Schülerinnen und Schüler beurteilen verschiedene Optionen ökonomischen, politischen und konsumrelevanten Handelns. (Wirtschaft/ Politik)

Unter dem Themenaspekt „innerstaatliche und globale Disparitäten“ (Erdkunde): Die Schülerinnen und Schüler...

- erfassen analog und digital raumbezogene Daten und bereiten sie auf,
- werten kontinuierliche und diskontinuierliche Texte analoger und digitaler Form zur Beantwortung raumbezogener Fragestellungen aus,
- recherchieren mittels vorgegebener Suchstrategien in Bibliotheken oder im Internet fachlich relevante Informationen und Daten und werten diese fragebezogen aus
- belegen schriftliche und mündliche Aussagen durch angemessen und korrekte Materialverweise und Quellenangaben
- nutzen digitale Angebote zur Darstellung und Auswertung fragebezogener Datensätze sowie die kritische Beurteilung hinsichtlich ihrer Aussagekraft.

Unter dem Themenaspekt „Wachstum und Verteilung der Weltbevölkerung“ führen die Schülerinnen und Schüler zusätzlich einfache Analysen mithilfe interaktiver Kartendienste und geographische Informationssysteme durch. (Erdkunde)

Unter dem Themenaspekt „19. Jahrhundert“ (Geschichte): Die Schülerinnen und Schüler wenden zielgerichtet Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien an.

Unter dem Themenaspekt „Imperialismus“ (Geschichte): Die Schülerinnen und Schüler...

- bewerten die Angemessenheit von geschichtskulturellen Erinnerungen an Kolonialisierungsprozesse auch in digitalen Angeboten,
- bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote.

Unter dem Themenaspekt „Weimarer Republik“ (Geschichte) zusätzlich: Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten sowie ihrem schulischen und außerschulischen Umfeld und beschaffen zielgerichtet Informationen und Daten zu historischen Problemstellungen.

Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten. (PP)

Mathematik und Naturwissenschaften:

Die Schülerinnen und Schüler können Reaktionen zwischen Metallatomen und Metallionen als Elektronenübertragungsreaktionen deuten und diese auch mithilfe digitaler Animationen und Teilgleichungen erläutern. (Chemie)

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Darstellungen von Modellen kleiner Moleküle auch mithilfe einer Software vergleichend gegenüberstellen. (Chemie)

Die Schülerinnen und Schüler können Informationen für ein technisches Verfahren zur Industrierohstoffgewinnung aus Gasen mithilfe digitaler Medien beschaffen und Bewertungskriterien auch unter Berücksichtigung der Energiespeicherung festlegen. (Chemie)

Tabellenkalkulation, Diagramme am PC erstellen. (Physik)

Auswertung von Experimenten mit Hilfe von Datenloggern (Physik)

Sprache und musische Fächer:

Fotografische Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse (Kunst)

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren: Design (Kunst)

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen: Design (Kunst)

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen. (Kunst)

Die Schülerinnen und Schüler können...

- Inhalte aus digitalen/nicht digitalen Medien beschreiben und hinsichtlich ihrer Funktion untersuchen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf
- Chancen und Risiken des interaktiven Internets benennen und Konsequenzen aufzeigen (öffentliche Meinungsbildung, Mechanismen der Themensetzung, Datenschutz, Altersbeschränkungen, Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte) (Deutsch)

Ausgangstexte (Werbetext, Bildmedien, Kurzfilm, Videoclip, Hypertexte, chanson, Rundfunk- und TV-Formate) in Zieltexte umsetzen (Kurzpräsentation, Dialog, Formate der sozialen Medien und Netzwerke, Videoclip) (Französisch)

Mediengewohnheiten von deutschen und französischen Jugendlichen im Vergleich; interaktives Handeln und Spielen; virtuelle Beziehungen; reflektierter Umgang mit Medien. (Französisch)

im Rahmen des reflektierenden Umgangs mit Medien unter Berücksichtigung der rechtlichen Grundlagen vornehmlich vorgegebene Texte und Medienprodukte aufgabenbezogen mündlich, schriftlich und medial auswerten (Französisch)

Verschiedene digitale Werkzeuge zur Text- und Medienproduktion, Recherche und Kommunikation reflektiert und zielgerichtet einsetzen (Französisch)

Religion und Sport:

Die Schülerinnen und Schüler bewerten an Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur: Oster-Geschehen, Wunder (katholische Religion)

Im Rahmen der Vorbereitung des „Hellweg-Laufs“ und im Themenfeld „Fitness“: Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung

digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren. (Sport)

Die Schülerinnen und Schüler führen im Internet angeleitet Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen, Daten und ihre Quellen und bereiten sie adressatengerecht auf: jüdisch-christliches Leben, Kirche im Nationalsozialismus (katholische Religion)

Im Themenfeld „Endzonenspiel“ einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden. (Sport)

Gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Genderaspekten kritisch beurteilen. (Sport)

Im Themenfeld „gymnastische Gestaltung“ Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten. (Sport)

Im Themenfeld „Leichtathletik“: Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten und den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen. (Sport)

Im Themenfeld „Handball“ einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden. (Sport)

Im Themenfeld „Skifahren“ Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren. (Sport)

Klasse 10:

In der folgenden Übersicht sind die Aspekte der Medienkompetenzentwicklung (dunkler) gekennzeichnet, die in der Jahrgangsstufe 10 angebahnt bzw. weiterentwickelt werden.

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 Informations-recherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation *	5.1 Medienanalyse *	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
1.2 Digitale Werkzeuge *	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel *	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und Kriminalität	4.3 Rechtliche Grundlagen *	5.4 Selbst-regulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen

Die nachfolgende Auflistung fasst – geordnet nach Aufgabenfeldern – zusammen, in welchem Anwendungskontext die oben markierten Themen und Kompetenzen der Medienerziehung im Einzelnen curricular verankert in den jeweiligen Fächern entwickelt werden:

Gesellschaftswissenschaften:

Unter dem Aspekt „Strukturen von Unternehmen“: Die Schülerinnen und Schüler recherchieren und analysieren Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten. (Wirtschaft/ Politik)

Strukturwandel der Arbeitswelt durch Digitalisierung (Wirtschaft/ Politik)

Unter dem Themenaspekt „Wachstum und Verteilung der Weltbevölkerung“ (Erdkunde): Die Schülerinnen und Schüler...

- erfassen analog und digital raumbezogene Daten und bereiten sie auf,
- werten kontinuierliche und diskontinuierliche Texte analoger und digitaler Form zur Beantwortung raumbezogener Fragestellungen aus,
- setzen digitale und nicht-digitale Medien zur Dokumentation von Lernprozessen und zum Teilen der Arbeitsprodukte ein
- beurteilen im Kontext raumbezogener Fragestellung die Aussagekraft und Wirkungsabsicht unterschiedlicher (auch digitaler) Quellen

Unter dem Themenaspekt „Verstädterung und Stadtentwicklung“ (Erdkunde): Die Schülerinnen und Schüler ...

- orientieren sich unmittelbar vor Ort oder mittelbar mithilfe von Karten, Gradnetzangaben und mit web- bzw. GPS-basierten Anwendungen.
- arbeiten allgemeingeographische Kernaussagen aus einfachen Modellvorstellungen heraus
- stellen geographische Informationen und Daten mittels digitaler Kartenskizzen, Diagramme und Schemata dar (Kartierung vor Ort)
- übernehmen Planungs- und Organisationsaufgaben im Rahmen von realen und virtuellen Exkursionen.

Unter dem Themenaspekt „Weimarer Republik, Nationalsozialismus und 2. Weltkrieg“ (Geschichte): Die Schülerinnen und Schüler...

- recherchieren in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten sowie ihrem schulischen und außerschulischen Umfeld und beschaffen zielgerichtet Informationen und Daten zu historischen Problemstellungen,
- erläutern den Unterschied zwischen verschiedenen analogen und digitalen Quellengattungen und Formen historischer Darstellung,
- wenden zielgerichtet Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien an,
- wenden zielgerichtet Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen fachgerecht an,
- vergleichen Deutungen unter Berücksichtigung der Geschichts- und Erinnerungskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote und nehmen kritisch Stellung dazu,
- reflektieren die Wirkmächtigkeit von Geschichtsbildern und narrativen Stereotypen unter Berücksichtigung ihrer medialen Darstellung im öffentlichen Diskurs,
- bewerten die Angemessenheit von geschichtskulturellen Erinnerungen an Kolonialisierungsprozesse auch in digitalen Angeboten, bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote,
- beurteilen Folgen der Flucht- und Vertreibungsbewegungen für die Betroffenen und die Nachkriegsgesellschaft auch unter Berücksichtigung digitaler Angebote,

- vergleichen gesellschaftliche Debatten um technische Innovationen in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung.

Meinungsbildung: Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen. (PP)

Mathematik und Naturwissenschaften:

Selbstständig Informationen und Daten zu Formen sexueller Orientierung aus analogen und digitalen Medienangeboten filtern, sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention analysieren (Biologie)

Positionen zum Thema Pränataldiagnostik auch im Internet recherchieren, auswerten, Strategien und Absichten erkennen und unter Berücksichtigung dieser kritisch reflektieren. (Biologie)

Die Schülerinnen und Schüler können eine ausgewählte Neutralisationsreaktion auf Teilchenebene als digitale Präsentation gestalten. (Chemie)

Die Schülerinnen und Schüler können Aussagen zu sauren, alkalischen und neutralen Lösungen in analogen und digitalen Medien kritisch hinterfragen. (Chemie)

Die Schülerinnen und Schüler können räumliche Strukturen von Kohlenwasserstoffmolekülen auch mithilfe von digitalen Modellen veranschaulichen. (Chemie)

Sprachen und musische Fächer:

Im Themenkontext „Reden“: Medienproduktion und Präsentation (Projektarbeit) - Gestaltungsmittel: Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen (Deutsch)

Im Kontext „Theater“: Informationsauswertung - Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft (aktive Teilhabe, ethische Grundsätze und kulturell-gesellschaftliche Normen reflektieren) (Deutsch)

Im Kontext „Satire“: Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung: Die SuS erkennen und analysieren Satiren und Parabeln als anspruchsvolle literarische Formen, die in den unterschiedlichsten traditionellen und modernen Medien (Audio, Video, Blogs, Theater, Serien) wichtige Funktionen erfüllen (Kritik und Unterhaltung), aber auch immer wieder für Kontroversen sorgen. (Deutsch)

Kommunikations- und Kooperationsregeln erkennen und beachten (Deutsch)

Texte und Medienprodukte grundlegenden Gattungen zuordnen und wesentliche Strukturelemente an ihnen belegen sowie Texte und Medienprodukte in andere vertraute Texte oder Medienprodukte umwandeln: Ausgangstexte (Zeitungsartikel, einfaches Interview, Rundfunkformate, Podcast; Ausschnitte aus Filmen oder TV-Formaten, einfaches Interview, Bildmedien, Gedicht, kürzere narrative Texte) in Zieltexte (Kurzpräsentation, Videoclip, Dialog, Diskussion, Debatte, Tagebucheintrag und innerer Monolog, Kommentar) umsetzen. (Französisch)

Simulierte Podiumsdiskussion zu einer Imagekampagne der französischen Antillen (Französisch)

Die Schülerinnen und Schüler produzieren und bearbeiten Filmmusik mit digitalen Werkzeugen. (Musik)

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren Analyseergebnisse auch mit digitalen Medien unter Verwendung der Fachsprache: Wiener Klassik (Musik)

Religion und Sport:

Die Schülerinnen und Schüler führen im Internet angeleitet Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen, Daten und ihre Quellen und bereiten sie adressatengerecht auf: religiöser Fundamentalismus (katholische Religion)

Die Schülerinnen und Schüler bewerten an Beispielen die Rezeption des Lebens und Wirkens Jesu in der analogen und digitalen Medienkultur (katholische Religion)

Im Themenfeld „Tanzen: HipHop“: Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten und komplexere gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen. (Sport)

Im Themenfeld „Fitness“ sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren sowie gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Genderaspekten kritisch beurteilen (Sport)

Ansprechpartner und Support

Passwörter und Pin-Codes

Um einen reibungslosen Ablauf des Unterrichts zu gewährleisten, müssen Schülerinnen und Schüler ihre **Nutzernamen und Passwörter** für *Microsoft Office* (Zugang zu allen Microsoft-Produkten und zum Schul-WLAN) und *Logineo-LMS* (Kommunikation mit Lehrerinnen und Lehrern) sowie ihren iPad-Pin-Code stets **kennen oder bereithalten**. (Hinweis: der MSOffice-Nutzername setzt sich folgendermaßen zusammen: alex.mustermann@hellweg-schule.de; der Logineo-LMS-Nutzername funktioniert so: alex.mustermann.)

Passwörter sollten bitte nicht so aufgeschrieben werden, dass jeder sie allzu leicht finden kann. Tipps zum Erstellen von sicheren Passwörtern verbergen sich hinter dem nebenstehenden QR-Code.



Wenn mal etwas hakt

Bei Anwendungsschwierigkeiten mit dem iPad oder einer App, hilft es oft rasch, eine Mitschülerin oder einen Mitschüler zu fragen. Ansonsten ist die digitale Stunde dafür da, solche Dinge anzusprechen. Grundsätzlich ist die Klassenleitung bei allen Problemen rund um die iPads die erste Anlaufstation.

Bei größeren Problemen können die iPad- oder OneNote-Sprechstunden aufgesucht werden; die Termine hierfür werden zu Schuljahresbeginn veröffentlicht. In dringenden Fällen können auch die Verantwortlichen (s. nachstehendes Organigramm) per Email angeschrieben werden. Hier muss allerdings damit gerechnet werden, dass eine Reaktion auf das Problem einige Tage in Anspruch nehmen kann, da für den Support feste Zeiten zur Verfügung stehen (vgl. Sprechstunden).



Schadensfall

Zuerst wird die Klassenleitung über den Schaden/das Problem an/mit dem iPad informiert. Wenn es nicht sicher ist, ob es sich wirklich um einen Hardware Schaden handelt, kann dies zur iPad-Sprechstunde geklärt werden - oder die Klassenleitung veranlasst ein anderes Vorgehen.

Ist das iPad beschädigt, bekommt man ein Austauschgerät, dessen Empfang bestätigt wird. Die Administratoren helfen dann dabei, das neue Gerät einzurichten. Sobald klar ist, was mit dem alten iPad passiert wird entschieden, ob eine Kostenbeteiligung für die Reparatur übernommen werden muss. Die Klassenleitung informiert.



iPad-Klassen an der HELLEWEG SCHULE



- ein Überblick -

#Konzeptidee #Ansprechpartner #Regeln #Schadensfall

Konzeptidee

Mit dem Schuljahr 2022/23 wurde an der Hellweg-Schule der durchgängige Einsatz von Tablets in der Klasse 8 eingeführt. Ziel dieser Maßnahme ist es vor allem, die **manuellen Kompetenzen** der Schülerinnen und Schüler zu stärken in Bezug auf die **Anwendung gängiger Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations- und v.a. Organisations-Programme, zielführende Recherche** und vieles mehr.

Diese verstärkte Fokussierung auf die manuellen Kompetenzen wird selbstverständlich weiterhin flankiert durch Elemente der **kognitiv-kritischen Medienerziehung**, die seit Beginn der Klasse 5 unterrichtet werden.

Mit Abschluss der Sekundarstufe I sollen die Schülerinnen und Schüler der Hellweg-Schule dann kompetent sein, selbstbestimmt ihr Lernen zu organisieren - auch unter Nutzung digitaler Quellen und Organisationstools.

