

# HANSIBO HANSBÖCKLER REALSCHULE



# Medienkonzept

Stand: Dezember 2019

# Medienkonzept

## der Hans-Böckler-Schule

### Inhalt

#### 1. Leitbild

#### 2. Medienkompetenzrahmen NRW

#### 3. Medienkompetenz in der Hans-Böckler-Schule

##### 3.1 Historie

##### 3.2 Medienkompetenz der Akteure

##### 3.3 Perspektive

#### 4. Sächliche Voraussetzungen

##### 4.1 Interaktive Tafeln

##### 4.2 Lehrernotebooks

##### 4.3 Endgeräte für Schülerinnen und Schüler

##### 4.4 Pädagogisches Netz, W-LAN

##### 4.5 Server, Kommunikations-Plattformen, Software

#### 5. Support und externe Kooperationspartner

#### 6. Entwicklungsplan, Fortbildung und Evaluation

#### 7. Digitale Verwaltung, Datenschutz

#### 8. Medienkompetenzrahmen: Fächermatrix

## 1. Leitbild

In unserem Schulprogramm haben wir uns als Leitbild die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte sowie die UN-Behindertenkonvention gewählt. Im Rahmen des Medienkonzepts spielt insbesondere der Artikel 26 der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte eine tragende Rolle:

### Artikel 26

(2) Die Bildung muss auf die volle Entfaltung der menschlichen Persönlichkeit und auf die Stärkung der Achtung vor den Menschenrechten und Grundfreiheiten gerichtet sein. Sie muss zu Verständnis, Toleranz und Freundschaft zwischen allen Nationen und allen rassischen oder religiösen Gruppen beitragen und der Tätigkeit der Vereinten Nationen für die Wahrung des Friedens förderlich sein.

Im Geiste dieses Leitbildes wollen wir alle Schülerinnen und Schüler der Hans-Böckler-Schule dazu befähigen, in einer digitalen Welt ihre Persönlichkeit voll entfalten zu können.

## 2. Medienkompetenzrahmen NRW

Alle sechs Handlungsfelder des Medienkompetenzrahmens NRW

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

spielen im Schulprogramm, in schulinternen Konzepten (Kompetenztage, Förderkonzept, DaZ-Konzept, Außerschulische Lernorte) und in den Fachlehrplänen der Hans-Böckler-Schule auf verschiedenen Ebenen eine zentrale Rolle.

Diese konzeptionellen Setzungen werden jährlich überprüft und im Rahmen der sächlichen, personellen und strukturellen Möglichkeiten kontinuierlich weiterentwickelt.

Das Medienkonzept der Hans-Böckler-Schule weist den Bezug unserer pädagogischen Arbeit zum Medienkompetenzrahmen NRW im Detail aus.

### 3. Medienkompetenz in der Hans-Böckler-Schule

#### 3.1 Historie

Die Entwicklung der Medienkompetenz ist in der Hans-Böckler-Schule weit fortgeschritten. Das ist die Folge einer Reihe zielführender Entscheidungen in den letzten zwanzig Jahren.

- Ausbau des W-LAN-Netzes in den "alten" Gebäuden aus Fördervereinsmitteln
- Beschaffung von Lehrer-Netbooks aus Mitteln der Selbstständigen Schule (bei 50% Eigenbeteiligung) für alle Lehrer (nunmehr die dritte Generation Lehrer-Laptops von 2014)
- Beschaffung von Rechnern und Druckern in jedem Klassenraum aus ausgemusterten Industrie- und Verwaltungsbeständen
- Einführung des elektronischen Klassenbuchs
- Einführung geeigneter Server- und Softwarelösungen für Lernplattformen, Kommunikation und Verwaltung
- Einbindung von Bring-Your-Own-Device Lösungen und Laptopwagen in den Unterricht
- Umfassende Nutzung von elektronischen Tafeln seit dem Einzug in das sanierte Schulgebäude
- Umfassende und kontinuierliche Fort- und Weiterbildung des Kollegiums
- Informationstechnische Grundbildung (ITG) als verpflichtendes Fach im Jahrgang 5/6 für ein Halbjahr, dreistündig im Fächerkanon
- AG Digital Fabrik: Kurse zu Medienkompetenz/Medieninformatik
- Einbindung der Medienkompetenz in sämtliche schulische Konzepte und vieles mehr.

## 3.2 Medienkompetenz der Akteure

### 3.2.1 Lehrerinnen und Lehrer

Alle Lehrerinnen und Lehrer der Hans-Böckler-Schule verfügen über eine ausgedehnte Medienkompetenz.

Alle gängigen Verwaltungsakte erfolgen in der Hans-Böckler-Schule elektronisch (Klassenbucheintragungen, Zensurenverwaltung, Listen jeglicher Art, Stundenplan- und Vertretungsplaneinsicht, Kommunikation, Kursanwahl und vieles mehr).

Die Unterrichtsgestaltung basiert praktisch in jedem Unterricht auf der Nutzung digitaler Medien (Laptop, elektronische Tafel).

Jede Lehrerin und jeder Lehrer ist mit einem personalisierten Laptop ausgestattet, mit dem die meisten Tätigkeiten ausgeführt werden können. Es dient auch zur Vorbereitung und Nachbereitung des Unterrichts. Das Laptop ist ins pädagogische Netz der Hans-Böckler-Schule eingebunden, sodass jederzeit ein Zugriff auf das differenzierte Ablagesystem auf dem Server erfolgen kann.

### 3.2.2 Schülerinnen und Schüler

Alle Schülerinnen und Schüler werden in den Klassen 5 und 6 einmal halbjährig mit 3,5 Zeitstunden (also mehr als ein "Hauptfach") in die informations-technische Grundbildung eingeführt. Im Rahmen dieses Programms erwerben die Schülerinnen und Schüler grundlegende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien.

Darüber hinaus werden die Schülerinnen und Schüler in allen Fächern und auch z.B. an den Kompetenz-tagen und in Zusammenarbeit mit externen Bildungspartnern (Polizei: Cybermobbing; Kompetenzteam Bochum: Social Media, Datenschutz; „Risk&Fun im Netz“; Verein Berufswahlpass: 5waysforme und viele andere) thematisch mit den Elementen der sechs Handlungsfelder des Medienkompetenzrahmens NRW vertraut gemacht.

Das Ermöglichen des Bring-Your-Own-Device spielt in einzelnen Bereichen der Schule eine besondere Rolle (z.B. DaZ: elektronisches Wörterbuch/Handy).

Die Schülerinnen und Schüler können passwortgestützt ein eigenes Ablage- und Kommunikationssystem benutzen, haben jederzeit Einsicht in ihren aktuellen Stunden- bzw. Vertretungsplan und wählen sich regelmäßig selbstständig (Handy/Pc) in die aktuellen Förderangebote der Schule ein.

### 3.2.3 Eltern und Erziehungsberechtigte

In turnusmäßigen allgemeinen Elternabenden werden Themen aus dem Bereich Medienkompetenz durch fachkundige Moderatoren bearbeitet. Dabei geht es vor allem um erzieherische Fragen in Bezug auf die Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler, aber auch um technische Fragen sowie Fragen des Jugendschutzes.

## 3.3 Perspektive

Die Hans-Böckler-Schule plant eine Eins-Zu-Eins-Versorgung mit digitalen Endgeräten für alle Akteure in der Schule.

Im Schuljahr 2020/21 soll damit laut Schulkonferenzbeschluss mit dem Jahrgang fünf gestartet werden. Dies soll dann in den folgenden Schuljahren kontinuierlich fortgesetzt werden.

Aus praktischen Gründen (Gewicht, Administration, Kosten etc.) wird eine Ausstattung mit Tablets angestrebt.

Zusätzlich muss eine Ausstattung mit höherwertigen Endgeräten langfristig gewährleistet sein (Informatik-Differenzierung, komplexere Anwendungen etc.). Dabei streben wir eine Ausstattung mit vier Laptop-Wagen mit je 15 Endgeräten an.

Zur Finanzierung können wir uns mit fortlaufender Digitalisierung der Schulbücher einen Zugriff auf den Eigenanteil für Schulbücher vorstellen.



## 4. Sächliche Voraussetzungen

### 4.1 Interaktive Tafeln

Die Hans-Böckler-Schule verfügt seit Beginn des Schuljahres 2014/2015 in jedem Unterrichts- und Fachraum über digitale Tafeln. Der Anschluss an Endgeräte erfolgt über Kabelpeitschen. Die Beamer sind täglich mehrere Stunden lang im Einsatz und müssen daher turnusmäßig abgeschrieben werden. Zurzeit sind noch alle Geräte der Erstausrüstung im Einsatz. Ein Lampentausch/eine Wartung ist bei fast allen Geräten in nächster Zeit notwendig.

Bei einem turnusmäßigen Austausch sollte darauf geachtet werden, dass die Beamer über W-LAN anzusteuern sind, da die Kabelpeitschen sich als anfällig erwiesen haben.

Im Zusammenhang mit der Beschaffung von Tablets (I-Pads), ist eine gleichzeitige Ausstattung aller Tafeln mit einem Apple-TV unerlässlich, um einen reibungslosen Datenaustausch zwischen Tablets und Tafeln zu gewährleisten.

### 4.2 Lehrernotebooks

Jede Lehrerin und jeder Lehrer der Hans-Böckler-Schule verfügt über ein Laptop. Die Laptops sind in ihrem sechsten Nutzungsjahr und müssen als abgeschrieben gelten. Eine Restnutzungsdauer ist noch zu überbrücken. Eine systemische Neuausrichtung ist aber anzustreben.

Die Eins-Zu-Eins-Ausstattung der Lehrer ist für uns ein unhinterfragbarer Bestandteil der gesamten Schul- und Unterrichtsentwicklung sowie ein Grundbaustein einer angemessenen Medienentwicklung.

In diesem Zusammenhang wäre eine zukünftige Ausstattung der Lehrer mit Tablets (I-Pads) der richtige Weg (siehe Schülersausstattung).

### 4.3 Endgeräte für Schülerinnen und Schüler

Die Schülerinnen und Schüler der Hans-Böckler-Schule verfügen derzeit nicht über eigene digitale Endgeräte.



Um die Raumnutzung flexibel zu halten, wurde bei der Sanierung des Gebäudes ausdrücklich auf die Einrichtung eines Informatikraumes verzichtet.

Die Versorgung erfolgt über zwei Laptopwagen mit je 15 Endgeräten, ein weiterer Wagen ist bestellt, steht aber noch nicht zur Verfügung.

In einzelnen Unterrichten spielt das Prinzip des Bring-Your-Own-Device eine Rolle, in anderen Unterrichten wird immer wieder auf die Möglichkeiten der Handynutzung zurückgegriffen (wissenschaftlicher Taschenrechner, Wörterbuch, Recherche etc.).

Für die Perspektive siehe auch 3.3.

#### 4.4 Pädagogisches Netz, W-LAN

Das pädagogische Netz, das W-LAN- Netz und der Server entsprechen nicht mehr den jetzigen und keinesfalls den zukünftigen Erfordernissen.

Eine sachgerechte und kurzfristige Wartung und Administrierung sowie ggf. Abschreibung sind allerdings Grundvoraussetzung für das reibungslose Funktionieren aller Abläufe.

Um die Abläufe aller Systeme bei der geplanten Neuausrichtung sicherzustellen, ist eine fachgerechte Überprüfung und eventuell Erneuerung der alten Strukturen unerlässlich.

#### 4.5 Server, Kommunikations-Plattformen, Software

Für diesen Punkt gilt dasselbe wie für Punkt 4.4.

### **5. Support und externe Kooperationspartner**

Der First-Level-Support wird einerseits durch das Team von Medienbeauftragten und andererseits im Rahmen der Informatik-Differenzierung und der Hardware-AG durch Schülerinnen und Schüler geleistet.

Beim Second-Level-Support verlassen wir uns auf die Aussagen im Medienentwicklungsplan der Stadt Bochum.

Wir arbeiten bisher in diesem Bereich gut mit den Mitarbeitern der Stadt Bochum zusammen, deren Zeitkontingente aber sehr begrenzt sind und im Hinblick auf weitere digitale Endgeräte an allen Bochumer Schulen kaum ausreichen dürften.

Wir streben an, die Zusammenarbeit mit unseren externen Kooperationspartnern und ehemaligen Schülerinnen und Schülern in diesem Bereich auszubauen und ein Team von Medienbeauftragten zu bilden und kontinuierlich weiterzubilden.

## 6. Entwicklungsplan, Fortbildung und Evaluation

"Die Hans-Böckler-Schule plant eine Eins-Zu-Eins-Versorgung mit digitalen Endgeräten für alle Akteure in der Schule.

Aus praktischen Gründen (Gewicht, Administration, Kosten etc.) wird eine Ausstattung mit Tablets angestrebt.

Im Schuljahr 2020/21 soll damit laut Schulkonferenzbeschluss mit dem Jahrgang fünf gestartet werden. Dies soll dann in den folgenden Schuljahren kontinuierlich fortgesetzt werden.

Zusätzlich muss eine Ausstattung mit höherwertigen Endgeräten langfristig gewährleistet sein (Informatik-Differenzierung, komplexere Anwendungen etc.). Dabei streben wir eine Ausstattung mit vier Laptop-Wagen mit je 15 Endgeräten an (s.a. 2.3 Perspektive).

Die inhaltlichen Voraussetzungen für eine zielgerichtete und effektive Unterrichtsarbeit sind in der Hans-Böckler-Schule bereits gelegt und dokumentieren sich in verschiedenen Konzepten sowie in der Fächermatrix zum Medienkompetenzrahmen NRW (s. Punkt 8.).

Die systematische Evaluation sämtlicher Prozesse in der Hans-Böckler-Schule erfolgt durch die Steuergruppe Qualitätsentwicklung, die in ihren wöchentlichen Sitzungen und speziell für die Medienkompetenzentwicklung zusätzlich in der Steuergruppe Medien mit ebenfalls wöchentlichen Sitzungen. Beide Steuergruppen berichten regelmäßig in den Lehrerkonferenzen und greifen steuernd in den Prozess ein.

Der Fortbildungsbedarf wird in allen Bereichen jährlich neu erhoben und in den Fortbildungsplan aufgenommen. Die Fortbildungsbeauftragte sorgt für eine zeitnahe Umsetzung.

Bei den Evaluationen werden geeignete digitale Werkzeuge (z.B. Edkimo (digitale Kommunikationsplattform für Feedback, Partizipation und Evaluation), SEfU (Schüler als Experten für Unterricht) und andere) eingesetzt.

## **7. Digitale Verwaltung, Datenschutz**

Die Verwaltung an der Hans-Böckler-Schule ist durchgehend digitalisiert. Das Verwaltungsnetz ist sowohl physisch als auch zugangsrechtlich komplett getrennt vom pädagogischen Netz.

Die Verwaltung achtet in allen Bereichen auf die Einhaltung des Datenschutzes. Dazu werden zu Beginn des Schuljahres regelmäßige Belehrungen sowohl für Lehrerinnen und Lehrer in der ersten Konferenz als auch für Schülerinnen und Schüler sowie Eltern im Info-Heft durchgeführt.

## **8. Medienkompetenzrahmen: Fächermatrix**

In der Fächermatrix auf den folgenden Seiten dokumentiert sich die umfassende unterrichtliche und außerunterrichtliche Arbeit zur Medienkompetenz an der Hans-Böckler-Schule.

Diese ist auch unter [www.kurzelinks.de/hansibo](http://www.kurzelinks.de/hansibo) im Netz zu finden.

## Kompetenzrahmen / Fächermatrix der Hans-Böckler Realschule Bochum

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4-1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
<p><i>Medienausstattung kennen, (Hardware) auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.</i></p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 6 Unit 4 youtube Kochsendung</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 7 Grundlagen der Computerarchitektur: Hardware/Software</p>	<p><i>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden.</i></p> <p><b>Biologie:</b> Klasse: 7/8 Zu verschiedenen Forschern und geschichtl. Hintergründen (z. B. "Mikroskopie", "Infektions-krankheiten") recherchieren</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 5 – 10 Thema: Feste und Rituale in verschiedenen Religionen Selbstständige Recherche im Internet</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 5 Tiere beschreiben - Internetrecherche anhand von Kindersuchmaschinen</p> <p><b>Französisch:</b> Klasse: 7 "Mes hobbies" (Online-Wörterbuch nutzen)</p>	<p><i>Kommunikations-/ Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen.</i></p> <p><b>Musik:</b> Klassen: 9-10 Erstellung und Bearbeitung eigener Videos, Aufnahmen</p> <p><b>Mathe:</b> Klasse: 5-10 Cloud/serverbasierte Möglichkeit des Austausches von digital z.B. an Tablets bearbeiteten Aufgaben</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 5 – 8 Jugend und Handy - ständig vernetzt mit Smartphone &amp; Co Reflexion des individ. Nutzungsverhaltens und der Bedeutung von Gerät und Kommunikation in der Peer – Group</p>	<p><i>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.</i></p> <p><b>Biologie:</b> Klasse: 7 Präsentieren und Schneiden selbstgedrehter Mikroskop-Videos</p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 9-10 Das Streben nach Einheit und Freiheit arbeitsteilige Gruppenarbeit zu verschiedenen Parteien/Parteiprogramme erarbeiten, vorstellen, filmen und präsentieren</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 9-10 Erstellung eines Arbeitsberichtes in Word mit Fotos, Quellen ...</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 9 unit 3 Filmszenen erstellen z.B. zu "the playground"</p>	<p><i>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren.</i></p> <p><b>Praktische Philosophie</b> Klasse: 5 - 10 Realität und Fiktion in den Medien</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 7 Werbung analysieren und kritisch reflektieren</p> <p><b>Musik:</b> Klasse: 7-10 Musik und Werbung, Filmmusik, Videoclips</p>	<p><i>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.</i></p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 7 - 10 verletzendes Online - Verhalten - Erwerb von digit. Konfliktkompetenz</p>

	<p><b>Physik:</b> Klasse: 7-10 Steckbriefe bekannter Physiker erstellen</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 7+ Nutzung Online Wörterbuch „dict.cc“</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 5 unit 2 Homepage TTS: Vergleich der Schulen</p> <p><b>Chemie:</b> Klasse: 8-10 Internetrecherche zu Forschern (Steckbriefe)</p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 9 Antikes Rom/Alltagsleben Internetrecherche 3-D-Modelle bearbeiten</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 5-10 Informationen anhand von Erklärvideos verarbeiten</p>	<p><b>Geschichte:</b> Klasse: 7-8 Die mittelalterliche Stadt. Interaktive Stadtpläne</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 10 unit 3 Giving advice via social media</p> <p><b>Französisch:</b> Klasse: 6 Partnerinterview Z.B. WhatsApp Audio</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 5 unit 4 Digitale Aufnahmen z.B. Einkaufsgespräche</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 9 Mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 9-10 Erstellen und Präsentieren einer PPT an Hand des Themas Energiequellen</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 9 unit 1 “Writing a letter of application” in Word</p> <p><b>Chemie:</b> Klasse 7 Chemieberufe vorstellen – Steckbriefe unter Nutzung von „One Note“</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 8 Naturkräfte gefährden Lebensräume- Plattentektonik, Internetrecherche, PPT</p> <p><b>Biologie:</b> Klasse: 5-6 Steckbriefe zu Pflanzen/Tieren mit „One Note“</p> <p><b>Physik:</b> Klasse: 5-10 Steckbriefe (z.B. Planeten) mit „One Note“</p> <p><b>Chemie:</b> Klasse: 7-10 Steckbriefe zu (z.B. Forschern) mit „One Note“</p>		
--	---	---	---	--	--

			<p><b>Deutsch:</b> Klasse: 7 PPT- Personenbeschreibung</p> <p><b>Chemie:</b> Klasse: 7-10 Schülerexperimente Videos aufnehmen/ kommentieren/präsentieren</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 10 Bevölkerungsentwicklung PPT (Indien/Deutschland) Welthandel/Globalisierung PPT (Jeansproduktion/ Handyproduktion)</p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 8/9 Industrielle Revolution Umfragen/Statistiken erstellen und ins Netz stellen (Excel)</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 7-10 Erklärvideos (Grammatik)</p>		
--	--	--	--	--	--



1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
<p><i>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.</i></p> <p><b>Biologie:</b> Klasse: 7-8 Videos mit dem Handymikroskop drehen</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse:5-10 Inhaltsverzeichnisse mit „Word“ erstellen</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 7-10 Umgang mit einem „Blog“ (z.B. Kurzgeschichten, Dramen, Lektüren)</p> <p><b>Musik:</b> Klasse:9-10 Musik und Werbung Filmmusik, Musikvideos Bearbeitungsprogramme (z.B. Garageband/ Windows Video Player</p> <p><b>Mathe:</b> Klasse: 5-10 Nutzung des digitalen Unterrichtsassistenten „BiBox“ zum Lehrwerk</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 10 unit 2</p>	<p><i>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.</i></p> <p><b>Chemie/Physik:</b> Klasse 7-10 Verschiedene Experimente im Film beobachten, beschreiben, auswerten</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 7 Unsere Erde- ein besonderer Planet Einsatz von Animationsfilmen und Digitalatlas</p> <p><b>Französisch:</b> Klasse: 7 „Ma chambre“ Online Recherche (frz. Kataloge)</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 6-10 Medial vermittelte Geschlechtsstereotype erkennen und hinterfragen</p> <p><b>Mathe:</b> Klasse: 5-10 Youtube-Videos zur Erklärung oder Festigung mathematischer Inhalte</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 10 Bevölkerungsentwicklung</p>	<p><i>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten.</i></p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 10 unit 1 „Letter of protest“ via email</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 7/8 Erstellung eines „Knigges“ für die Nutzung sozialer Netzwerke</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 5 Umgang mit dem Klassenchat <a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a></p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 8/9 Industrielle Revolution Umfragen zu Familiengeschichten Statistiken erstellen, auswerten, ins Netz stellen</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 5 Bundesländer, Landeshauptstädte mit interaktiver Karte</p>	<p><i>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.</i></p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 9 Bewerbungsdateien mit Word erstellen (Lebenslauf, Anschreiben)</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 6-8 Rap/Video produzieren (z.B. Gedichte)</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 8 Dreidimensionalität und perspektivische Darstellung mit „DrawTut“</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 8-10 Digitales Skizzieren mit „DrawTut“</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 7-9 Vom Standbild zum Film Filme nach kunsthistorischen /persönlichen Vorlagen selbst drehen/bearbeiten</p>	<p><i>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.</i></p> <p><b>Biologie:</b> Klasse: 8 z.B. Thema AIDS/Impfen Inhalt+Intention der Seiten erschließen, Qualität und Selektivität der Quellen überprüfen und eigene Standpunkte finden</p> <p><b>Physik:</b> Klasse: 8-10 Webseiten kritisch lesen und hinterfragen. „Wer steht dahinter? Was soll bezweckt werden?“</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 9 unit 3 Kritische Auseinandersetzung mit medialen Produkten</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 7-10 Wahr und falsch – kritisch mit Medien umgehen. Analyse von Fake News</p>	<p><i>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.</i></p> <p><b>Chemie:</b> Klasse: 9/10 Darstellung chemischer Reaktionen, Formeln und Symbole</p> <p><b>Mathe:</b> Klasse: 8-10 Erkennen sinnvoller Algorithmen einer Tabellenkalkulation z.B. zur Berechnung von Zins und Zinseszins oder exponentiellem Wachstum</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 9/10 Algorithmen erkennen und anwenden mit Hilfe der Programmierumgebung „Scratch“</p>

<p>Erstellen eines Quiz mit Hilfe einer App (Gandhi)</p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 6-10 Internetrecherche/ Internetquiz zur Vorbereitung auf Tests</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 5 - 10 Erstellen und Präsentieren von PPT's, Diagrammen, Mind - Maps/Cluster im Projekt Zukunft</p> <p><b>Chemie:</b> Klasse: 7-10 Messreihen zu Schülerversuchen in Excel erstellen und Ergebnisse grafisch darstellen</p> <p><b>Biologie/Chemie:</b> Klasse: 7-10 Glossare (Fachbegriffe) erstellen mit „Word“</p> <p><b>Französisch:</b> Klasse: 9-10 Erstellung einer digitalen Mind-Map zur Region (z.B. Paris/Montpellier) mit „Mind Manager“</p> <p><b>Chemie:</b> Klasse:8-10 Mindmaps digital erstellen mit „Mind Manager“</p>	<p>PPT Ausarbeitung und Präsentation (z.B. Indien)</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 5 Darstellung von Klimadiagrammen mit Excel, Schaubildern mit PPT, EK-Buch online</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 5 Nahraumerkundung mit Google Maps Nutzung des digitalen Atlas</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 10 Internetrecherche zu Produktionsströmen und gewinnen z.B. Jeans-/Handyproduktion (PPT)</p> <p><b>Musik:</b> Klasse: 5/6 Internetrecherche zu Popgruppen, Komponistenportraits, Musikleben in Bochum</p> <p><b>Chemie:</b> Klasse: 10 Modelldarstellungen im Internet betrachten, analysieren, vergleichen</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 9 Internetrecherche zum Projekt„Desertec“</p>		<p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 9/10 Werbefilme mit eigenen Gestaltungsabsichten produzieren/bearbeiten</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 8/9 SuS erstellen ein Quiz (Kahoot) zum Thema elektronische Bauteile</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 9/10 Surrealistische Bildbearbeitung mit „Gimp“</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 7-10 Buchtrailer erstellen</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 6 unit 3 Audioguides erstellen</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 5 unit 2 Erstellung eines „Leaflets“ zur eigenen Schule</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 7/8 Erstellen eines Trickfilms mit „Stop Motion Studio“</p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 6-10</p>	<p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 7-10 Bin ich schön? Bin ich sexy? – konstruierte Schönheitsideale in Medien und Gesellschaft</p> <p><b>Chemie:</b> Klasse: 9/10 Pro- und Kontra Umfragen mit Hilfe von „Edkimo“ und „feedback“</p> <p><b>Physik:</b> Klasse: 8-10 Pro- und Kontra Umfragen mit Hilfe von „Edkimo“ und „feedback“</p>	
--	--	--	--	--	--

<p><b>Mathe:</b> Klasse: 10 Trigonometrie: Nutzung eines digitalen Winkelmessers (z.B. OnProtractor) zur Bestimmung und Berechnung unerreichbarer Strecken und Winkel</p> <p><b>Mathe:</b> Klasse: 8-10 Nutzung von Apps (z.B. photomath) zur eigenständigen Kontrolle des Rechenweges und der Ergebnisse</p> <p><b>Mathe:</b> Klasse: 8-10 Einsatz einer Tabellenkalkulation z.B. zur Berechnung von Zins und Zinseszins oder beim exponentiellen Wachstum</p> <p><b>Textil:</b> Klasse:5/6 Textile Muster anhand von selbst erstellten Fotovorlagen mit GIMP entwerfen/bearbeiten</p> <p><b>Physik:</b> Klasse: 7-10 Nutzung von Apps z.B. zur Lautstärkemessung</p>	<p><b>Geschichte:</b> Klasse: 9 Karl der Große der Reisekaiser Nutzung interaktiver Karten (Lehrbuch/Link)</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 8 Internetrecherche Plattentektonik (PPT bzw. Kamera und Bewertung)</p> <p><b>Erdkunde:</b> Klasse: 5 Einsatz von Animationsfilmen z.B. zum Wasserkreislauf</p>		<p>Internetquiz/Quiz zur Vorbereitung von Tests</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 9/10 Ausgewählte Stilrichtungen und selbst erstellte Bildanalysen mit Power Point präsentieren</p>		
--	--	--	--	--	--

<p><b>Mathe:</b> Klasse: 5-10 Geogebra als digitales Werkzeug zur Darstellung von geometrischen und funktionalen Zusammenhängen kennen und nutzen</p> <p><b>Physik:</b> Klasse: 8-10 Messwerte zu Bewegungen mit Hilfe von Excel verarbeiten und daraus Bewegungs- diagramme erstellen</p>					
--	--	--	--	--	--

1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation i.d. Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
<p><i>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</i></p> <p><b>Physik:</b> Klasse: 8-10 Daten erheben, in Excel-Tabellen eingeben und in Diagrammen darstellen</p> <p><b>Biologie:</b> Klasse:5/6 Tiere in der Umgebung Daten in Excel-Tabellen eingeben und in Diagrammen darstellen</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 9 Bewerbungsdateien erstellen mit Hilfe von „Word“</p> <p><b>Musik:</b> Klasse: 5-10 Abspeichern von bearbeiteten Produktionen, Liederlisten erstellen</p> <p><b>Bio/Chemie/Physik:</b> Klasse: 7-10 Daten sichern durch ein Handyfoto</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 7</p>	<p><i>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</i></p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 8-10 „Hate Speech“ Erkennen und Vermittlung von Handlungsoptionen gegen Hasskommentare</p> <p><b>Französisch:</b> Klasse: 8 „Passé Composé“ Tutorials vergleichen z.B. Sofatutoren</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 7-10 Künstler-Steckbriefe, Stilrichtungen: zeitgeschichtl. Einordnung von Bildbeispielen mit bildungsserver.de/zeichnen Lernen.net/OneNote</p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 6-10 Internetrecherche/Internetquiz Quiz zur Testvorbereitung</p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: ?</p>	<p><i>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell- gesellschaftliche Normen beachten</i></p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 7/8 Streben nach Einheit und Freiheit: GA zu Parteien/ Parteiprogrammen erarbeiten, filmen, präsentieren mit elektr. Abstimmung</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b> Klasse: 7+ Körper+Stimme als künstlerisches Gestaltungsmittel Videsequenzen drehen und präsentieren</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 8-10 Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit im Netz</p>	<p><i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</i></p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 10 Nationalsozialismus Propagandamethoden kritisch untersuchen</p> <p><b>Biologie:</b> Klasse: 9/10 Referate zum Thema „Klimawandel“ mit Quellenangaben (PPT/Word)</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse. 5 unit 3 Quellenangabe zu Tierbildern Präsentation mit Power Point zu „Favourite Animals“</p>	<p><i>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</i></p> <p><b>Musik:</b> Klasse: 7/8 Musikindustrie: Youtube/ Instagramm</p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 8/9 Industrielle Revolution Umfragen zur Familiengeschichte Statistiken erstellen, auswerten und ins Netz stellen (Excel)</p> <p><b>Biologie:</b> Klasse: 10 Meinungsumfragen z.B. Thema Pränataldiagnostik Mit Hilfe von „answergarden/edkimo“</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 7/8 Einflüsse der medialen Welt auf meine Identität und mein Selbstbild</p>	<p><i>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</i></p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 9/10 Handy Programmierung mit Java-Skript Grundlagen einer Programmiersprache erkennen / Algorithmen-Sprungbefehle anwenden und auf dem Handy präsentieren</p> <p><b>Mathe:</b> Klasse: 8-10 Nutzung sinnvoller Algorithmen einer Tabellenkalkulation z.B. zur Berechnung von Zins und Zinseszins oder exponentiellem Wachstum</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 9/10 Robotik in der Schule- Abbildung von Alltagssituationen in einem PAP (Programm- Ablauf- Plan) Programmierung von Lösungen mit Hilfe von „Scratch“</p>

Netzwerkarchitektur und Dateistrukturen					
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und Cyberkriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
<p><i>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</i></p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 7 Passwortschutz-sicheres Surfen im Internet</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 9/10 Technisches Zeichnen und Konstruktion in 3D mit „Solid Edge“ (CAD)</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 8 Technisches Zeichnen mit „Tenado CAD“</p> <p><b>Musik:</b> Klasse: 7-10 Datenschutz bei selbst erstellten Musikproduktionen und Videos</p>	<p><i>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungs-strukturen nutzen</i></p> <p><b>Geschichte:</b> Klasse: 10 Nationalsozialismus Propagandamethoden kritisch untersuchen und bewerten</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 8 Zeitungsprojekt Artikel online lesen, bewerten und kritisch hinterfragen</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 6-10 Fake News und social Bots im digitalen Zeitalter</p>	<p><i>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</i></p> <p><b>Biologie:</b> Klasse: 5/6 Mädchenstunde und Jungenstunde unter Einsatz des Jugendportals „loveline.de“</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 6 Umgang mit Konflikten/Cybermobbing Beschreibung, Analyse und Prävention/Hilfe</p> <p><b>Englisch:</b> Klasse: 9 unit 4 Auseinandersetzung mit „Cyberbullying“</p>	<p><i>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</i></p> <p><b>Musik:</b> Klasse: 7/8 Urheber- und Nutzungsrechte in der Musikindustrie</p> <p><b>Technik/Informatik:</b> Klasse: 9/10 Bildbearbeitung mit „Gimp“ - Fakebilder, Bildrechte</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse: 7/8 Fotostory erstellen (z.B. Erzählungen)</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 6-10 Du bist, was du postest – Digitale Selbstdarstellung im Netz reflektieren</p>	<p><i>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</i></p> <p><b>Französisch:</b> Klasse: 8 „Ados en réseaux“ Regeln für die Nutzung sozialer Netzwerke</p> <p><b>Physik:</b> Klasse: 7-10 Selbst reguliertes Lernen anhand von Übungsprogrammen, z.B. „Schlaukopf“</p> <p><b>Musik:</b> Klasse: 7/8 Musik und Werbung, Mein Medienkonsum</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse:7 Mediennutzung anhand einer Lektüre kritisch hinterfragen</p> <p><b>Deutsch:</b> Klasse:7 Werbung analysieren und kritisch hinterfragen</p>	<p><i>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</i></p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 9/10 Auswirkungen der digitalen Entwicklung auf die Arbeitswelt - Umfrage zur individuellen Ausgangslage in Bezug auf die Berufswahl</p> <p><b>Praktische Philosophie:</b> Klasse: 6-10 Chancen und Risiken einer digitalen Zukunft</p>

				<p><b>Praktische Philosophie:</b>  Klasse: 7  Reflexion des eigenen Medienkonsums  Erstellung und Auswertung eines Tagebuchs zum eigenen Medienkonsum</p> <p><b>Kunst/Kunst+:</b>  Klasse: 9/10  Werbemechanismen analysieren (AIDA) und auf eigene Gestaltungsabsichten anwenden mit „Levrai.de“</p> <p><b>Geschichte:</b>  Klasse: 10  Nationalsozialismus  Propagandamethoden kritisch hinterfragen</p> <p><b>Englisch:</b>  Klasse: 9 unit 4  Vergleich und kritische Auseinandersetzung mit online Medien (Germany vs. Hong Kong)</p>	
--	--	--	--	--	--