

Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen

1. Vorbemerkung

Das erste Medienkonzept der GSG wurde im Jahr 2008 fertiggestellt und ab 2010 schrittweise weiterentwickelt.

- I. Die Grundidee besteht darin, die **informationstechnologische Grundbildung** als eine Säule der Medienerziehung außerhalb von Unterricht erfolgen zu lassen, um
- II. eine Basis für die zweite Säule zu legen, nämlich die **Nutzung computerbasierter Anwendungen im Fachunterricht**.
- III. Die dritte Säule umfasst die **Medienpädagogik**, die darauf abzielt, Schüler*innen zu befähigen kritisch mit Medien und besonders sozialen Netzwerken umzugehen und einen Verhaltenskodex zu implementieren. Hier besteht ein großer Bedarf der Eltern, Informationen zum Umgang mit sozialen Netzwerken und Ratschläge zur Medienerziehung zu bekommen.

In dieser Überarbeitung des Medienkonzeptes finden sich alle drei Säulen wieder und werden ergänzt durch die verbindlichen Vorgaben des Medienkompetenzrahmens NRW, die sich in den schulinternen Lehrplänen der Fachkonferenzen wiederfinden. Hinzu kommen die von der Medienberatung NRW formulierten Vorgaben zur Ausstattungsplanung und Fortbildungsplanung.

2. Zielsetzungen / Leitgedanken

Der Umgang mit digitalen Medien ist weder aus dem beruflichen noch aus dem privaten Alltag wegzudenken. Daher ist es auch Aufgabe von Schule die Jugendlichen im Hinblick auf digitale Kompetenzen zu stärken. Vorrangig ist dabei zu beachten, dass soziale Unterschiede sich beim medialen Kompetenzerwerb nicht nachteilig auswirken.

Die folgenden Zielsetzungen stehen im Fokus der schulischen Ausbildung an der GSG Lünen. Dabei ist anzumerken, dass deren Umsetzung zurzeit noch nicht im beschriebenen Umfang erreicht werden kann, da die notwendigen technischen Voraussetzungen an der Schule (3.3) noch nicht umfänglich realisiert sind (4.1.1).

- Schülerinnen und Schüler erlangen grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Endgeräten als Arbeitsmittel inklusive der gängigen Office-Anwendungen (Word, Excel, PowerPoint) sowie kollaborativer Lernplattformen wie Teams, indem sie spiralcurricular Stufen einer informationstechnologischen Grundbildung durchlaufen, die obligatorische und fakultative Elemente enthält.
- Schülerinnen und Schüler unterschiedlicher sozialer Herkunft haben die gleichen Möglichkeiten des Kompetenzerwerbs in der Nutzung digitaler Medien.

Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen

- Digitale Medien werden regelmäßig eingesetzt, um einen Unterricht zu ermöglichen, der individualisierend auf die Bedürfnisse heterogener Lerngruppen eingeht und auf kooperatives Arbeiten in einer vernetzten Welt vorbereitet.
- Schülerinnen und Schüler werden angeleitet sich mit einem kritischen Blick für mögliche Gefahren im Internet zu bewegen und erhalten grundsätzliche Informationen zu rechtlichen Aspekten wie Datenschutz, Urheberrecht und Bildrechte, richtiges Verhalten in Chats und Netzwerken und Schutz der Privatsphäre in sozialen Netzwerken.
- Lehrkräfte erhalten durch innerschulischen Austausch sowie die individuelle Teilnahme an Fortbildungsangeboten die Gelegenheit sich die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten in geeigneter Form und mit ihnen zur Verfügung stehender geeigneter technischer Ausrüstung anzueignen.

3. Rahmenbedingungen / Voraussetzungen

3.1 Vorgaben

Im KMK-Beschluss „Medienbildung in der Schule“ vom 8. März 2012 wird Medienkompetenz als jene „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten“ definiert, „die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen.“ Ebenso umfasse Medienkompetenz „die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, die Wechselwirkung zwischen virtueller und materieller Welt zu begreifen und neben den Chancen auch die Risiken und Gefahren von digitalen Prozessen zu erkennen.“¹

Die genannten Aspekte von Medienkompetenz lassen sich in unterschiedliche Kompetenzbereiche aufbrechen. Die Medienberatung NRW verortet sechs dieser Bereiche im Themenfeld „Lernen mit Medien“ und weist diese im **Medienkompetenzrahmen** wie folgt aus:

- Bedienen und Anwenden
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren
- Problemlösen und Modellieren

¹ Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012, S. 3

Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen

Der „Medienkompetenzrahmen NRW“ <https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/medienkompetenzrahmen-nrw/> ist verbindliche Grundlage für die Lehrpläne der Sekundarstufe I mit dem Ziel, dass das Lernen und Leben mit digitalen Medien zur Selbstverständlichkeit im Unterricht aller Fächer werden kann und alle Fächer ihren spezifischen Beitrag zur Entwicklung der geforderten Kompetenzen beitragen können.

Bezüge zum Referenzrahmen Schulqualität NRW:

- 2.4 Schülerorientierung und Umgang mit Heterogenität;
- 2.10 Lernen und Lehren im digitalen Wandel;
- 4.1 Lehrerbildung
- 4.2 Umgang mit beruflichen Anforderungen

3.2 innerschulische Rahmenbedingungen/Ausstattung

Die GSG Lünen verfügt zurzeit über:

- 2 neu ausgestattete Computerräume mit jeweils 28 Arbeitsplätzen,
- 1 Laptopwagen mit 24 Laptops,
- 10 PC-Arbeitsplätze in der Mediothek,
- ein zeitweise unzuverlässiges W-LAN-Netz in allen Gebäudeteilen.

Im Frühjahr 2020 erfolgte der Rollout der kostenlosen einheitlichen Software über Microsoft 365 Education für alle Schüler*innen und Lehrkräfte.

3.3 Ausstattungsbedarf

Mit der aktuellen Ausstattung lassen sich die Programme zur informationstechnologischen Grundbildung (4.1.2) nur mit hohem organisatorischen Aufwand weitestgehend umsetzen, wenn auch hier die geringe Kapazität an digitalen Endgeräten stark begrenzend wirkt.

Für den flexiblen unterrichtlichen Einsatz digitaler Endgeräte in den Klassenräumen ist es unerlässlich, dass die entsprechende Infrastruktur geschaffen wird.

Dazu gehören:

- die Anschaffung und Installation mobiler und fest installierter Präsentationssysteme in allen Klassenräumen,
- die Anbindung der Schule an das Breitbandnetz mit angemessener Kapazität und Geschwindigkeit,
- die Anschaffung mobiler Endgeräte bzw.
- die Umsetzung eines BYOD-Konzepts unter Nutzung eines cloudbasierten Datenaustauschsystems (z.B. MS Teams, Logineo).

Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen

3.3.1. umgesetzt über das Programm *Gute Schule 2020*

Von den am 13.07.2018 vom Schulleiter beim IT-Zuständigen der Stadt Lünen angemeldeten Maßnahmen zur Bedarfsdeckung wurde folgendes bis Mitte 2020 umgesetzt:

- Aufbau einer Richtfunkanlage, die bisher nicht angeschlossen ist
- Ausbau des W-LAN-Netzes in allen Gebäuden,
- 4 interaktive i3Touchboards mit Klapptafel in den Räumen B 00.01, B 00.02, B 01.03 und D 01.06.

3.3.2. weitere Maßnahmen

- [mobile] interaktive Displays (digitale Tafeln) im Gebäude A,
- kabellos von mobilen Geräten ansteuerbare Displays in den Gebäuden C und D,
- Anschluss an das Breitbandnetz mit höherer Kapazität und Geschwindigkeit (30Mb/s pro Klassenraum),
- Planung und Implementation eines BYOD-Konzepts (Bring Your Own Device) zunächst für die Sekundarstufe II,
- Planung für die Jahrgänge 8 bis 10 (BYOD oder schuleigene Geräte),
- Einführung einer schulinternen cloudbasierten Kommunikationsplattform (z. B. MS Teams, Logineo) für Schüler*innen und Lehrer*innen,
- kurzfristige Anschaffung von 6 Klassensätzen (1 pro Jahrgang der Sekundarstufe I) mobiler Endgeräte, aktuelles Modell: Microsoft Surface go,
- Anschaffung weiterer (mobiler) Displays für die Fachräume, so dass alle Unterrichtsräume mit interaktiven Präsentationsmedien ausgestattet sind,
- Anschaffung von 2 Klassensätzen Raspberry Pi für den Informatikunterricht in 5/6.

4. Schulische Angebote an der GSG Lünen

4.1. Lernen mit Medien

Die sechs Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens werden sowohl in schulinternen Fachcurricula als auch in über den Fachunterricht hinausgehenden obligatorischen und fakultativen schulischen Angeboten verortet.

4.1.1. Fachcurricula

In einer tabellarischen Übersicht wird die spiralcurriculare Anbindung des Medienkompetenzrahmens an die Unterrichtsvorhaben der verschiedenen Fächer in den unterschiedlichen Jahrgangsstufen verdeutlicht (s. Anhang).

Neben der Arbeit mit diversen fachspezifischen Lernprogrammen werden je nach Fach die unterschiedlichen Office-Programme und Browser zur Internetnutzung eingesetzt.

Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen

Hier steht nicht der Kompetenzerwerb im Umgang mit Medien, sondern der Erwerb fachspezifischer Kompetenzen im Vordergrund.

Dieser Bereich soll im Zuge einer immer stärker werdenden Individualisierung der Lernprozesse deutlich zunehmen, wird aber durch die derzeitige mangelnde Ausstattung noch begrenzt. In erster Linie ist die Eröffnung einer Nutzung von mobilen Endgeräten in den Klassenräumen unerlässlich und nur umzusetzen, wenn die entsprechende Infrastruktur geschaffen wurde.

Dazu gehören die Anschaffung mobiler und fest installierter Präsentationssysteme in allen Klassenräumen, die Anbindung der Schule an das Breitbandnetz mit angemessener Kapazität und Geschwindigkeit, der Ausbau einer verlässlichen WLAN-Infrastruktur und die Anschaffung mobiler Endgeräte bzw. die Umsetzung eines BYOD-Konzepts eingebunden in eine moderne Kommunikationsplattform.

4.1.2. Schulische Angebote zur informationstechnologischen Grundbildung

Die folgenden Angebote dienen ausschließlich dem Kompetenzerwerb im Bereich Mediennutzung und werden abgesehen von der Roboter-Programmierung über die beiden zur Verfügung stehenden Computerräume und einen halben Klassensatz Laptops realisiert.

In der Jahrgangsstufe 5 findet für alle Klassen für die Dauer eines Quartals wöchentlich im Umfang von zwei Unterrichtsstunden in Doppelbesetzung eine Einführung in die Nutzung des Computerraums und die Nutzung eines Computers in schulischem Rahmen unter Einbeziehung des Textverarbeitungsprogramms Word statt.

In den Jahrgangsstufen 5 und 6 wird im Rahmen des naturwissenschaftlichen Profilangebots pro Schuljahr jeweils ein Vorhaben zur einfachen Roboterprogrammierung mit Ozobots realisiert. Ab dem 5. Jahrgang können Schüler*innen zusätzlich an der AG Robotics teilnehmen und Lego-Roboter programmieren. In mehreren Stufen werden Wettbewerbsteams gebildet, die an regionalen, überregionalen und internationalen Roboter-Wettbewerben der *First Lego League* oder der *World Robot Olympiad* teilnehmen.

Für die Jahrgänge 7 und 8 werden zusätzlich zu den genannten Robotic-Arbeitsgemeinschaften fakultative Angebote realisiert, in deren Mittelpunkt Erklärvideos stehen. Schülerinnen und Schüler erstellen zu ausgewählten Themen Videos im Explainity-Clip, How-To-Video und im Vlogging-Stil. In der AG-Videomaker erlernen die Schüler*innen mit Schablonentechnik bewegte kleine Filmsequenzen herzustellen und mit Musik zu hinterlegen.

Im 9. Jahrgang werden alle Schüler*innen im Rahmen des Methodenkonzepts an computergestützte Formen der Präsentation herangeführt, die über die MS Office-Programme PowerPoint und Excel umgesetzt werden. Zusätzlich wird der Umgang mit dem Textverarbeitungsprogramm Word zur Vorbereitung auf die Bewerbungsschreiben im Rahmen der berufsbezogenen Angebote wiederholt und vertieft.

Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen

Im 10. Jahrgang besteht die Möglichkeit im Rahmen der berufsbezogenen Angebote einzelne Module des Staatlichen PC-Führerscheins zu absolvieren, die über die Office-Anwendungen hinausgehen können.

In der Einführungsphase der Gymnasialen Oberstufe wird die Anwendung von Power-Point als Präsentationssoftware im Rahmen der Projektwoche für alle Schülerinnen und Schüler verbindlich und vertiefend genutzt.

In der Qualifikationsphase steht erneut die Anwendung der Textverarbeitungssoftware Word als Vorbereitung zur Erstellung der Facharbeit an.

4.2. Leben mit Medien

Neben dem fachlichen Umgang mit Medien spielen auch medienpädagogische Aspekte eine große Rolle im schulischen Alltag, da die Nutzung sozialer Medien den hauptsächlichen Umgang mit Medien bei den Schülerinnen und Schüler ausmacht.

(Cyber)Mobbing, Gewaltvideos auf dem Handy, Einstellen von urheberrechtlich geschützten Fotos und Videos bei YouTube oder illegale Film- und Musikdownloads – die Mediennutzung von Heranwachsenden auch in ihren problematischen Formen macht vor der Institution Schule nicht Halt.

Medien sind allgegenwärtig, Kinder und Jugendliche wachsen ganz selbstverständlich mit ihnen auf. Hier ergeben sich immer wieder zahlreiche Beratungsanlässe für Schüler*innen und Eltern, die im schulischen Bereich durch verschiedene Institutionen aufgegriffen werden.

4.2.1. Safer Internet Day

In den Jahrgangsstufen 5 und 6 wird im Rahmen des „Safer Internet Days“ alle zwei Jahre eine Theatergruppe eingeladen. Die Vorführung „rausgemobbt“ (von Comic on!, Theaterproduktion Köln) zeigt am Beispiel des elfjährigen Nick, wie durch Cybermobbing Druck auf Jugendliche ausgeübt wird, aber auch, wie man sich dagegen wehren kann. Anhand dieses Theaterstücks werden die Schülerinnen und Schüler für das Thema Cybermobbing sensibilisiert und es werden präventiv Verhaltensmuster behandelt und eingeübt, die bei ähnlichen Problemen erfolgreich umgesetzt werden sollen.

Eine Vertiefung im Umgang mit sozialen Medien erfolgt in der 7. Jahrgangsstufe. Hierbei liegt der Schwerpunkt im Bereich Online- und Cybermobbing. Anhand von Filmmaterial werden mögliche Folgen von Cybermobbing aufgezeigt und entsprechende Handlungsoptionen vertiefend erarbeitet. Die Polizei Lünen unterstützt in dieser Jahrgangsstufe das Projekt durch die Jugendkontaktbeamten des Polizeipräsidiums Dortmund.

Im Rahmen des „Safer Internet Day“ bietet die Geschwister-Scholl-Gesamtschule zudem für Eltern einen Informationsabend zum Thema „Internetsicherheit“ mit dem Schwerpunkt auf sozialen Netzwerken (Facebook, Instagram und Snapchat usw.) und

Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen

Cybermobbing an. Als Referentin wird Frau Pilzecker (Diplom Sozialpädagogin, Präventiver Kinder- und Jugendschutz) von der Stadt Lünen eingeladen.

4.2.2. Medienscouts

Damit auch die Risiken medialer Angebote erkannt werden und damit dennoch Medien selbstbestimmt, kritisch und kreativ genutzt werden können, bedarf es einer Begleitung professionell qualifizierter Berater*innen. Der Ansatz der „Peer-Education“ ist hierbei besonders hilfreich: einerseits lernen junge Menschen lieber von Gleichaltrigen und andererseits können sie Gleichaltrige aufgrund eines ähnlichen Mediennutzungsverhaltens zielgruppenadäquat aufklären.

Ausgebildete Medienscouts fungieren an der GSG Lünen als Referenten, qualifizieren ihre Mitschüler*innen und dienen diesen als Ansprechpartner*innen bei medienbezogenen Fragen und Problemen.

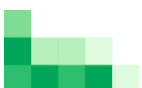
Medienscouts sollen insbesondere (www.medienscouts-nrw.de):

- ihre eigene Medienkompetenz erweitern.
- Wissen um den sicheren Medienumgang erwerben und dazu befähigt werden, dieses Wissen Mitschülern zu vermitteln und sie bei Fragen zu unterstützen.
- nach der Qualifizierungsmaßnahme mit den anderen Scouts im Austausch bleiben und
- ihre Kenntnisse und Erfahrungen an nachfolgende Medienscouts an der Schule weitergeben.

Da die Medienscouts selbst noch Heranwachsende sind, bedarf es einer Rückfallposition, d. h. die Scouts benötigen feste Ansprechpartner, an die sie sich selbst bei Fragen zu Inhalten oder zum Umgang mit an sie herangetragenen Problemen wenden können. Hierzu sind zwei Beratungslehrkräfte etabliert worden, die ebenfalls insbesondere mit Blick auf Medieninhalte, rechtliche Grundlagen etc. qualifiziert wurden.

Derzeit sind an unserer Schule 6 Medienscouts tätig, die sich aus 4 Mädchen und 2 Jungen zusammensetzen. Sie wurden von ehemaligen Medienscouts unserer Schule ausgebildet. Ihre Tätigkeit bezieht sich darauf, dass sie sich um Schüler kümmern, die das Gefühl haben, von ihren Mitschülern über das Internet bzw. soziale Medien (Whatsapp oder Facebook) gemobbt zu werden.

Regelmäßige Projektsitzungen dienen dazu sich neuen Aufgaben zu widmen, spezielle Herausforderungen zu besprechen und in Kooperation mit Frau Pilzecker vom präventiven Jugendschutz der Stadt Lünen Strategieentwicklung zu betreiben.



Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen



5. Kooperationspartner / Kontakte

Ellen Pilzecker Jugendamt der Stadt Lünen
Soner Yüksel Beratungslehrer Medienscouts
Ismail Aksut Beratungslehrer Medienscouts
Birgit Straker ehrenamtliche Leitung der Schollibotic-AG
Jugendkontaktbeamte Polizei Dortmund
Wirtschaftsförderungsgesellschaft Kreis Unna
Zdi-Netzwerk Perspektive Technik

6. Evaluation und Ausblick

Schulleitung und Kollegium haben ihre Vorstellungen von medienunterstütztem Unterricht sowie die dafür notwendigen Voraussetzungen formuliert und mit den aktuellen Verhältnissen abgeglichen. Daraus resultieren die unter 3.3.2 genannten Anforderungen an weitere Maßnahmen sowie die im Medienkompetenzrahmen der Schule (s. Anhang) konkretisierte Umsetzung von Kompetenzerwartungen innerhalb von Unterrichtsvorhaben im Fachunterricht. Insgesamt befindet sich die Schule hier in einem Prozess wechselseitiger Anpassungen und Nachjustierungen, der auch in Zukunft ein vorrangiges Entwicklungsvorhaben der Schule darstellt.

In Planung befindet sich zurzeit das Vorhaben Inhalte aus dem Bereich „Verhalten in Chats und Netzwerken, Sicherheit und Gefahren“ spiralcurricular an die Projektwochen anzubinden.

Eine neu konstituierte AG Digitalisierung erarbeitet für das Kollegium in enger Zusammenarbeit mit der Schulentwicklungsgruppe Vorgehensweisen zur schrittweisen Umsetzung von Projekten und Unterrichtsformaten in Richtung einer digitalisierteren Schule.



Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen

7. Anhang

Medienkompetenzrahmen NRW

<https://medienkompetenzrahmen.nrw>

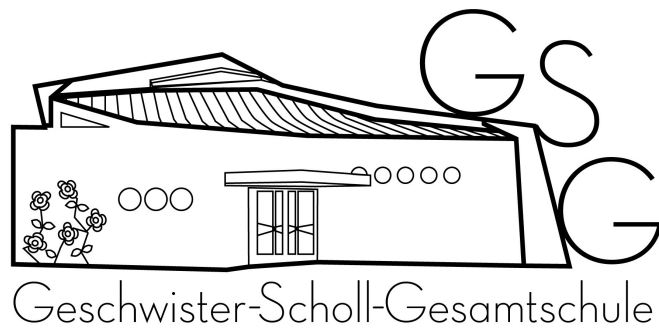


| 1. BEDIENEN UND ANWENDEN | 2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN | 3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN | 4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN | 5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN | 6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN |
|---|--|--|---|--|---|
| 1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen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



Medienkonzept

Geschwister-Scholl-Gesamtschule Lünen



Konkretisierte Vorhaben gemäß Medienkompetenzrahmen NRW

Anlage zum Medienkonzept





1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

EDV5: Grundaufbau eines PC

M EF: Beschreibung der Eigenschaften von Funktionen und deren Nutzung im Kontext (E-A1)

E 5-Q2: Hörverstehensübungen zu verschiedenen Schwerpunkten pro Jahrgang

E 8: Immigration to the USA

E EF: Social and cultural realities in film and music videos

Sn 6: Videodialoge: Presentarse - Erstes gegenseitiges Vorstellen/ Dialoge (sich kennenlernen, Hobbies, sich verabreden, ...)

Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Recherche und Powerpointpräsentation zu Valencia relevanten Aspekten

Sn EF: Vokabellernen per Quizlet

Sn Q1: Internetrecherche zu Barcelona mit anschließender Präsentation; Kontroverses Thema zum Tourismus in Andalusien in einer Podiumsdiskussion bearbeiten (Verfilmung und Auswertung)

Gl 7/8: Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung

Ge

Sw Q1 II: Soziale Ungleichheit, Internetrecherche zum Aspekt „Armut in Lünen“

Ew EF/Q1/Q2: allgemeiner Wunsch, Recherche

NW 8: Bilder und Bildschirme

Re 5/6/EF/ Q1: Mose, 10 Gebote, Freundschaft, Was ist der Mensch?

Ku 10: Ich Mappe Selbstdarstellung und Selbsterforschung

Sp Q1: Volleyball: Verbesserung der individualtechnischen und individualtaktischen Fähigkeiten im Spiel 6 gegen 6
Weiter und höher: Optimierung der technischen Fähigkeiten im Weit- und Hochsprung

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

EDV5: Einführung in die Textverarbeitung mit MS Word

D 6 : Die bunte Welt der Medien; Eine Fotostory bzw. Tutorial erstellen und bearbeiten/zusammenschneiden

D 9: Startklar für die Arbeitswelt; Bewerbungsanschreiben digital verfassen

D 10: Chefsache – Geschäftlich unterwegs; Form und Bestandteile eines Geschäftsbriefes beherrschen und in digitale Form bringen; Quellenverweise am PC anlegen (Fußnoten)

M 6: Mit Brüchen operieren: addieren, subtrahieren

M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren

M 10: Quadratische Funktionen, Darstellung, Transformationen, Kontrolle der errechneten Nullstellen und Scheitelpunkt

Hinweis: Geogebra ist einsetzbar für alle Funktionsarten

M EF: Von der durchschnittlichen zur lokalen Änderungsrate (E-A2), *unterwegs in 3D – Koordinatisierungen des Raumes, Vektoren bringen Bewegung in den Raum*

M Q1: Beschreibung von Bewegungen und Schattenwurf mit Geraden

M Q2: *Ebenen als Lösungsmengen von linearen Gleichungen und ihre Beschreibung durch Parameter, Lagebeziehungen und Abstandsprobleme bei geradlinig bewegten Objekten*

E 5-Q2: Wortschatzarbeit

Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Recherche und Powerpointpräsentation zu Valencia relevanten Aspekten

Sn EF: Lernaufgabe z.B. Wegbeschreibung, hacer la compra (digitale Wohnungssuche) – eigene Recherche und filmische Dokumentation; Vokabellernen per Quizlet

Sn Q1: Vokabellernen per Quizlet; Internetrecherche zu Barcelona mit anschließender Präsentation; Kontroverses Thema zum Tourismus in Andalusien in einer Podiumsdiskussion bearbeiten (Verfilmung und Auswertung)

Sn Q2: Vokabellernen per Quizlet; Zweisprachigkeit Kataloniens, virtuelle Umfrage

Tü

L 10: Texterschließungsverfahren unter Verwendung digitaler Werkzeuge anwenden

Gl 5: Steinzeit / SuS verschriftlichen Geschichten zu den Jagdmethoden

GL 7/8: Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung

Ge EF-Q2: Nutzung der Plattform Kahoot zur Erstellung eines Quiz zum Abschluss eines UV

Sw EF I: Wahlen, Erstellung von Werbevideos zum Aspekt „Geh wählen!“

Ew EF/Q1/Q2: Lernzielüberprüfung mithilfe eines Quiz auf der interaktiven Plattform Kahoot

NW 8: Bienen als staatenbildende Insekten

CH 8.Jg.: Messbare Stoffeigenschaften, Excel: Erstellen und ausdrucken einer Siedekurve - Tabelle und Diagramm

CH 12.Jg.: Säure-Base, Titrationskurve erstellen mit Excel - Tabelle und Diagramm





1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.2 Digitale Werkzeuge

Ph EF: Bewegungsanalyse
Re 5-Q2: Umfragen/ Unterrichtsevaluationen/ Feedback/ Quiz
Ku 8: Verfremdung nach Francis Bacon
Mu 5/6: Thema 1 („Seht mal – wir machen Musik“) – Thema 2 („Lieder – musikalische Botschaften aus aller Welt“)
Mu EF: Notenschrift als Spiegel der Musik/ Musikalische Ordnungssysteme
Sp Q1: Volleyball: Verbesserung der individualtechnischen und individualtaktischen Fähigkeiten im Spiel 6 gegen 6
Weiter und höher: Optimierung der technischen Fähigkeiten im Weit- und Hochsprung

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

EDV5: Übungen zum Speichern und Wiederfinden von Texten, zum Erkennen der Speicherstruktur
D 6 f.: Aus Informationstexten Informationen entnehmen und in eine Tabelle etc. überführen (kontinuierlich → diskontinuierlich)
M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
E 5-Q2: Teams/ One Note
Sn 6: Videodialoge: En mi casa – das eigene Zimmer vorstellen/ Dialoge medial sichern
Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Recherche und Powerpointpräsentation zu Valencia relevanten Aspekten
Sn Q1: Zweisprachigkeit Kataloniens, virtuelle Umfrage
GI 7/8: Eine Welt - ungleiche Entwicklung; Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung
Ge EF-Q2: Nutzung von padlet zur digitalen Kursverwaltung
Sw Q1 II: Soziale Ungleichheit, Internetrecherche zum Aspekt „Armut in Lünen“
Ew EF/Q1/Q2: Kursverwaltung: Bereitstellung von Material, Handouts, Nachrichten
Re 6: Evangelisch-Katholisch
Sp Q1: Volleyball: Verbesserung der individualtechnischen und individualtaktischen Fähigkeiten im Spiel 6 gegen 6
Weiter und höher: Optimierung der technischen Fähigkeiten im Weit- und Hochsprung

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

EDV5: Umgang mit fremden Texten
Sn Q1: Kontroverses Thema zum Tourismus in Andalusien in einer Podiumsdiskussion bearbeiten (Verfilmung und Auswertung)
GI 5: Viele Wünsche – reicht das Geld? / SuS erstellen Fragebogen zum Thema Taschengeld und präsentieren ihre erhobenen Ergebnisse
Ew Q1: „Bin ich noch drin oder bin ich schon out? - Unzureichende Identitätsentwicklung am Beispiel von deviantem Verhalten und der Gefahr von Identitätsdiffusion auch in sozialen Netzwerken Web 2.0; Web 3.0; ...) (Erstellung von Fragebögen für eine schulinterne Befragung)
Te/Hw
Re/IRU/Phil
Re 5/6: Ich und die Anderen, Kinder - hier und anderswo, Kinderrechte, (Cyber-) Mobbing
Mu 5/6: Vom Umgang mit Musik – Thema 8 (Inhaltsfeld: Verwendungen von Musik); Urheber – und Nutzungsrecht
Sp Q1: Volleyball: Verbesserung der individualtechnischen und individualtaktischen Fähigkeiten im Spiel 6 gegen 6
Weiter und höher: Optimierung der technischen Fähigkeiten im Weit- und Hochsprung



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- D 5: Tierbeschreibung erstellen: Ein Besuch im Zoo; Tierfotos betrachten + Informationen über Tiere herausfinden und für Beschreibung nutzen
- D 7: Für andere da sein – Informationen aus Büchern und Medien (Internet) festhalten; Informationen ermitteln, vergleichen, in Beziehung setzen
- M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
- M 10: alle Themen, z.B. in Mathematik Erklärvideos von Daniel Jung
- M EF: Testergebnisse richtig interpretieren
- E 6: London Sights
- E Q1: Britain's past and present: tradition and change in politics: multicultural society
- Sn 7: Recherche und Powerpointpräsentation zu Valencia relevanten Aspekten
- Sn EF: Lernaufgabe z.B. Wegbeschreibung, hacer la compra (digitale Wohnungssuche) – eigene Recherche und filmische Dokumentation; Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation)
- Sn Q1: Internetrecherche zu Barcelona mit anschließender Präsentation; Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation)
- Tü
- L 9: historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien ausgehend vom Text themenbezogen recherchieren, adressatengerecht strukturieren und entsprechend den Standards für Quellenangaben präsentieren
- GI 6: Freizeitgestaltung mit Auswirkungen – unterwegs in Europa / SuS recherchieren Freizeitgestaltungen (Kulturreise, Städtetrip, Strandurlaub, Wanderung) und jeweilige Vor- und Nachteile
- GL 7/8: Eine Welt - ungleiche Entwicklung; Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung
- GL 9: Nationalsozialismus und 2. Weltkrieg; Die SuS recherchieren mit geeigneten Suchmaschinen (Google) zur Beschaffung von Zusatzinformationen (Lemo)
- Ge EF: Recherche in relevanten Medien zum Thema: Freiheit und Gleichheit für alle!? – Die Menschenrechte in historischer Perspektive
- Sw Q2 II: EU, Internetrecherche zu den Wahlprogrammen der Parteien zur EU-Wahl
- Ew EF: Unterrichtsvorhaben VI: „Lernen von Modellen?“ - Die Bedeutung von Vorbildern in der Erziehung
- NW 6: Boden als Lebensraum
- NW 10: Leben auf dem Raumschiff Erde; Wetter und Klima; Kleidung
- Bio
- CH 9: Recherche z.B. zum Hochofenprozess und zu Elementen
- Te/Hw HW 9: Wohnen und Einrichten-Wohnungssuche analog und digital
- Re/IRU/PhiRe 7-10: Okkultismus und Sekten, Weltreligionen, Gewissen – Mut zu Entscheidungen
- Ku 8: Verfremdung nach Francis Bacon
- Ku 9: bewegte Bilder - Animationsfilme
- Mu 5/6: Wir lernen Komponisten kennen (Thema 5)
- Sp Q1: Kraft durch Funktionsgymnastik? Wir gestalten ein Gymnastiktraining zur Kräftigung

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

- D 8: Was gibt es Neues? – Sich in Zeitung orientieren: Ressorts und Textsorten unterscheiden
- M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
- E_
- Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Recherche und Powerpointpräsentation zu Valencia relevanten Aspekten
- Sn EF: Lernaufgabe z.B. Wegbeschreibung, hacer la compra (digitale Wohnungssuche) – eigene Recherche und filmische Dokumentation; Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation)
- Sn Q1: Andalusien - Hotelprojekt Valdevaqueros Tarifa Nachrichtensendung (Interviews); Zweisprachigkeit Kataloniens, virtuelle Umfrage; Kurzfilmanalyse Convivencia en España; Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation)
- Sn Q2: Hörsehverstehen zum Thema "pobreza infantil" (Dokumentarfilmausschnitte); Chile – Film(ausschnitts)analyse / Hörsehverstehen
- Tü
- L9: historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien ausgehend vom Text themenbezogen recherchieren, adressatengerecht strukturieren und entsprechend den Standards für Quellenangaben präsentieren
- GI 7/8: Naturkräfte der Erde; Eine Welt - ungleiche Entwicklung; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.2 Informationsauswertung

- GL 9: Nationalsozialismus und 2. Weltkrieg; Die SuS identifizieren themenrelevante Informationen aus historischen Medienangeboten (Lemo) und bereiten diese adäquat auf
- Ge Q2: Referate zum Thema: Die moderne Industriegesellschaft
- Sw EF I: Wahlen, Übersicht über die Wahlprogramme der einzelnen Parteien (Gegenüberstellung)
- Ew EF/Q1/Q2: Bsp. EF *Unterrichtsvorhaben IV: „Was hat Lernen mit Erziehung zu tun?“ - Lernen im pädagogischen Kontext (Referate zu Teilbereichen der Inklusion), Bsp. Q1 Facharbeit, Q2 Referate*
- NW 8: Farben aus der Natur
- NW 10: Leben auf dem Raumschiff Erde; Wetter und Klima; Kleidung
- Bio
- CH: Oberstufe: Recherche für Referate und Vorträge (z.B. zu Makromolekülen, Organischen Synthesen)Ph
- Te/Hw
- Re 9/10: Theodizee (Video: Wenn Gott ein DJ wäre)
- Ku 8: Verfremdung nach Francis Bacon
- Ku 9: bewegte Bilder - Animationsfilme
- Mu EF: Entwicklung des Musiktheaters / Musicals im historischen Kontext; Recherche zur Vorbereitung und Nachbereitung von Konzert- und Theaterbesuchen
- Sp Q1: Kraft durch Funktionsgymnastik? Wir gestalten ein Gymnastiktraining zur Kräftigung

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

- D 10 E: Gegen das Vergessen – Für eine friedliche Zukunft; Sachtexte und mediale Texte interpretieren und analysieren; politische Reden kennenlernen, rhetorische Mittel in politischen Reden kritisch reflektieren
- M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
- E_
- Sn EF: Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation); Lernaufgabe z.B. Wegbeschreibung, hacer la compra (digitale Wohnungssuche) – eigene Recherche und filmische Dokumentation
- Sn Q1: Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation)
- Tü
- L 9: historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien ausgehend vom Text themenbezogen recherchieren, adressatengerecht strukturieren und entsprechend den Standards für Quellenangaben präsentieren
- GI 7/8: Eine Welt - ungleiche Entwicklung; Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung; Neue Welten – neue Zeiten
- Ge Q2: Der Zivilisationsbruch: Deutschland und Europa unterm Hakenkreuz: Filmanalyse zur NS-Propaganda
- Sw EF I: Wahlen, Analyse von Wahlplakaten
- Ew Q1: *Unterrichtsvorhaben VI: „Bin ich noch drin oder bin ich schon out? - Unzureichende Identitätsentwicklung am Beispiel von deviantem Verhalten und der Gefahr von Identitätsdiffusion auch in sozialen Netzwerken Web 2.0; Web 3.0; ...) (Erstellung von Fragebögen für eine schulinterne Befragung)*
- NW 9: Ökologischer Landbau
- NW 10: Wetter und Klima; Kleidung
- Te/Hw HW9: Wohnen und Einrichten- Möbelkauf, Finanzierungsmöglichkeiten
- Re 7-10: Verantwortung für die Welt übernehmen (Dokumentation, Internetrecherche, Erstellen von Artikeln (ggf. anderen Schülerprodukten)
- Ku 8: Verfremdung nach Francis Bacon
- Ku 9: bewegte Bilder - Animationsfilme
- Sp Q1: Kraft durch Funktionsgymnastik? Wir gestalten ein Gymnastiktraining zur Kräftigung

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

- D 8: Was gibt es Neues? – Sich in Zeitung orientieren: Ressorts und Textsorten unterscheiden und sich kritisch mit ihnen auseinandersetzen
- E Q2: American myths and realities: freedom and success
- Sn EF: Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation); Lernaufgabe z.B. Wegbeschreibung, hacer la compra (digitale Wohnungssuche) – eigene Recherche und filmische Dokumentation
- Sn Q1: Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation)
- Gl 9: Nationalsozialismus und 2. Weltkrieg; Die SuS erkennen unangemessene und gefährdende Medieninhalte bei ihrer Recherche
- Ge EF-Q2: Antisemitische, rassistische und islamophobe Inhalte in sozialen Netzwerken erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen einschätzen
- Sw EF II: Wirtschaft, Verbraucherschutz
- Ew Q1: Unterrichtsvorhaben III: „Vom 'Wie du mir, so ich dir' zur goldenen Regel" – Werteerziehung mit Blick auf das Modell moralischer Entwicklung nach Kohlberg und die Umsetzung am Beispiel des Just-Community-Konzeptes
- NW 9: Ökologischer Landbau
- W 10: Wetter und Klima; Kleidung
- Re 9/10: Sucht und Drogen (Video: Soll Cannabis legalisiert werden?)
- Ku 8: Verfremdung nach Francis Bacon
- Ku 9: bewegte Bilder - Animationsfilme
- Sp 1: Kraft durch Funktionsgymnastik? Wir gestalten ein Gymnastiktraining zur Kräftigung





3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

- D 5: Ein aufregendes Wochenende – Erlebnisse in einem Blog präsentieren
D 6: Die bunte Welt der Medien; Eine Fotostory/Tutorial entwickeln und vorstellen
M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
E 5-Q2: Teams
Sn 6: Videodialoge: Sich vorstellen, sich kennenlernen, Nachmittagsaktivitäten
Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado)
Sn EF: Kooperatives Vokabellernen (Kahoot)
Sn Q1: Kooperatives Vokabellernen (Kahoot)
Sn Q2: Kooperatives Vokabellernen (Kahoot)
L 10: Originaltexte unter Verwendung digitaler Werkzeuge für das kollaborative Arbeiten wie MS Teams/OneNote übersetzen.
GI 7/8: Eine Welt - ungleiche Entwicklung; Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung
Sw Q2 I: EU, Powerpoint-Präsentation zu Institutionen der EU erarbeiten und teilen
Ew EF/Q1/Q2: Vorträge, Vorbereitung auf das Zentralabitur
NW 10: Kleidung
Ku 7: Graffiti
Sp Q2: Volleyball: Als Mannschaft zum Erfolg – Kooperative Vermittlung eines Läufer-Systems zur Verbesserung der mannschaftstaktischen Spielfähigkeit

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

- D 7: Voll vernetzt – Chatverläufe untersuchen
M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
E 5-Q2: Teams
Sn 6: alle Themen
L 10: Originaltexte unter Verwendung digitaler Werkzeuge für das kollaborative Arbeiten wie MS Teams/OneNote übersetzen.
Ew Q1: *Unterrichtsvorhaben VI: „Bin ich noch drin oder bin ich schon out? - Unzureichende Identitätsentwicklung am Beispiel von deviantem Verhalten und der Gefahr von Identitätsdiffusion auch in sozialen Netzwerken Web 2.0; Web 3.0; ...)*
NW 10: Kleidung
Sp Q2: Volleyball: Als Mannschaft zum Erfolg – Kooperative Vermittlung eines Läufer-Systems zur Verbesserung der mannschaftstaktischen Spielfähigkeit

3.3 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

- D 8: Global denken lokal handeln – Informationen aus Texten ermitteln, vergleichen und bewerten
D Q1: Sprachliche Vielfalt im 21. Jhd. Veränderungstendenzen der Gegenwartssprache (Migration und Sprachgebrauch, Mehrsprachigkeit, konzeptionelle Mündlichkeit beim Schreiben, Medieneinflüsse) erklären
Sn 6: alle interkulturell geprägten Themen
Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado)
Sn Q1: Videoauswertung: Interview mit katalanischen Jugendlichen
Ew EF/Q1: *Unterrichtsvorhaben II: „Stilvoll erziehen?“ – Erziehungsstile (EF); ; Unterrichtsvorhaben III : „Vom 'Wie du mir, so ich dir' zur goldenen Regel“ – Werteerziehung mit Blick auf das Modell moralischer Entwicklung nach Kohlberg und die Umsetzung am Beispiel des Just-Community-Konzeptes (Q1)*
Sp Q2: Volleyball: Als Mannschaft zum Erfolg – Kooperative Vermittlung eines Läufer-Systems zur Verbesserung der mannschaftstaktischen Spielfähigkeit

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen

sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen





3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

E EF: Media and Communication – Chances and Risks

Sw EF II: Sozialisation, Cybermobbing

Ew Q1: *Unterrichtsvorhaben VI: „Ich schlage, also bin ich“ - Pädagogische Prä- und Interventionsmöglichkeiten bei Gewalt auf der Grundlage des Erklärungsansatzes von Heitmeyer (Erziehung durch Medien und Medienerziehung)*

Re 7/8: Wer bin ich? – Sehen, was in mir steckt, Cybermobbing und -Kriminalität





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

- D 5: Eine Tierbeschreibung erstellen - Eine MindMap erstellen
D 7: Für andere da sein – Sammeln von Informationen aus verschiedenen Texten mithilfe einer MindMap erstellen (Vorarbeit zum Schreibplan)
D 7: Willkommen im Camp – Eine Anleitung oder Vorgang beschreiben mithilfe eines Tutorials/Erklärvideo
D EF: Fremdheitserfahrungen in lyrischen Texten. Mediale Gestaltung zu literarischen Texten entwickeln. Gesellschaftliche Verantwortung und ihre Darstellung in dialogischen Texten.
selbstständig Präsentationen unter funktionaler Nutzung neuer Medien (Präsentationssoftware) erstellen, - die funktionale Verwendung von Medien für die Aufbereitung von Arbeitsergebnissen in einem konstruktiven, kriterienorientierten Feedback beurteilen.
M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
M EF: Entwicklung und Anwendung von Kriterien und Verfahren zur Untersuchung von Funktionen
E 8-Q2: Unterschiedliche Schwerpunktthemen des jeweiligen Jahrgangs
Sn 6: Sich vorstellen, sich kennenlernen, Nachmittagsaktivitäten
Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Recherche und Powerpointpräsentation zu Valencia relevanten Aspekten
Sn EF: Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation); Lernaufgabe z.B. Wegbeschreibung, hacer la compra (digitale Wohnungssuche) – eigene Recherche und filmische Dokumentation
Sn Q1: Internetrecherche zu Barcelona mit anschließender Präsentation; Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation)
Tü
L 9: historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien ausgehend vom Text themenbezogen recherchieren, adressatengerecht strukturieren und entsprechend den Standards für Quellenangaben präsentieren
GI 7/8: Eine Welt - ungleiche Entwicklung; Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung, Versorgung durch Industrie und Dienstleistungen
GL 9: Nationalsozialismus und 2. Weltkrieg; Die SuS gestalten und präsentieren selbstgewählte Medienprodukte (Folie, Podcast, Plakat, PowerPoint) zu Ausgestaltung der nationalsozialistischen Herrschaftsstrukturen
Ge EF-Q1: Begegnung von islamischer und christlicher Welt – Konfliktpotenziale und Entwicklungschancen/ Vergleich MK 8: Zusammenhänge strukturiert und optisch prägnant darstellen
Sw Q2 I: EU, Powerpoint-Präsentation zu Institutionen der EU erarbeiten und teilen
Ew EF/Q1/Q2: Referate als PPP, mit Film-oder Musikausschnitten, Exceltabellen etc.
NW 6: Boden als Lebensraum
NW 10: Leben auf dem Raumschiff Erde; Wetter und Klima; Kleidung; Medikamente und Gesundheit
Bio
Ch 9, Oberstufe: PPP zu Elementen o.ä., Erstellen von Kurzfilmchen zu Reaktionen und Präsentation derselben.
Ph Q2: Atomphysik
Te/Hw HW 9: Wohnen und Einrichten - Küchenplanung
Re/IRU/Phil
Re 7-10: Okkultismus und Sekten, Mittelalterliche Phänomene, Weltreligionen
Ku EF: Bildanalyse, Kompositionsskizzen
Sp Q1 (GK): Gestalten und präsentieren einer Gruppenperformance in der Step Arobic

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

- EDV5: Texte zweckgebunden formatieren
D 6: Die bunte Welt der Medien; Eine Fotostory/Tutorial entwickeln (inkl. Kameraeinstellungen)
D Q2: Spracherwerb – Instinkt oder Erziehung? selbstständig komplexe Arbeitsergebnisse in Form von kontinuierlichen und diskontinuierlichen Texten unter sachgerechter Nutzung von Anwendungssoftware darstellen.
Sn 6: Dialoge: Sich vorstellen, sich kennenlernen, Nachmittagsaktivitäten;
Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Recherche und Powerpointpräsentation zu Valencia relevanten Aspekten
Sn EF: Lernaufgabe z.B. Wegbeschreibung, hacer la compra (digitale Wohnungssuche) – eigene Recherche und filmische Dokumentation
L 9: Visualisierung syntaktischer Strukturen auch unter Verwendung digitaler Medien
L 10: Texterschließungsverfahren unter Verwendung digitaler Werkzeuge anwenden
GI 7/8: Eine Welt - ungleiche Entwicklung; Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung; Revolutionen verändern Europa



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.2 Gestaltungsmittel

Ge Q2: Filmanalyse, zum Beispiel Napola/Schindlers Liste/ Im Westen nichts Neues
Sw EF I: Wahlen, Analyse von Wahlplakaten
Ew EF: *Unterrichtsvorhaben III: „Früher und heute“ – Gehorsam um jeden Preis?: Erziehungsziele im historischen Kontext* (Filmanalyse: Das Experiment)
NW 8: Bienen als staatenbildende Insekten
NW 10: Medikamente und Gesundheit
Re 7-10: Gleichnisse, Schöpfung- Wir erklären die Welt - Videos erstellen
Ku 6: Inszenierung und Selbstdarstellung
Ku 7: Graffiti
Ku 8: Produkt- und Mediendesign; Perspektive
Ku 9: Bewegte Bilder - Animationsfilm
Ku 10: Ich Mappe, Selbstdarstellung und Selbsterforschung
Sp Q1 (GK): Gestalten und präsentieren einer Gruppenperformance in der Step Arobic

4.3 Quelldokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

D 6: Die bunte Welt der Medien – Storyboard für Fotostory
M_
E 7-Q2: PowerPoint Präsentationen
Sn 7: Recherche und Powerpointpräsentation zu Valencia relevanten Aspekten
Sn Q1: Internetrecherche zu Barcelona mit anschließender Präsentation; Kommunikationsprüfung - Vorbereitung des Themas für den Monologteil (Internetrecherche und Präsentation)
Tü
L 9: historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien ausgehend vom Text themenbezogen recherchieren, adressatengerecht strukturieren und entsprechend den Standards für Quellenangaben präsentieren
Gl
Ge Q1: Verfassen einer Facharbeit
Sw Q2 I: EU, Powerpoint-Präsentation zu Institutionen der EU erarbeiten und teilen
Ew Q1: Facharbeit
NW 9: Ökologischer Landbau
NW 10: Wetter und Klima; Kleidung;
Ch Q1: Verfassen von Facharbeiten
Ph Q2: Atomphysik
Sp Q1 (GK): Gestalten und präsentieren einer Gruppenperformance in der Step Arobic

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

D 6: Die bunte Welt der Medien – Rechte am eigenen Bild
D EF: Medien und ihr Einfluss auf Sprache und Gesellschaft. Besonderheiten von digitaler Kommunikation (u.a. InternetCommunities) als potenziell öffentlicher Kommunikation (u.a. Verfügbarkeit, Aufhebung von Privatheit, Langfristigkeit, evtl. Konsequenzen für Bewerbungssituationen) erläutern und beurteilen
Sn 7: digitale Steckbriefe verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado); Email über den Schulalltag verfassen und auswerten (Schüleraustausch mit Valmojado)
Sn Q1: Kontroverses Thema zum Tourismus in Andalusien in einer Podiumsdiskussion bearbeiten (Verfilmung und Auswertung)
Ge Q1: Verfassen einer Facharbeit
Sw Q2 II: Internationale Politik, Powerpoint-Präsentation zu den Ursachen des Nahostkonflikts
Ew EF/Q1/Q2: Referate und Facharbeiten
Mu 5/6: Vom Umgang mit Musik – Thema 8 (Inhaltsfeld: Verwendungen von Musik); Urheber – und Nutzungsrecht



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

- D 6: Die bunte Welt der Medien; Handlungsführung und Figuren einer Fernsehsendung untersuchen; Kameraeinstellung mit Hinblick auf ihre Wirkung untersuchen; zwischen Informations- und Unterhaltungsmedien unterscheiden
- D EF-Q2: Gelungene- misslungene Kommunikation. Medien: digitale Medien und ihr Einfluss auf die Kommunikation. Das Spannungsfeld zwischen Individuum und Gesellschaft im Spiegel des Theaters
Medien: Bühneninszenierung eines dramatischen Textes
Bewegte Bilder unserer Zeit: einen Film in seiner narrativen Struktur und ästhetischen Gestaltung analysieren und im Hinblick auf das Verhältnis von Inhalt, Ausgestaltung und Wirkung auf den Zuschauer beurteilen (Nur LK)
- M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
- M Q1: Facharbeit Mathematik, Beurteilung unterschiedlicher Erklärvideos zu einem Thema Hinsichtlich Fachsprache, Verständlichkeit, Darstellung etc.
- Sn Q1: Kurzfilmanalyse Convivencia en España
- Sn Q2: Hörsehverstehen zum Thema "pobreza infantil" (Dokumentarfilmausschnitte); Filmanalyse des Kurzfilms Quiero ser; Chile – Film(ausschnitts)analyse / Hörsehverstehen
- Gl 7/8: Eine Welt - ungleiche Entwicklung; Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung
- GL 10: Wirtschaft, Medien und Kommunikation im Wandel; Die SuS analysieren digitale Medien, soziale Dienste/Netzwerke und Printmedien in Bezug auf Vor- und Nachteile sowie Gefahren in ihrer Nutzung
- Ge EF-Q2: Längsschnitt / Entwicklung der Medien, Entwicklung von Wahlwerbung
- Sw Q1 II: Soziale Ungleichheit, Untersuchung der medialen Berichterstattung zu den „Hartz IV“-Gesetzen
- Ew EF/Q1/Q2: Die Schüler*innen lernen eine Vielzahl unterschiedlicher Medien im Verlaufe des Unterrichts kennen, dabei werden die oben angesprochenen Fähigkeiten geübt und geschult.
- Ch 9: (Elementfamilien), Oberstufe: Kritische Betrachtung von Lernvideos und Auseinandersetzung mit deren Risiken/Gefahren (z.B. Explosionen) Beispiele: Lösen eines Salzkristalls in Wasser, Chemisches Gleichgewicht (Gleichzeitigkeit von Hin- und Rückreaktion)
Zeigen von Experimenten, die im Unterricht nicht gemacht werden können oder beispielsweise „exotische“ Elemente im Video.
- Sp Q1: Mit Schnelligkeit und Technik: Sprint(-start) und Hürdenlauf, Erarbeitung einer effizienten Technik

5.2 Meinungsbildung

Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

- D 7: Für andere da sein – Informationen aus Texten ermitteln, vergleichen und bewerten
- D 8: Global denken lokal handeln – Informationen aus Texten ermitteln, vergleichen und bewerten; Sich kritisch mit Werbung auseinandersetzen
- E Q1: American myths and realities: freedom and success
- Sn Q1: Andalusien - Hotelprojekt Valdevaqueros Tarifa Nachrichtensendung (Interviews)
- Sn Q2: Chile – Film(ausschnitts)analyse / Hörsehverstehen
- Gl 6: Medien / SuS gestalten, analysieren und reflektieren eigene Werbepлакate oder Werbefilme und beachten dabei Werbetechniken
- GL 9: Nationalsozialismus und 2. Weltkrieg; Die SuS analysieren einschlägige Internetseiten und digitale Medienpräsenzen gegenwärtiger rechtspopulistischer Gruppen bzw. Institutionen, um diese im Hinblick auf interesselgeleitete Meinungsbildung zu bewerten
- Sw EF I: Wahlen, Youtuber-Videos im Wahlkampf
- Ew Q2: Unterrichtsvorhaben IV: „Alles gleich gültig?“ - Interkulturalität als Herausforderung; Unterrichtsvorhaben I: „Führung oder Verführung“ - Erziehung im Nationalsozialismus
- NW 9: Ökologischer Landbau
- NW 10: Wetter und Klima
- Re 9/10/EF: Islam/ Salafismus, Was ist der Mensch? – Tag der Menschenrechte

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

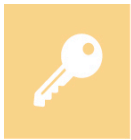
5.3 Identitätsbildung

- D 8: Was gibt es Neues? (Zeitung) Sich kritisch mit Schönheitsidealen auseinandersetzen; Filter auf Instagram, Bearbeitung von Fotos; Beeinflussung durch Werbung und ihre besondere Sprache
- D 10: Typisch Mann, typisch Frau? – Geschlechterstereotype kritisch reflektieren
- D EF: Medien und ihr Einfluss auf Sprache und Gesellschaft. Besonderheiten von digitaler Kommunikation (u.a. Internet Communities) als potenziell öffentlicher Kommunikation (u.a. Verfügbarkeit, Aufhebung von Privatheit, Langfristigkeit, evtl. Konsequenzen für Bewerbungssituationen) erläutern und beurteilen
- GI 7/8: Eine Welt - ungleiche Entwicklung; Naturkatastrophen; industrielle Revolution; politische Mitbestimmung
- GL 10: Wirtschaft, Medien und Kommunikation im Wandel; Die SuS beurteilen digitale Medien (PC-Spiele) im Hinblick auf die Beeinflussung der eigenen Realitätswahrnehmung
- Ge
- Sw EF II: Sozialisation, Einfluss der sozialen Medien auf die Identitätsbildung
- Ew Q1: Unterrichtsvorhaben IV: „Bin ich oder werde ich gemacht?“ – Eine pädagogische Sicht auf interaktionistische Sozialisationsmodelle: Mead und Krappmann (Erziehung durch Medien und Medienerziehung); Unterrichtsvorhaben VI: „Bin ich noch drin oder bin ich schon out? - Unzureichende Identitätsentwicklung am Beispiel von deviantem Verhalten und der Gefahr von Identitätsdiffusion auch in sozialen Netzwerken Web 2.0; Web 3.0; ...) (Erstellung von Fragebögen für eine schulinterne Befragung
- NW 10: Wetter und Klima; Kleidung
- Re 9/10/EF: Tod und Sterben (Film: One minute fly), Gewalt (Film: Evil), Auf der Suche nach Identität und gelingendem Leben - Was ist die Wirklichkeit (Film: Matrix)
- Ku 10: Ich Mappe Selbstdarstellung und Selbsterforschung

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

- D 6: Die bunte Welt der Medien; Ein Medientagebuch führen
- M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren
- Sn 6: Wortschatzarbeit mit Vokabellernprogrammen
- GI 10: Wirtschaft, Medien und Kommunikation im Wandel; Die SuS reflektieren ihren Umgang mit digitalen Medien/sozialen Netzwerken kritisch
- Ku 5: Selbstregulierte Mediennutzung/Farbe
- Sp Q1: Mit Schnelligkeit und Technik: Sprint(-start) und Hürdenlauf, Erarbeitung einer effizienten Technik



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

D7: Voll vernetzt – Chatverläufe untersuchen

M

E

Sn 6: Videodiologe: Sich kennenlernen, sich verabreden, Nachmittagsaktivitäten

Tü

L

Gl

Ge

Sw

Ew

NW

Bio

Ch

Ph

Te/Hw

Re/IRU/Phil

Ku

Mu

Sp

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

D 8: Global denken lokal handeln – satzbezogene Regeln kennen (das und dass) Wann wird das „das“ mit einem „s“ geschrieben?

Auch: Konjunktiv I und II; Was möchte ich ausdrücken? / Wortarten bestimmen / Satzglieder bestimmen

M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren

NW 9: Nutzung eines Bestimmungsschlüssels bei der Fließgewässeruntersuchung

Bio Q1: Nutzung eines Bestimmungsschlüssels, UV Ökologie

Ph 7/10/EF/Q1/Q2: Versuche zu allen Themenbereichen

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen;

diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

D 7: Willkommen im Camp – Einen Standort beschreiben, aus Wegbeschreibungen Informationen entnehmen, Weg des Roboters modellieren

M 8: Mit dem Zufall rechnen; Terme; Gleichungen; Dreieckskonstruktionen; Prismen; Lineare Funktionen; Ebene Figuren

M Q2: Von der Änderungsrate zum Bestand, LK: Treffer oder nicht? – Bernoulliexperimente und Binomialverteilungen

E_

Sn

Tü

L

Gl

Ge

Sw

Ew

NW

Bio

Ch

Ph

Te/Hw

Re/IRU/Phil

Ku

Mu





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.3 Modellieren und Programmieren

Sp

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

D
M
E
Sn
Tü
L
Gl
Ge
Sw
Ew
NW
Bio
Ch
Ph
Te/Hw
Re/IRU/Phil
Ku
Mu
Sp



