



Medienkonzept der Heinrich-Böll-Gesamtschule Bochum

Inhalt

Vorbemerkung	3
Das Medienkonzept	3
Gesetzliche Grundlage	3
Aus unserem Schulprogramm	3
Was verstehen wir unter Medien?	4
Das Medienkonzept als ständiger Prozess.....	4
Das Medienkonzept als Aufgabe der gesamten Schulgemeinde	4
Der Ist-Zustand	6
Die Hardware	6
Überblick über die bereits vorhandene Hardware (Endgeräte)	7
Die Software	7
Das Netz	7
Die außerunterrichtlichen Aktivitäten	7
Die pädagogische Ausgangslage	8
Wie wollen wir vorgehen? Das SAMR-Modell	9
Substitution – den Umgang mit digitalen Medien üben	10
Augmentation – Verbesserung in den Arbeitsabläufen durch den Einsatz digitaler Medien	10
Modification – grundlegende Veränderung von Aufgaben durch den Einsatz digitaler Medien	11
Redefinition – Entwicklung völlig neuer Aufgaben durch den Einsatz digitaler Medien	11
Der Ausstattungsbedarf	13
Kurzfristig	13
Netz und Netzwerke	13
Die Hardware	13
Die Software	14
Mittel- und langfristig	15
Die Hardware	15
Überblick über benötigte Hardware (Endgeräte)	15
Die Software	15
Der Fortbildungsbedarf	17
Anlagen	18

Vorbemerkung

Seit mehreren Jahren bemühen wir uns entsprechend unseres Bildungsauftrages um die Digitalisierung der HBG. Ein Prozess mit vielen Hürden. Das Homeschooling während der coronabedingten Schulschließung zeigte uns, dass wir erst am Anfang stehen und dass das digitale Lernen von allen Beteiligten noch intensiver und konsequenter vorangetrieben werden muss. Dieses Konzept entstand während und nach der coronabedingten Schulschließung. Wir haben erste Erkenntnisse daraus in das Konzept eingearbeitet. Es ist uns jedoch bewusst, dass die Schulschließung von Bildungsbehörden, dem Schulträger und der HBG-Bochum erst noch systematisch ausgewertet werden muss. Dennoch können wir bereits jetzt feststellen, dass die Digitalisierung des Unterrichts von allen Beteiligten noch intensiver und konsequenter betrieben werden muss.

Das Medienkonzept

Gesetzliche Grundlage

Alle Schulen in NRW sind dazu verpflichtet, entsprechend ihrer pädagogischen Bedürfnisse und ausgehend von der bereits vorhandenen Ausstattung ein Medienkonzept aufzustellen, das sich am Schulprogramm (s.u.) orientiert und auch ein schulspezifisches Qualifizierungskonzept enthält (BASS 16-13 Nr. 4 „Unterstützung für das Lernen mit Medien“; Schulmail „Medienkompetenzrahmen NRW“ vom 26.6.2018).

Aus unserem Schulprogramm

Medien, Informations- und Kommunikationstechnologien, zugehörige physische Geräte und darauf verfügbare Anwendungsprogramme sind zu einem wesentlichen Bestandteil von Wirtschaft, Gesellschaft, Arbeit und Freizeit geworden. Sie haben entscheidende Bedeutung u.a. in der Nachrichtenübermittlung, der Speicherung und Verfügbarkeit von Wissen, der Prozessautomatisierung, der Büroarbeit und im Gesundheitswesen. Die Globalisierung der Wirtschaft ist eng mit diesen Technologien verknüpft und bedingt eine starke Veränderung der Qualifikationsanforderungen am Arbeitsplatz. Fertigkeiten im Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien und damit zusammenhängende soziale Kompetenzen sind gefordert, um den Herausforderungen gerecht zu werden. Mit der Unterhaltungselektronik und den medialen Möglichkeiten beeinflussen Informatiksysteme stark das Freizeitverhalten der Menschen und bieten Chancen und Risiken für die gesellschaftliche Teilhabe.

Die Heinrich-Böll-Gesamtschule stellt sich der Aufgabe, Schüler*innen auf ein Leben in einer von digitalen Technologien durchdrungenen Welt vorzubereiten und Kompetenzen zu vermitteln, die zur Bewältigung und Mitgestaltung von Zukunftsaufgaben befähigen. Unser Ziel ist es, unsere Schüler*innen, aber auch alle Lehrer*innen zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatorische Grundbildung zu vermitteln.

Was verstehen wir unter Medien?

Der Begriff **Medien** wird etwa seit den 1980er Jahren für die Gesamtheit aller Kommunikationsmittel und Kommunikationsorganisationen verwendet. In diesem Medienkonzept fassen wir den Begriff

enger und verstehen unter Medien sämtliche elektronische „Hardware“ (Endgeräte) zur Verarbeitung, Visualisierung und Verwendung von elektronischen Daten (Smartphone, Tablet, PC ...) sowie „Software“, die bei Verarbeitung, Visualisierung und Verwendung von elektronischen Daten generierten Produkten (Präsentationen, Webseiten, soziale Plattformen, Bilder, Filme, Musik, Geräusche, gesprochene und geschriebene Texte ...) von Bedeutung sind.

Das Medienkonzept als ständiger Prozess

Die Gestaltung und Fortschreibung unseres Medienkonzepts ist ein Prozess, der auf mehreren Ebenen der Schule erfolgt und gemeinsam abgestimmt wird. Kooperation ist wichtig: Federführend ist neben dem Schulleiter, der didaktischen Leiterin und dem Medienbeauftragten unserer Schule der Arbeitskreis „HBG 4.0“. Da sich die organisatorischen Voraussetzungen und Rahmenbedingungen unserer Schule ständig weiterentwickeln, (avisiert wird uns ein Breitbandanschluss noch in der ersten Hälfte dieses Jahres, wir erwarten flächendeckendes WLAN in den Schulgebäuden, die Ausstattung der SuS mit digitalen Endgeräten ...), muss auch das Medienkonzept ständig an die aktuellen Entwicklungen angepasst werden. Das Medienkonzept dient so als Leitlinie, an der wir uns orientieren. Anpassungen im Bereich Ausstattungs- und Fortbildungsbedarf bedürfen in Zukunft keiner Zustimmung durch die schulischen Gremien.

Das Medienkonzept als Aufgabe der gesamten Schulgemeinde

Durch die sich stetig ändernden Rahmenbedingungen liegt die Entwicklung des Medienkonzeptes selbstverständlich nicht nur bei den im vorherigen Abschnitt benannten Personen und dem Arbeitskreis. Da das Medienkonzept die inhaltliche unterrichtliche Arbeit mit Medien im Unterricht definiert, vorgibt und seine Inhalte letztlich in den schulinternen Lehrplänen verbindlich verankert werden, wird es zum Anliegen aller Fachkonferenzen. Die Umsetzung des Medienkompetenzrahmen war Gegenstand des schulinternen Fortbildungstages im Dezember 2019 (siehe hierzu den Kompetenzrahmen unserer Schule im Anhang).

In unserem Schulprogramm verpflichten wir uns, „unsere Schüler*innen, aber auch alle Lehrer*innen zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen“. Damit wird das Medienkonzept auch zum originären Anliegen aller Abteilungen sowie der sozialpädagogischen und kollegialen Beratungsangebote unserer Schule. Auch im Medienkonzept möchten wir das Motto unserer Schule

Miteinander lernen. Füreinander einstehen. Zukunft gestalten.

mit Inhalten füllen und lebendig gestalten. In dieser Form ist also die Beteiligung der gesamten Schulgemeinde nicht nur erwünscht, sondern unerlässlich. Dies bedeutet, dass das Medienkonzept letztlich von der Schulkonferenz verabschiedet wird, nachdem es vorher in der Lehrer*innenkonferenz, der Schulpflegschaft und der Schüler*innenvertretung (SV) besprochen und beraten wurde.

Die Weiterentwicklung des Medienkonzepts geschieht aber nicht nur innerhalb der Schule. Wir sind auf verschiedenen Ebenen im ständigen Austausch mit anderen Bochumer Schulen sowie dem Medienkompetenzteam Bochum.

Der Ist-Zustand

Die folgende Aufzählung bezieht sich ausschließlich auf den pädagogischen Bereich und umfasst nicht die Ausstattung der Verwaltung.

Die Hardware

Die Heinrich-Böll-Gesamtschule verfügt in insgesamt 39 Unterrichts- und 15 Fachräumen über interaktive Tafelsysteme, die jeweils mit einem Laptop verbunden sind. Während bei den älteren Systemen die Tafel interaktiv war, ist es bei den neueren der Beamer. Dies ermöglicht zum Beispiel digitale Tafelanschriften, ohne dass der Laptop zum Einsatz kommen muss. Die Laptops sind über LAN mit dem Internet und dem pädagogischen Netz der HBG verbunden. Eine Einwahl erfolgt für die Lehrer*innen mit Eingabe des Benutzernamens und eines Passworts. Im Selbstlernzentrum stehen 22 funktionsfähige PC-Systeme mit externen Monitoren, Tastatur und Maus für die Arbeit mit Schüler*innen bereit. Die PCs sind über LAN mit dem Internet und dem pädagogischen Netz der HBG verbunden. Eine Einwahl erfolgt für Lehrer*innen und Schüler*innen mit Eingabe des Benutzernamens und eines Passworts.

Im Berufsorientierungsbüro (BOB) befinden sich 12 Laptops und ein Tintenstrahldrucker, der für Bewerbungen der Schüler*innen benutzt wird. Das BOB ist mit WLAN ausgestattet, es gibt aber keine Möglichkeit, auf das pädagogische Netz der HBG zuzugreifen.

Die Schule verfügt über 50 Android-Tablets mit Stifteingabe, allerdings ohne Schutzhüllen. Die Tablets können nicht zentral gewartet werden, so kann auch keine aktuelle Virensoftware aufgespielt werden oder das Betriebssystem und die Sicherheitseinstellungen erneuert werden. Die Tablets werden von den Lehrkräften zu Unterrichtszwecken ausgeliehen und nach dem Einsatz wieder zurückgebracht. Die Lehrkräfte nehmen die Tablets oft mit nach Hause, um dort per APK (Android Package, Installations-Datei für eine Android-App) die für ihr Unterrichtsprojekt benötigten Apps aufzuspielen und die Software zu erneuern.

Im Gretchengebäude gibt es einen Raum (G309), in dem 16 funktionsfähige Laptops in einem Laptopwagen gelagert sind. Der Raum kann mit einem mobilen WLAN ausgestattet werden, die Rechner sind im pädagogischen Netz. Im Agnesgebäude befinden sich zwei Laptopwagen. Im XL-Raum gibt es auch WLAN und acht Laptops. Außerdem steht dort ein 3D-Drucker. Die Schule verfügt über drei mobile Beamer, von denen einer eine Abspielmöglichkeit für DVDs besitzt.

Insgesamt ist festzustellen, dass ein Großteil der Hardware veraltet ist, was an Beamern und Laptops ohne HDMI-Anschluss, mit veralteten Prozessoren und langsamer Verarbeitungsgeschwindigkeit zu erkennen ist.

Überblick über die bereits vorhandene Hardware (Endgeräte)		
Interaktive Tafelsysteme	15 in Fachräumen	39 in Kursräumen
PC-Systeme	22 im SLZ	
Laptops	12 im BOB	8 im XL-Raum
Android-Tablets	50 in 2 Wagen	
Laptopwagen	2 im Agnesgebäude	1 im Gretchengebäude
Drucker	1 im BOB	

3D-Drucker	1 im XL-Raum	
Mobile Beamer	2 im Agnesgebäude	1 im Gretchengebäude

Die Software

Das Betriebssystem für alle Rechner im pädagogischen Bereich ist immer noch Windows 7. Das Office-Programm ist Libre-Office 5.x. Die Version 6.x gibt es seit April 2018.

Die Laptops, die an die digitalen Tafelsysteme angeschlossen sind, verfügen über zwei verschiedene Tafelsoftware, „Active Inspire“ und „EasyTeach“. Einige Rechner haben außerdem noch weitere (kostenlose) Programme für den Fachunterricht installiert.

Wir arbeiten bereits seit vielen Jahren mit „moodle“, eine freie objektorientierte, kursbasierte Lernplattform. Die Software bietet die Möglichkeiten zur Unterstützung kooperativer Lehr- und Lernmethoden. Diese Arbeit war allerdings bisher auf die Schüler*innen der Oberstufe beschränkt, wird aber seit der coronabedingten Schulschließung für alle Jahrgangsstufen eingesetzt. Wir nutzen als Kommunikationsplattform die kostenlose Variante von schul.cloud mit eingeschränkten Nutzungsmöglichkeiten.

Das Netz

Die HBG betreibt zwei verschiedene Netze, ein Verwaltungsnetz und ein pädagogisches Netz. Der Internetprovider ist die Telekom, verwaltet wird es von der Firma Delubit. Die Übertragungsgeschwindigkeit ist für einen modernen Schulbetrieb nicht ausreichend. Wir betreiben einen schuleigenen Server. Alle Lehrer*innen und Schüler*innen besitzen eine E-Mail Adresse nach dem Muster „Name@hbg-bo.de“.

Die außerunterrichtlichen Aktivitäten

Mit Unterstützung des Kinderschutzbundes wurden an unsere Schule sogenannte „Internetknappen“ ausgebildet. 10 Oberstufenschüler*innen informieren Schüler*innen der Klassenstufen 6 bis 8 über Gefahren und Fallstricke des Internets, Cybermobbing oder auch grundlegende Fragen zum Datenschutz und zum Urheberrecht. Geplant ist, diese Veranstaltung auch auf die Eltern auszuweiten.

(<https://www.waz.de/staedte/bochum/bochumer-kinder-werdenbei-firewall-live-zu-internetlehrern-id210988487.html> und http://www.firewalllive.de/Infos/Internet_Knappen/c/207.aspx)

Der jeweils sechste Jahrgang unserer Schule besucht verpflichtend die Veranstaltung „Fun and Risk im Netz“. (<https://www.youtube.com/watch?v=bGODJjwMQpk>).

An der AG 3D-Drucker nehmen SuS ab der achten Jahrgangsstufe teil.

Der Medienbeauftragte der Schule informiert und berät Schüler*innen, Erziehungsberechtigte und Lehrer*innen bei Fragen und Problemen u.a. in den Bereichen verletzendes oder problematisches Onlineverhalten und unangemessener Umgang mit Medien oder Daten durch Schüler*innen. Dies erfolgt gegebenenfalls in Zusammenarbeit mit den Sozialarbeiterinnen unserer Schule und unter Umständen auch mit der Polizei.

Es finden regelmäßig Fortbildungsveranstaltungen für Kolleg*innen und Referendar*innen zu verschiedenen Themen, wie z. B. dem Einsatz der digitalen Tafeln im Unterricht oder dem Einsatz von moodle, statt. Diese Veranstaltungen werden zunehmend auch als Webinare angeboten.

Wir beteiligen uns regelmäßig am Austausch zwischen den Medienbeauftragten der Bochumer Schulen.

Die pädagogische Ausgangslage

Die Schüler*innen unserer Schule haben innerhalb ihres familiären Umfelds extrem unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Medien und dem Internet. Auch die Möglichkeiten der Erziehungsberechtigten, hier erzieherisch und helfend einzugreifen, unterscheiden sich stark. Dies war uns natürlich bekannt, das wahre Ausmaß dieser Unterschiede zeigte sich allerdings erst während der Corona-Krise. So kann der vielfach diskutierte Ansatz „bring your own device“ (Schüler*innen benutzen ihre eigenen sehr unterschiedlichen Endgeräte) nicht an unserer Schule umgesetzt werden. Anstatt, wie es unserem Leitbild entspricht, soziale Benachteiligungen zu kompensieren, würden wir sie mit diesem Ansatz noch verstärken. Medienkompetenz ist auch immer Lesekompetenz. Ein größerer Teil unserer Schüler*innen hat große Defizite in den fundamentalen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen. Ebenfalls ist Deutsch nicht immer Familiensprache. Ein Schwerpunkt und entscheidender Vorteil digitaler Medien ist u.a. der Einsatz von Software in Deutsch, Mathematik und Englisch, die ein individuelles und eigenverantwortliches Lernen und Üben ermöglichen. Durch die (auch) mediale Motivation unserer Schüler*innen können längere Übungszeiten sichergestellt und das eigenständige Lernen unterstützt werden. Maßgeblich für uns ist, dass auf heterogene Lernausgangslagen innerhalb einer Lerngruppe von Schüler*innen individueller eingegangen werden muss. Darum bedarf es Weiterbildungen für das gesamte Kollegium, die eine mediale Begleitung unserer Schüler*innen sicherstellen.

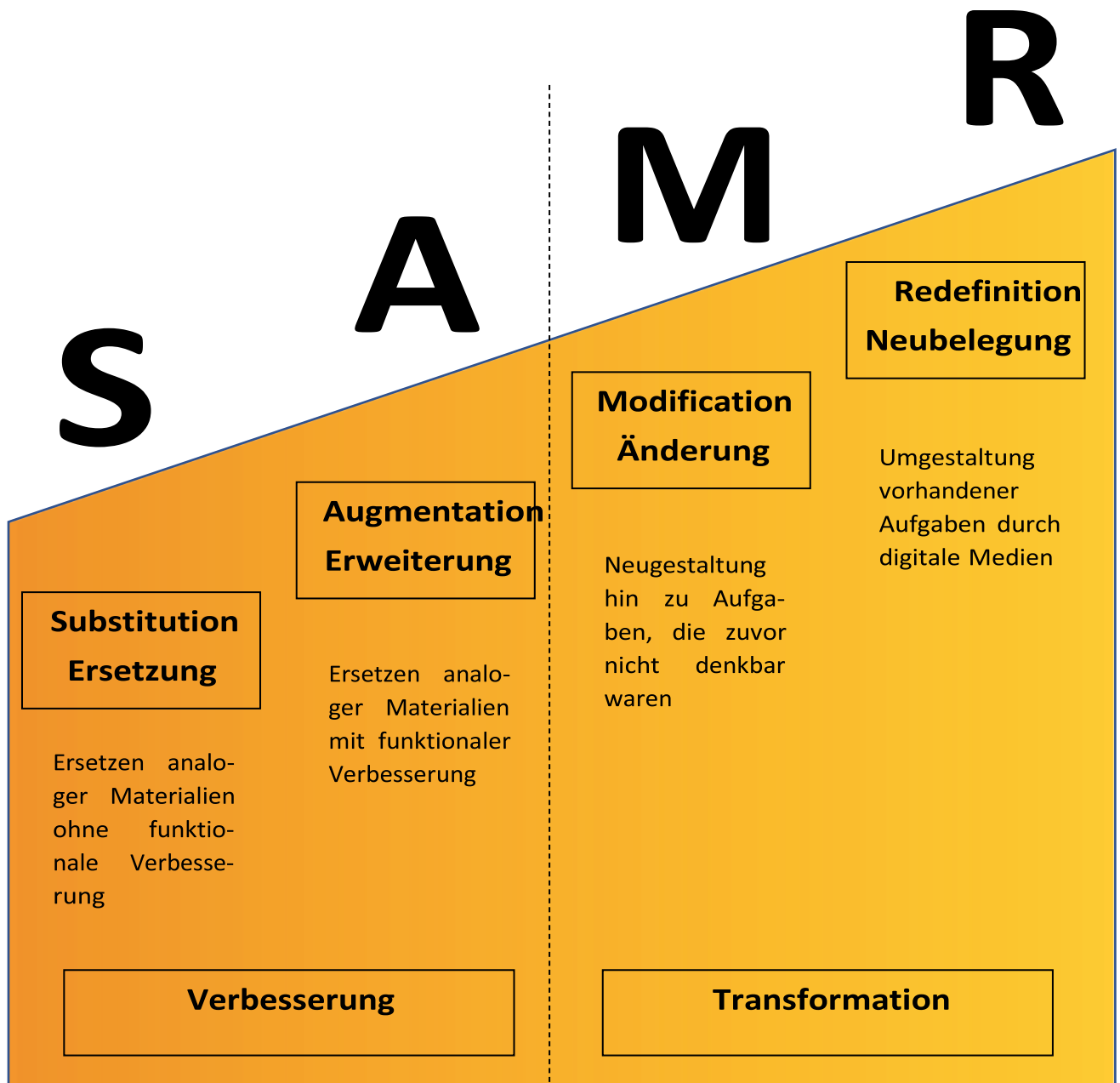
Der Anteil unserer Schüler*innen mit erhöhtem Förderbedarf wird immer größer. Durch die integrierte Unterstützung für Seh- und Hörvermögen, Physis und Motorik, Lernen, Lesen und Schreiben können wir auch diesen Schüler*innen ein deutlich verbessertes, individuelles und schließlich erfolgreicheres Lernerlebnis verschaffen.

Diese Überlegungen haben unmittelbare Auswirkungen auf das Lernen mit Medien und die dafür benötigte Ausstattung.

Wie wollen wir vorgehen? Das SAMR-Modell

Bei der Planung und Umsetzung unserer digitalen Weiterentwicklung orientieren wir uns am SAMR-Modell: Im Zuge der Schul- und Unterrichtsentwicklung ist das SAMR-Modell eine gute Möglichkeit, die digitale Position zu bestimmen. Jeder Lehrerin und jedem Lehrer, jedem Fachbereich, kann ein Mittel an die Hand gegeben werden, um die eigenen Bildungsangebote zu analysieren und zu bewerten und somit zu einer Weiterentwicklung motivieren.¹

¹ Die Ausführungen in diesem Kapitel orientieren sich an: <https://www.bildung.digital/artikel/den-mehrwert-digitaler-medien-erkennen>



Das SAMR-Modell beschreibt, wie sich Unterrichten und Lernen durch den Einsatz von Technik wandelt. Am Modell lässt sich auch erklären, wie die Gestaltung und Bearbeitung von Aufgaben im Unterricht durch technische Hilfsmittel verbessert werden können.

Das Modell unterscheidet vier Ebenen. Die Bedeutung der digitalen Medien für das Lernen steigt mit jeder Stufe. Das Modell wird durch eine gepunktete Linie nochmals in zwei Bereiche unterteilt. Diese fungiert als Schwelle vom Bereich, in dem digitale Technologie das Lernen verbessert (Verbesserung) hin zum Bereich, in dem sie das Lernen verwandelt (Transformation).

Substitution – den Umgang mit digitalen Medien üben

Die unterste Ebene beschreibt die einfache **Ersetzung (Substitution)** analoger Aufgaben oder Materialien durch digitale Medien. Hier findet eine 1:1-Übersetzung vom Analogen ins Digitale statt. Dies bringt jedoch keine funktionale Verbesserung mit sich, denn die Aufgabe bleibt die gleiche und nur das Werkzeug ändert sich.

Beispiele:

Beispiele sind das Lesen von Texten auf digitalen Medien wie Tablets und dem PC oder auch das Schreiben in Word oder Google Docs anstatt von Hand zu schreiben. Eine weitere Möglichkeit ist die Bereitstellung einer Cloud-Lösung, wie Microsoft Office 365, in die Lehrkräfte und Schüler*innen fürs Erste in eigenen Accounts nur Dateien ablegen oder für andere freigeben.

Was bedeutet das für uns?

Auf der Ebene der Substitution kann der Umgang mit digitalen Medien durch Lehrkräfte und Schüler*innen geübt werden. Die digitalen Inhalte stehen zudem für eine weitere Verwendung zur Verfügung.

Augmentation – Verbesserung in den Arbeitsabläufen durch den Einsatz digitaler Medien

Auf der zweiten Ebene der **Erweiterung (Augmentation)** wird eine **Verbesserung** sichtbar. Ein Arbeitsauftrag wird hierbei methodisch erweitert, indem technische Möglichkeiten integriert werden. Dies stellt eine funktionale Verbesserung dar, die mit rein analogem Arbeitsmaterial nur eingeschränkt möglich ist.

Beispiele:

So können auf dieser Ebene in einem Word-Dokument die Grundfunktionen, wie eine Rechtschreibprüfung oder das Umstrukturieren und Überarbeiten der Texte durch Ausschneiden und Ersetzen von Inhalten genutzt werden. Bei Google Docs kann die einfache Texterstellung nun um die Option, kollaborativ an Texten zu arbeiten oder diese in einer Cloud abzuspeichern, erweitert werden. Auf dieser Ebene spielt die Integration von Technologien eine Rolle, indem zum Beispiel Multimedia-Inhalte, wie Wörterbücher oder digitale Karten online verlinkt oder eingebettet werden. Hierzu zählt auch die Arbeit mit Lern-Apps wie Kahoot! oder die Nutzung einer Lern-Plattform, wie moodle, in der Kurse neben Informationen auch Kommunikationsmöglichkeiten oder Formulare beinhalten können.

Was bedeutet das für uns?

Durch den Einsatz digitaler Medien ergeben sich Verbesserungen bei den Arbeitsabläufen. Wenn Übungen nicht mehr nur über das Papier abgearbeitet werden, sondern Lern-Apps benutzt werden, bekommen die Schüler*innen zum Beispiel direktes Feedback.

Modification – grundlegende Veränderung von Aufgaben durch den Einsatz digitaler Medien

Auf der Ebene **der Änderung (Modification)** beginnt gleichzeitig der Bereich der **Transformation**. Aufgaben, die auch analog gestellt werden könnten und bei denen sich auf den vorherigen Ebenen nur die Werkzeuge änderten, werden so verändert, dass eine digitale Unterstützung erforderlich ist und deren Vorzüge explizit von den Schüler*innen genutzt werden sollen. Hierbei können beliebige zur Verfügung stehende Soft- und Hardware Einsatz finden. Der soziale Aspekt wird zudem in den Vordergrund gestellt.

Beispiele:

Exemplarisch seien hier genannt die Integration von Kommunikationswerkzeugen (E-Mail), Tabellenkalkulationen, grafische Darstellungen sowie textuelle, visuelle und auditive Werkzeuge auf. Dokumente können durch multimediale Elemente wie Video und Audio bereichert werden. Schüler*innen recherchieren beispielsweise zu einem Unterrichtsthema mit Hilfe digitaler Medien und bereiten das gefundene Wissen mit Hilfe eines selbsterstellten Videos, einer interaktiven Karte oder Infografik für andere auf. Aber auch das Veröffentlichen von (kollaborativ) erstellten Texten über die digitale Infrastruktur (Lernplattform, Blog, etc.), die es ermöglicht, unmittelbares Feedback zu erhalten oder eine Diskussion online zu führen, eröffnet in diesem Sinn neue Lern- und Erfahrungsräume.

Was bedeutet das für uns?

Im Fokus dieser Ebene steht die Neugestaltung von Aufgaben unter Einbeziehung der technischen Möglichkeiten, sodass Technologie einen weiteren Lernraum schafft und Schüler*innen durch den sozialen Aspekt gemeinsames Wissen aufbauen.

Redefinition – Entwicklung völlig neuer Aufgaben durch den Einsatz digitaler Medien

Aufgaben und Unterrichtsgestaltung, die ohne technologische Unterstützung nicht möglich wären, sind Teil der Ebene der **Neubelegung (Redefinition)**.

Beispiele:

Anstelle vom Schreiben von Essays kann nun beispielsweise das digitale Storytelling gewählt werden. Hierbei werden eBooks zu Unterrichtsthemen erstellt und multimedial befüllt. Ein weiteres Beispiel ist das Konzept „Flipped Classroom“: Die Wissensvermittlung, die zuvor Kern des Unterrichts war, wird verlagert. Kurze, zum Beispiel von den Lehrkräften selbst erstellte Videos geben Impulse oder liefern Erklärungen. Im Unterricht selbst haben die Schüler*innen dann Zeit das neue Wissen anzuwenden und einzuüben, während die Lehrkraft sie dabei individuell unterstützt.

Was bedeutet das für uns?

Auf dieser Ebene können neue Aufgaben einbezogen und Lernwege beschritten werden, die ohne digitale Medien nicht möglich gewesen wären. Die Schüler*innen entwickeln durch den Einsatz von

digitaler Technologie nun neue Aufgaben und Ansätze zur Problemlösung, bei denen das gemeinsame kritische, vertiefende, projektorientierte, anwendungsbezogene und forschende Lernen geübt werden.

Der Ausstattungsbedarf

Kurzfristig

Netz und Netzwerke

Unsere Schule benötigt dringend einen leistungsstarken Breitbandanschluss. Dieser ist aktuell seitens des Schulträgers für Juni angekündigt und sollte eine WLAN-Abdeckung aller Gebäude und des gesamten Schulgeländes ermöglichen. Der WLAN -Zugang soll für alle Lehrer*innen und Schüler*innen verfügbar sein. Das pädagogische Netz soll so ausgebaut und eingerichtet werden, dass es jederzeit unproblematisch möglich ist, sich kabellos mit den Visualisierungsmedien im Klassenraum (digitale Tafel und Beamer) zu verbinden. Um das gemeinsame Arbeiten zu ermöglichen, sollen die Schüler*innen die Möglichkeit haben, ihre Geräte miteinander zu verbinden, Ergebnisse auszutauschen und auf dem zentralen Präsentationsmedium darzustellen. Dies ist ein eigentlich kurzfristiges Ziel, uns ist jedoch bewusst, dass die Umsetzung Zeit braucht, in weiten Teilen nicht in unserer Hand liegt und kaum von uns beeinflussbar ist. Wahrscheinlich ist, dass die Umsetzung durch den Schulträger sukzessive erfolgt. Darum brauchen wir eine Lösung, die viel von dem bietet, was oben gefordert wird. Wir möchten deshalb so schnell wie möglich vorerst mindestens 36 Apple-TVs anschaffen. Langfristig sollen alle Räume damit ausgestattet sein. Diese sollen in den jeweiligen Gebäuden von Lehrer*innen stundenweise für den Unterricht ausgeliehen werden können, bzw. in einigen Fachräumen auch fest installiert werden. Auch der Inhalt von Windows- und Androidgeräten lässt sich mit Hilfe von Apple TV kabellos übertragen. Die Apple TVs werden auch nach Einrichtung eines WLANs gebraucht und sind somit eine langfristige Investition.

Die Hardware

Wir haben uns auf Grund der besseren Verwaltungsmöglichkeiten entschieden, als digitale Endgeräte für die Schüler*innen Tablets der Firma Apple zu verwenden. Diese Tablets sollen 10 Zoll groß und unbedingt mit einem Eingabestift versehen sein. In einem ersten Schritt wollen wir insgesamt vier Tabletswagen (für jedes Schulgebäude einen) mit jeweils 32 Geräten anschaffen, das entspricht einem Verhältnis von ca. 11,3 SuS pro Gerät. Die Geräte könnten außerdem in Klausuren, in denen keine schüler*inneneigenen Geräte benutzt werden dürfen, eingesetzt werden. Die Anzahl der Geräte entspricht ca. der Schüler*innenzahl eines Oberstufenjahrgangs. Mit diesen Geräten, den Apple TVs und der dazugehörigen Software wollen wir die Vorgaben unseres Medienkompetenzrahmens umsetzen.

Die Ausstattung der Räume soll noch weiter vorangetrieben werden. Wir benötigen noch digitale Tafeln und Beamer in 20 Klassen- und Fachräumen, drei mobile Einheiten in den verschiedenen Turnhallen sowie (durch eine niedrige Deckenhöhe bedingt) fünf digitale Displays in den unteren Klassenräumen. In Räumen, in denen ein stabiles, sicheres und belastbares WLAN vorhanden ist, kann auf die digitalen Tafeln verzichtet werden. Eine Projektionsfläche und ein moderner Beamer mit Apple-TV reichen dann aus. Das so eingesparte Geld kann sinnvoller verwendet werden.

Die Computer, die älter als sechs Jahre alt sind, sollten durch neue und leistungsfähigere ersetzt werden.

Um mit den von uns angedachten Apple-Tablets kompatibel zu sein, benötigen wir außerdem eine Anzahl von leistungsfähigeren Apple-Computern (iMacs). Diese finden vorwiegend in den Fachräumen Kunst und Musik Verwendung.

Solange das mittel- bzw. langfristige Ziel einer Ausstattung von allen Schüler*innen mit sicheren digitalen Endgeräten (Tablets) nicht gewährleistet ist, halten wir das Selbstlernzentrum der HBG mit 30 fest installierten PCs für weiterhin sinnvoll. Hier müssten die alten und defekten Geräte ausgetauscht werden. Eventuell bietet sich hier aus Kostengründen eine Terminallösung an.

Die Software

Um auch nur den geringsten Sicherheitsstandards zu genügen, muss auf jedem Rechner der HBG das Betriebssystem Windows 7 durch Windows 10 ersetzt werden.

Soweit uns bekannt ist, plant der Schulträger Lizenzen für Office 365 für alle Lehrer*innen und Schüler*innen. Dies stellt einen großen Schritt in Richtung Chancengleichheit dar. Außerdem vereinfacht es das gemeinsame Arbeiten sowohl innerhalb der Lehrer*innenschaft als auch in unterrichtlichen Situationen. Wie wichtig eine einheitliche Basis für die Zusammenarbeit ist, haben wir durch die Corona-Krise schmerzlich erfahren müssen. Allerdings benötigt das „RollOut“ und die Pflege der Lizenzen einen gewissen Verwaltungsaufwand. Hier würden wir es begrüßen, wenn diese Aufgaben zentral vom Schulträger übernommen würden oder zu angemessenen Entlastungsstunden führen würden.

Der digitale Austausch von Dokumenten nimmt einen immer größer werdenden Raum an unserer Schule ein. Es wäre sinnvoll, eine Software anzuschaffen, die das Bearbeiten und Korrigieren von PDF-Dateien erlaubt.

Die von uns angedachten Apple-Tablets verfügen werksseitig bereits über eine gewisse Grundausstattung, außerdem würden diese Geräte auch mit Office 365 ausgestattet. Es muss eine Classroom-Management App installiert werden. Außerdem wird es notwendig sein, einzelne, auch fachspezifische Apps anzuschaffen.

Für die innerschulische Kommunikation, auch außerhalb der Unterrichtszeiten, benötigen wir einen datenschutzkonformen Messenger, um uns in Lehrer*innengruppen und mit den Schüler*innen auszutauschen. Dieser muss auch unkompliziert auf Smartphones für alle Schüler*innen nutzbar sein. Die kostenlosen Angebote erreichen schnell ihre Grenzen. Wir benutzen aktuell die kostenlose Kommunikationsplattform [school.cloud](https://www.schoolcloud.com/).

Wir möchten schrittweise ein digitales Klassenbuch einführen, um den Anforderungen eines sehr differenzierten Kurssystems noch besser genügen zu können. Hier sollen die Fehlzeiten, Unterrichtsinhalte und Anmerkungen zum Unterricht (eventuell mit Hinterlegung der Unterrichtsinhalte) erfasst werden. Die Dokumentationspflicht (Elterngespräche, pädagogisches Eingreifen, Kontrolle der pädagogischen Vereinbarungen) kann auf diese Weise einfacher und unkomplizierter umgesetzt werden und die Inhalte sind in einem eventuellen Streitfall schnell verfügbar. Das digitale Klassenbuch muss über Schnittstellen zu bereits vorhandener Software verfügen und selbstverständlich den aktuellen Datenschutzbestimmungen entsprechen.

Mittel- und langfristig

Die Hardware

Jeder Unterrichtsraum soll mit digitalen Präsentationsmöglichkeiten ausgestattet sein. Die HBG hat das Ziel, dass in absehbarer Zukunft alle Schüler*innen mit einem Tablet ausgestattet sind. Dies wird schrittweise erfolgen. Um die Geräte optimal nutzen zu können, soll in jedem Unterrichtsraum einschließlich der Mensa, den Aulen und den Turnhallen ein leistungsstarker WLAN-Access-Point installiert sein.

Die naturwissenschaftlichen und technischen Fachräume sollen mit digitalen Messgeräten ausgestattet werden, um Ergebnisse von Experimenten sofort digital auf dem Tablet weiterverarbeiten zu können. Die Biologieräume sollen mit Mikroskopen ausgerüstet werden, die es erlauben, mikroskopierte Objekte an der digitalen Tafel darzustellen und auf die Tablets der Schüler*innen zu übertragen.

Überblick über benötigte Hardware (Endgeräte)		
Interaktive Tafelsysteme	8 in Fachräumen	17 in Kursräumen
PC-Systeme	30 im SLZ	Vorhandene Geräte müssen generalüberholt und z.T. ersetzt werden
Drucker	78	In Kurs und Klassenräumen
Apple TVs	81	In Kurs und Klassenräumen sowie den Turnhallen
Messgeräte, Mikroskope, usw		
Raspberry PI 4 Bundle	32	
iMacs	12	In Musik- und Kunstfachräumen

Die Software

Die avisierten Tablets sind bereits werkseitig recht gut ausgestattet. Neben der dann vorhandenen MS-Office-App sind bereits Apps zum Videoschnitt (iMovie) und Musikschnitt und Gestaltung (garageband) installiert. Angeschafft werden müssen (ausgehend von den Unterrichtsvorhaben unseres Medienkompetenzrahmens) noch eine App zur PDF-Bearbeitung (Arbeitsblätter), eine App zur Erstellung von Stop-Motion-Filmen, eine App zur Erstellung von Mindmaps, sowie eine App zur Erstellung von Fotoromanen. Für den Musikunterricht benötigen wir Avid Sibelius und Logik Pro X. Weiterer Bedarf wird sich im Unterrichtsprozess entwickeln.

Mittelfristig wollen wir gedruckte Schulbücher durch deren digitale Version ersetzen.

Wenn alle Schüler*innen eines Jahrgangs über ein Tablet verfügen, kann auf die Anschaffung eines grafikfähigen Taschenrechners verzichtet werden. Dieser kann durch eine klausurfähige App ersetzt werden. Ebenso gelingt der Ersatz von Wörterbüchern, Atlanten, Lexika und Lektüren.

Die Heft-, bzw. Mappenführung der Schüler*innen würde ebenfalls digital mit MS OneNote (im Office-Paket enthalten) erfolgen.

Der Fortbildungsbedarf

Zur Fortbildung des Kollegiums möchten wir weiterhin eine Kombination aus externen und internen Teamern sowie aus allgemeinen und fachspezifischen Inhalten bieten.

Aus der Anschaffung von MS-Office 365 ergibt sich die Notwendigkeit, Teile des Kollegiums in den Bereichen WORD, EXCEL und PowerPoint zu schulen. Es ist unabdingbar, dass sich zumindest in den Bereichen Textverarbeitung und Präsentation ein Kompetenzniveau bildet, das es allen Kolleg*innen ermöglicht, ihre eigene Arbeit effektiv zu gestalten.

Bei anderen Bestandteilen von Office 365 insbesondere bei Teams, OneNote, OneDrive und Outlook benötigen wir Expertise und Unterstützung von außen. Wir möchten ein Team von 12 bis 15 Kolleg*innen bilden, die sich extern fortbilden und ihre erworbenen Kenntnisse dann ans Kollegium weitergeben. Auch dafür muss eine gewisse zeitliche Ressource geschaffen werden.

Wir benötigen Fortbildungen im Gebrauch und im unterrichtlichen Einsatz der Tablets. Diese Fortbildungen sollten vor oder spätestens bei Eintreffen der Tabletswagen stattfinden, um die Geräte dann zügig in den Unterricht einbinden zu können.

Für einige Apps, die in allen Fächern eingesetzt werden, sind wir externe Fortbildungen notwendig, andere können von erfahrenen Kolleg*innen abgedeckt werden:

- Möglichkeiten und Grenzen des Tableteinsatzes
- Classroom-Management
- PDF-Bearbeitung (Korrektur)
- Stop-Motion Filme
- Videoschnitt
- Bucherstellung
- Fotoromane

Für fachspezifische Apps brauchen wir fachspezifische Fortbildungen:

- Sport: Bewegungsanalyse
- Mathe: Dynamische-Geometrie-Software (DGS)
- Musik: Musikerstellung, Sampeln, Schnitt, Avid Sibelius, Logic Pro X
- Erdkunde: Geographische Informationssysteme (GIS) und virtuelle Globen • Kunst: Zeichenapps, z.B. Sketchbook

Weiterhin werden regelmäßig Fortbildungsveranstaltungen für neue Kolleg*innen und Referendar*innen zu Themen wie z. B. dem Einsatz der digitalen Tafeln im Unterricht stattfinden müssen.

Stand: Mai 2020

Mitarbeit: Siegurd Beaupain, Andrea Bugs, Martin Härtel, Susanne Jänsch, Reimund Herrmann, Jan Naßhan, Sven Petersen, Kristian Reichstein, Maren Westerweller, Stefan Wilhelm, Berit Wolf, Claudia von der Ecken, Yvonne Zoller

Anlagen



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

CH 6: Arbeiten an chemischer Analytik- Messreihen zu Temperaturänderungen mit digitalen Thermometern durchführen, Umgang mit digitalen Messgeräten fördern, Daten analysieren und zur Aufzeichnung der Messdaten einen angemessenen Temperaturbereichs und sinnvolle Zeitintervalle wählen.

CH 6: Simulationen im Teilchenmodell durchführen- Software an Schultablets bedienen und anwenden, Stoffaufbau, Stofftrennungen, Aggregatzustände und Übergänge zwischen

ihnen mit Hilfe eines Teilchenmodells erklären, einfache Darstellungen oder Modelle verwenden, um Aggregatzustände und Lösungsvorgänge zu veranschaulichen und zu erläutern.

E 7/8: Smartphone, Kopfhörer der SuS

GL 5: UV2 Sich orientieren: nah und fern – Bedienen und Umgehen mit der Kartenapp des Schultablets

GL 6: UV3 Wenn Urlaub zum Tourismus wird – Bedienen des Schulcomputer

KU 6: UV 0 (neu): Ich stelle mich vor mit Word Cloud à verantwortungsvoller Umgang mit den schulischen Tablets.

KU 6: UV 5: Herstellen einer Comicseite à Einsatz des Schultablets

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory Herstellen eines Comics à Einsatz des Schultablets

M 5: Daten erfassen und darstellen – einen verantwortungsvollen Umgang mit dem PC erlernen und Serverlösungen erkennen

M 8: Terme – Umgang mit dem Taschenrechner, Eingabe und Ausgabe des Taschenrechners

TC 5: Kennenlernen der Fachräume (fakultativ) - Medianausstattung des Fachraumes kennenlernen; Verantwortungsbewusstes Verhalten im Umgang mit den Medien und dem Fachraum



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.2 Digitale Werkzeuge



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

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

BI 6: Nahrung- Energie für den Körper: Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen (z.B. Word, Open Office) für ein digitales Ernährungstagebuch

BI 7: Ökosystem Wald – Umgang mit Lern- App Bipacours (Bestimmung von Bäumen)

BI 5- Q2 : Für alle Kontexte – Umgang mit der Dokumenten-/ Mikroskopkamera, Recherche mit dem Smartphone, Softwareoberfläche der digitaler Tafel verstehen, BI jahrgangsübergreifend: Ein Glossar erstellen mithilfe eines Quizlets; Softwareoberfläche verstehen, Dateien erstellen

BI 10 – Q2: Kahoots! Zur Wiederholung, Gruppenturnier etc - Kahoot Software kennenlernen, Softwareoberfläche verstehen, Dateien erstellen, speichern und öffnen

CH 6: Tabellenkalkulation mit selbst erstellten Messdaten- Nutzung von digitalen Werkzeugen/ Office-Pakete an Schullaptops fördern, Messdaten in ein vorgegebenes Koordinatensystem eintragen und gegebenenfalls durch eine Messkurve verbinden sowie aus Diagrammen Messwerte ablesen.

CH 8: Laborsimulationen durchführen- digitale Werkzeuge an Schullaptops zielgerichtet einsetzen um fachtypische, einfache Zeichnungen von Versuchsaufbauten erstellen.

D 6: UV Jugendlektüre: Padlet anlegen

D 7: UV 3 Balladen: Erstellen einer Balladenverfilmung - Den Video-Editor auf dem Schultablet bedienen und anwenden

D 7: UV 6 Werbung untersuchen und gestalten: Erstellen eigener Werbefilme – Den Video-Editor auf dem Schultablet bedienen und anwenden

D 8: UV 3 Argumentieren: Diskutieren wie im Fernsehprogramm – Eine Podiumsdiskussion mithilfe des Video-Editors auf dem Schultablet dokumentieren

E 5: Vokabellern-App kennenlernen (Beispiel: Quizlet, Phase 6...)

E 7/8: Nutzung der Hörverstehensdateien auf scook (Workbook) mit Smartphone/Kopfhörer

E 7ff: Nutzung der Dictionary App LINGUEE

EK 10: UV V: Klima und Ressourcen in Gefahr - mit dem Handy und dem footprint Calculator von WWF den eigenen Global Footprint ausrechnen→ footprint.wwf.org.uk

GL 5: UV2 Sich orientieren: nah und fern – Einen Weg zu einen vorgegebenen Ort mit Hilfe der App finden und den Ort erreichen

GL 6: UV3 Wenn Urlaub zum Tourismus wird – Power Point zur Präsentation von Gruppenergebnissen einsetzen

F7: UV 3: Un quartier français – un quartier allemand à sich mit Webcode , bzw. bei scook.de anmelden, ausgewähltes Material downloaden

GE 8: UV 1 IF 5 Kolumbus entdeckt Amerika -> Erstellen und reflektiertes Einsetzen eines Hörspiels zu Christoph Kolumbus und der Entdeckung Amerikas mit dem Smartphone

GE 10: UV 2 IF 10 Die Weimarer Republik -> Auswertung von Wahlplakaten der verschiedenen Parteien der Weimarer Republik und graphische Gestaltung eines Reichstags mit dem Smartphone oder Tablet

HW WP 7: Die tolle Knolle – Wo steckt sie drin und wann rechnet sich was? - Anlegen einer Tabelle, ggf Exelfunktionen anwenden

KU 5: UV 3: Vom Relief zur figurativen Plastik à mit der Handykamera eine Fotocollage der fertigen Objekte (Vorder-, Seiten-, Hinter- und Aufsicht) erstellen

KU 6: UV 0 (neu): Ich stelle mich vor mit Word Cloud à die digitalen Werkzeuge der Word Cloud anwenden, ihre begrenzten gestalterischen Möglichkeiten erkennen und kreativ einsetzen.

KU 6: UV 2: Zeichnen mit Sketchbook (1) à die Benutzeroberfläche der App kennen und einfache Gestaltungen unter begrenztem Einsatz der Werkzeuge herstellen

KU 6: UV 3: Masken – Maskenspiel à die Kamerafunktionen des eigenen Handys kennen, insbesondere den Zoombereich und die Einstellung der Schärfentiefe und die Kenntnisse in gut ausgeleuchteten Fotos der Masken ohne Zoom anwenden/ die Videoeinstellungen der eigenen Handykamera kennen und gezielt anwenden

KU 6: UV 5: Herstellen eines Comics à die Werkzeuge der App bei der Gestaltung einer Comicseite einsetzen

KU 8: UV 2: Perspektive à im Funktionsmenü der Sketchbook-App die Perspektivehilfen kennen und in der Zeichnung einer Stadtansicht anwenden

KU 8: UV 3: Fantastische Welten à eine Fotocollage herstellen, indem die Schüler sich als Ganzfigur vor einem Greenscreen fotografieren und sich in das Foto einer

KU 8: UV 5: Plakatgestaltung à das Programm Gimp in ausgewählten Funktionen anwenden

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory - Herstellen eines Comicsà die App Topshot kennen und die Kenntnisse in den Panels des eigenen Comics anwenden

KU 9: UV 3: Handytrickfilm à die begrenzten Möglichkeiten App Stopmotion zur Herstellung eines Trickfilms ausnutzen

M 5: Daten - Diagramme mit Tabellenkalkulationen (Excel) erstellen und bewerten.

M 5: Daten – Tabellenkalkulation kennenlernen, Softwareoberfläche verstehen, Dateien erstellen, speichern und öffnen.

M 5: Grundrechenarten – Rechnen mit Hilfe einer Tabellenkalkulation (Excel)

M 6: Winkel – dynamische. Geometriesoftware GeoGebra kennenlernen, Softwareoberfläche verstehen, Dateien erstellen, speichern und öffnen [S. 34-36]

M 7: Dreiecke konstruieren – analoge Konstruktionsbeschreibungen in die bekannte Softwareoberfläche Geogebra übersetzen [S. 84 – 104]

M 7: Entdeckungen an Dreiecken - Festigung des sicheren Umgangs mit Geogebra als Geometriesoftware [S. 34-36 Beziehungen zwischen Winkel, Innenwinkelsumme, Besondere Linien im Dreieck]

M 8: Dreiecke und Vierecke - besondere Vierecke mit Hilfe von Geogebra konstruieren und erforschen [S. 120f]



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

M 8: Prozent- und Zinsrechnung - Rechnen in einer Tabelle und Unterscheidung von absolutem und relativem Zellbezug in einer Tabellenkalkulation [S.100ff]

M 9: lineare Funktionen – GeoGebra als Funktionenplotter kennenlernen, Softwareoberfläche verstehen, Dateien erstellen, speichern und öffnen [G S. 21]

M 10: *Manipulation von Daten – Diagramme in Tabellenkalkulationen (Excel) selbstständig manipulieren (fakultativ)* M

10: quadratische Funktionen – Festigung des sicheren Umgangs mit Geogebra als Funktionsplotter

Musikzweig 6: Orchester- und Instrumentalunterricht - Stimmgerät-App kennenlernen und im Unterricht einsetzen

Musikzweig 6: Orchester- und Instrumentalunterricht - Metronom-App kennenlernen und im Unterricht einsetzen (fakultativ)



1. REDENEN UND ANWENDEN

1.2 Digitale Werkzeuge

S 7: eine VokabellernApp (Beispiel: Quizlet, Phase 6, ...) wird den Schüler*innen exemplarisch vorgestellt
S Q1: eine Wörterbuch App (LEO.org, PONS, dict.cc, Linguee, ...) wird den Schüler*innen exemplarisch vorgestellt

SP 7: Gestalten und variieren von tänzerischen, pantominischen und akrobatischen Bewegungen – bedienen und anwenden des Videotools des Schultablets
SP 9: Fitness, ein Beitrag zu mehr Lebensqualität – ausgewählte Fitnessapps (HIIT Timer, Tabata Intervalltraining)
SP 10: Erproben und Wahrnehmen alternativer leichtathletischer Bewegungsmöglichkeiten – Sportapps zur Bewegungsanalyse kennenlernen, Softwareoberfläche verstehen, Dateien speichern, öffnen und bearbeiten (hudl' techniques)

TC 5: Werkzeugkunde - Kennenlernen von Active Inspire; zielgerichtete Anwendung von Powerpoint für Präsentationszwecke (z.B. Werkzeuge)
TC 7: Maschinenteile - „Kahoot!“ für Unterrichtseinstiege kennenlernen, Dateien erstellen, speichern und öffnen
TC 8: Elektrotechnik – Kennenlernen von Simulationssoftware; erstellen und überprüfen von Schaltplänen mit Hilfe von Simulationssoftware

1.3 Datenorganisation

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

BI 10: Versuchsprotokolle digital erstellen & sammeln – Umgang mit Open Office lernen, Dateien erstellen, speichern und öffnen
BI 10: Erstellen eines Advanced Organizers (fakultativ) - Padlet Software kennenlernen, Softwareoberfläche verstehen, Dateien erstellen, speichern und öffnen

CH 9: Analyse von Energiebilanzen der fossilen und regenerativen Energien- Anwendung von Office-Paketen am Schullaptop fördern, Kurzreferat mit Office-Paketen erstellen, Informationen und Daten speichern, organisieren und strukturiert aufbewahren.

E 7/8: Finden passender Dateien zur Workbook Aufgabe gem. skook-Code

F7 UV3: Un quartier français – un quartier allemand à das heruntergeladene Material auf dem Schulserver im persönlichen Ordner speichern, gelöste Aufgaben in Moodle hochladen

GE 8: UV1 IF 5 Entdeckungen im Überblick -> Erstellen von Word Dateien (Steckbriefen) zu ausgewählten Entdeckern sowie speichern und öffnen ebendieser an PC/Active Board
GE 10: UV 4 Neuordnung der Welt und Situation Deutschlands ! Oral History Projekt (Schülerproduktionen Zeitzeugengespräche zum Mauerfall und der deutschen Wiedervereinigung)
GE 10: UV2 IF 10 Die Weimarer Republik -> Erstellen einer Mind-Map zu den Bedingungen des Scheiterns der Weimarer Republik mit dem Programm mindview sowie speichern und öffnen ebendieser an PC/Active Board

KU 5: UV 3: Vom Relief zur figurativen Plastik à ein ausgewähltes Handyfoto des Objekts im internen Speicher speichern
KU 6: UV 0: Ich stelle mich vor mit Word Cloud à die ausgewählte Word Cloud auf Moodle hochladen
KU 6: UV 2: Zeichnen mit Sketchbook (1) à die fertige Zeichnung in der Sketchbook-Galerie speichern und mit dem Lehrer per Bluetooth teilen
KU 6: UV 3: Masken – Maskenspiel à die fertigen Masken in Frontalsicht, gut ausgeleuchtet, vor neutralem Hintergrund fotografisch mit der Handykamera in Szene setzen
KU 6: UV 5: Herstellen eines Comics à
KU 8: UV 3: Fantastische Welten à Gimp
KU 8: UV 5: Plakatgestaltung à den Unterschied zwischen einer Bilddatei und Programmdatei kennen
KU 8: UV 7: Foto-Lovestory - Herstellen eines Comics à Moodle oder WeTransfer
KU 9: UV 3: Handytrickfilm à Moodle, evtl. WeTransfer

M 5: Daten erfassen und darstellen – Ordner- und Netzstrukturen begreifen, Dateien öffnen und sinnvoll speichern

TC 5-10: Themenübergreifend – Dateien erstellen, speichern und öffnen; Anlegen von Kursordnern in einer Datenbank (z.B. Selbstlernzentrum)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

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

KU 6: UV 5: Herstellen eines Comics à Rechte am eigenen Bild

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory Herstellen eines Comics à Rechte am eigenen Bild

KU 8: UV 3: Fantastische Welten à Rechte am eigenen Bild

KU 9: UV 3: Trickfilm à Rechte am eigenen Bild

D 8: UV 3 Argumentieren: Wie sicher sind meine Daten? - Kontoeinstellungsmöglichkeiten zur Sicherung privater Daten von ausgewählten sozialen Netzwerken kennenlernen, vorstellen und bewerten



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

BI 10: Lebewesen und Lebensräume in ständiger Veränderung – Informationsrecherchen mit der Seite treeoflife.org zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

BI 10: Evolution; Kurzvortrag zu Fossilien (fakultativ) – Informationsrecherche zielgerichtet durchführen

CH 8: Recherchen zu chemietechnischen Verfahrensweisen- zielgerichtete Recherche im Internet an Schullaptops durchführen zu Möglichkeiten der Nutzung und Gewinnung von Metallen und ihren Legierungen. Die Ergebnisse folgerichtig unter Verwendung relevanter Fachbegriffe darstellen.

CH 9: Recherche zu fossilen Brennstoffen und dem Treibhauseffekt- Texte mit chemierelevanten Inhalten in vorgegebenen Internetquellen Sinn entnehmend lesen und zusammenfassen, Anwendung von Schreibprogrammen am Schullaptop fördern.

D 5: UV Tierbeschreibungen: Recherche für Steckbriefe/Suchanzeigen

D 7: UV 2 Unterm Sternenhimmel: Zur Venus und wieder zurück – Zielgerichtetes Informationen über Tätigkeitsfelder und Angebote der Sternwarte Bochum mithilfe diverser Browsersuchmaschinen sammeln

D 8: UV 1 Großstadtlyrik: Die Stadt vor unseren Augen und in unseren Ohren - Bildern für eine Collage mithilfe von Stockfotowebsites und Geräusche/Klänge mithilfe von Videoplattformen recherchieren

D 8: UV 3 Argumentieren: Guter Bildschirm, böser Bildschirm? - Artikel zur kritischen Bewertung des Umgangs mit „neuen“ Medien mithilfe diverser Browsersuchmaschinen recherchieren

D 9: UV Berufe: SuS recherchieren für ihren Praktikumsberuf im Internet

E 5: Unit 3: Informationen zur Heimatstadt und Plymouth zielgerichtet recherchieren (FragFinn, Klexikon, WasistWas?, Biparcour =>digitale Schnitzeljagd, Plymouth Tourism, Stadtportal Bochum)

E 5: Unit 5: Extra Project Describe your star (Sonderzweig)

E 6: Wegbeschreibung (ergänzendes Kartenmaterial auswerten)

E 7/8: Internetrecherche zu Landeskunde, Kultur, Sehenswürdigkeiten, Personen... (UK7, USA8) E 9: Unit 1:

Internetrecherche zum Thema Australia

EK 7: UV I: Wie natürlich sind Naturkatastrophen? - Naturereignisse im aktuellen Jahr z.B. Erdbeben und Vulkanausbrüche recherchieren

EK 10: UV II: Wachstum und Verteilung der Weltbevölkerung - Aktuelle Zahlen zur Weltbevölkerung und Verteilung recherchieren

ER 9-10, Fakultativ, Internetrecherche zum Thema Tod und Trauer, Informationsfindung zu Fragestellungen wie: „Wie teuer ist eine Beerdigung?“ „Welche Bestattungsrituale sind gebräuchlich“

F 7: UV 3: Le quartier Levallois près de Paris à Auf dem Stadtplan von Levallois das Collège Jean Jaurès und bestimmte Geschäfte finden, --à die französischen "Gelben Seiten" dabei gezielt zum Auffinden von Geschäftsnamen nutzen à im Stadtplan die Adressen der Protagonisten finden und von dort aus mit Google Street View einen Spaziergang durch Levallois machen

F 8: Ados en réseaux : das Wortfeld Internet kennen und sich mithilfe der Wörter auf französischen Webseiten orientieren

F 9/10: UV 1 : Paris à Informationen über hohe Gebäude der Heimatstadt oder einer anderen deutschen Stadt (Köln, Berlin) finden

GL 5: UV2 Sich orientieren: nah und fern – Informationen über einen vorgegebenen Raum (z.B. Stadt Bochum oder HBG) recherchieren, um zielgerichtet Fragen für eine Schnitzeljagd zu erstellen

GL 6: UV3 Wenn Urlaub zum Tourismus wird – Einen Fahrplan zur zielgerichteten Recherche entwickeln und befolgen

GE 10: UV 2 IF 10 Die Weimarer Republik -> Recherche zum Krisenjahr 1923 auf der Onlinepräsenz des Deutschen Historischen Museums (Lebendiges Museum Online) mit dem Smartphone, Tablet oder PC

HW WP 7: Sequenz: Die tolle Knolle – Wo kommt sie her und welche darf es sein? - Internetrecherche

HW AL 7: Wir erwerben die Kochlizenz, Grundlagen der Nahrungszubereitung, Verschiedene Rezepte aus verschiedenen Portalen herausuchen und Garmethoden zuordnen

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory Herstellen eines Comics à Onlinerecherche zu Romeo und Julia

KU 8: UV 1: Sprichwörter und Redensarten à Onlinerecherche zu Keith Haring

S 7: (¡Apúntate ya! 1): Unidad 2: Informationen zur Heimatstadt und Alicante (San Blas) zielgerichtet recherchieren (turismo Alicante, Stadtportal Bochum ...), Wegbeschreibung (ergänzendes Kartenmaterial auswählen)



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

TC 7: Energieversorgung und -einsparung, Informationsrecherche im Medienraum/ Legoraum zielgerichtet durchführen, Anwenden von Suchstrategien
TC 8: Recycling – Anwenden von Suchstrategien, Festigung des Umgangs mit Suchmaschinen

2.2 Informationsauswertung



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

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

BI 6: Aktiv werden für ein gesundheitsbewusstes Leben – Medienangebote vergleichen und auswerten (Videovergleich zum Belastungstest (Herz-/Atemfrequenz))

CH 8: Recherchen zu chemietechnischen Verfahrensweisen- Internetrecherche am Schullaptop fördern, themenrelevante Informationen und Daten filtern und für einen Kurzvortrag vorbereiten, Möglichkeiten der Nutzung und Gewinnung von Metallen und Recycling dieser zusammenfassend in Präsentationsprogramm darstellen, Anwendung von Präsentationsprogrammen am Schullaptop fördern.

D 7: UV 2 Unterm Sternenhimmel: Zur Venus und wieder zurück – Eine digitale Mind-Map über die Sternwarte Bochum mithilfe der App „XMind“ erstellen D 8: UV 1 Großstadtlyrik: Die Stadt vor unseren Augen und in unseren Ohren - Bilder und Klänge eines Stadtgedichtes in einer digitalen Mind-Map stropfenweise mithilfe der App „XMind“ zuordnen

D 9: UV Berufe: Informierenden Text zum Beruf schreiben

E 5: Unit3: Informationen über Bochum und Plymouth filtern, in Verbindung setzen und visualisieren

E 7/8: themenspezifisch selektieren, Ergebnisse sammeln und strukturieren (Tabellen, mind-maps...) E 9: Informationen zum gewählten Australia-Thema mit Hilfe des skill-file aufbereiten (TB, S. 165)

EK 10: UV IV: Wirtschaftsraum Europa in der globalisierten Welt - Grüne Label in der Textilindustrie, Internetauftritt der Modeketten in Bezug auf Informationen zu sozialen Standards untersuchen und kriteriengeleitet auswerten.

GL 5 UV2 Sich orientieren: nah und fern – Entwicklung einer Schnitzeljagd mithilfe der Kartenapp und der recherchierten Informationen für die Erstellung von Fragen

GL 6 UV3 Wenn Urlaub zum Tourismus wird – Informationen für eine Power Point Präsentation aufbereiten und in diese integrieren

F 7: UV 3: Préserter un quartier allemand à Informationen über das eigene Stadtviertel zusammenstellen

F 9/10, UV 1: Paris à im Internet recherchierte Informationen über ein deutsches Baudenkmal im Vergleich zu einem französischen auswerten und für einen Vortrag zusammenstellen

HW WP 7 Sequenz: Wohnbedürfnisse (Lage, Infrastruktur, Wohnungsgröße) - Auswertung der Wohnungssuche auf verschiedenen Plattformen

KU 8: UV 1: Sprichwörter und Redensarten à Informationen zu Keith Haring für eine PP auswählen

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory Herstellen eines Comics à für die eigene Gestaltung entscheidende Aspekte zusammenstellen

M 7: Prozentrechnung - Aktuelle Sonderangebote / Werbeaktionen untersuchen [S. 110] (fakultativ)

MU 5/6: Genial...! – Die großen Meister in ihrer Zeit – Internetrecherche im Browser (z. B. Wikipedia)

TC 5: Werkzeugkunde - aus Videos zu einzelnen Werkzeugen, Informationen filtern, auswerten und aufbereiten

TC WP 7: Nachhaltigkeit, Elektroschrott - Software kennenlernen (z.B. Excel, Libre Office) um Auswertungen von Umfragen durchzuführen, Dateien erstellen, aufbereiten und speichern

TC WP 7: Technische Geräte, Aufbau, Funktionsweise, Umgang – Auswerten von Videos und Animationen (z.B. Getriebetechnik), Filtern und Aufbereiten von Sachinformationen

2.3 Informationsbewertung



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

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

BI 10: Genetik - Beurteilung von Lernvideos/ Tutorials hinsichtlich Fachsprache, sachl. Richtigkeit etc.

BI 10: Gentechnik - gesponserte (Werbe-)Videos zur Gentechnik (Landwirtschaft/ Medizin) kritisch bewerten

D 7: UV 6: Werbung im sozialen Netzwerk – Werbeanzeigen in den von SchülerInnen genutzten sozialen Netzwerken (Tik Tok, Facebook, Instagram und Snap-Chat) im Hinblick auf Werbestrategien untersuchen und bewerten

D 8: UV 2 Zeitung: Alles nur Fake-News? - Internetquellen von Nachrichten kennenlernen und bewerten und Falschmeldungen überprüfen können

E 7/8: Quellen hinterfragen (Absicht, Seriosität), seriöse Quellen kennenlernen

F 7: UV 3 : Pr senter un quartier allemand   Informationen  ber das eigene Stadtviertel zusammenstellen

F 9/10: UV 1 : Paris   im Internet recherchierte Informationen  ber ein deutsches Baudenkmal im Vergleich zu einem franz sischen auswerten und f r einen Vortrag zusammenstellen

KU 8: UV 1: Sprichw rter und Redensarten   Informationen zu Keith Haring f r eine PP ausw hlen

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory Herstellen eines Comics   f r die eigene Gestaltung entscheidende Aspekte zusammenstellen

M 8: Zufall und Wahrscheinlichkeiten - Manipulationen bei Fragen und Darstellungen untersuchen und bewerten [S. 143-145]

PK 8: Grundlagen der politischen Ordnung: Vom Land NRW zum Bund Internetauftritte des Landes, des Bundes und der EU sichten und bewerten

TC 5: Werkzeugkunde - Videos zu Werkzeugen auswerten, auf Vollst ndigkeit  berpr fen und kritisch bewerten

TC 7: Kraftwerksarten zur Energiegewinnung – Kritisches Bewerten anhand von Kraftwerksarten  ben, Informationen und Daten erkennen

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gef hrdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einsch tzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterst tzungsstrukturen nutzen

BI 10: Der Kampf gegen Krankheiten / Verantwortung f r das Leben - „mitsicherheitverliebt.de“ und andere Online-Angebote zum Kontext „Verh tung“, „Geschlechtskrankheiten“ etc. nutzen

BI 10: Produkte aus dem Gen-Labor - Informationen vom Verbraucherschutz bzgl. GVO nutzen, gesellschaftliche Normen und Werte einsch tzen

D 6: UV Rund um den Computer: Sachtexte verstehen - Projekt „Im Internet sicher suchen“

D 7: UV 6: Beeinflussung durch das Internet - Manipulationsstrategien in der digitalen Werbung am Beispiel von Influencern und Co. erkennen und bewerten

D 8: UV 3 Argumentieren: „Diese Person / diesen Inhalt melden.“ - Die Meldefunktion von Facebook kennenlernen und bewerten, ob sie zielf hrend ist

M 10: Manipulation von Daten - Manipulationen bei Diagrammen untersuchen und bewerten [S. 143-145]

PK 8: Rechte und Pflichten von Jugendlichen – Recht und Rechtsprechung, Nicht alles was geht, ist auch erlaubt. Rechte und Rechtsverletzungen im Internet erkennen und damit umgehen

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

BI 10: Daten erfassen und darstellen – *Padlet* nutzen und mediale Produkte und Informationen teilen

CH 8: Recherchen zur chemietechnischen Nutzung und Gewinnung von Metallen und Recycling von Metallen- themenrelevante Informationen und Daten zielgerichtet filtern und für einen Kurzvortrag in einem Präsentationsprogramm vorbereiten, Lernprodukt durch Kurzvortrag teilen.

D 5: UV Neue Schule: Brief/E-Mail an alte/n Grundschullehrer/in verfassen

D 7: UV 2 Untern Sternenhimmel: Lasst zusammen schreiben - Informationstexte zur Sternwarte Bochum oder zum Planetarium mithilfe der App „ZUMPad“ gemeinsam verfassen

D 7: UV 3 Balladen: Literarische Gesprächsrunden gestalten und mit ihrem Handy filmen

D 8: UV 1 Großstadtlyrik: Lasst zusammen schreiben - Schreibgespräche über Stadtgedichte mithilfe der App „ZUMPad“ digital führen

E 10 : 8 »Science and Technology «) : Erstellen von kurzen Präsentationsvideos / Tutorial sals Vorbereitung für die mündl. Prüfung

ER 5-6, Fakultativ, biblische Geschichten in Form von Emoji-Piktogrammen darstellen und interpretieren

F 7/8: UV 3 Planète collège, ma vie : Pleine de suspense (présenter ma vie scolaire/quotidienne/ à la mode) eine Comicseite aus eigenen Fotos und Texten mit Comica herstellen

S 8/9: Unidad 5: Plattform Blogger.de nutzen, um das Zieltextformat Blog zu gestalten, üben und zu teilen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

D 8: UV 3 Argumentieren: Wir brauchen eine Netiquette! - Mithilfe der Richtlinien und Nutzungsbedingungen sozialer Netzwerke (Instagram, Tik-Tok etc.) und eigener Vorstellungen einen Netiquette-Katalog erarbeiten und auf einer Website (z.B. Wordpress) hochladen

F 8: Ados en réseaux die in der Unité genannten Regeln zur medialen Kommunikation im Imperativ formulieren und durch weitere „Netiquette“-Regeln ergänzen, (Schul)Seiten zu französischen „netiquette“- Regeln findenKommunikations- und Koopera

TC 10: Onlineökologie – Kennenlernen der Netiquette bei Bewertungen von Online Bewertungen, eigenständiges Formulieren von Onlinebewertungen, Einhalten der Netiquette, Sprache

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**

F 8: Ados en réseaux: Internetgewohnheiten französischer Jugendlicher benennen und reflektieren

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

**Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen
sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen**

D 8: UV 3 Argumentieren: Ist doch nur Spaß – oder schon Gewalt? - Ausgewählte Posts / Kommentare innerhalb sozialer Netzwerke auf Unsachlichkeit / Diskriminierung untersuchen dazu Stellung beziehen

F 8: Ados en réseaux. N'oublie pas... Une fois affiché, c'est permanent.(Webcode) den Inhalt des Films wiedergeben, die Bedeutung der surrealen filmischen Elemente benennen und eine Schlussfolgerung für den eigenen Umgang mit Fotos im Internet ziehen



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

BI 6: Aktiv werden für ein gesundheitsbewusstes Leben – Kennenlernen von Möglichkeiten zur Veröffentlichung von Inhalten (Stop-Motion- Videos zu Gelenken)/ Anwenden von Präsentationstechniken und Erstellen von Videos von Versuchen (z.B. Lungenvolumen)

BI 10: Genetik (Erbkrankheiten) – Planen und gestalten von Medienprodukten (*Padlet, prezi.com, MicrosoftOffice/ Libre office*)

CH 8: Stop-Motion-Film zum Hochofenprozess - den Weg der Metallgewinnung vom Erz zum Roheisen und Stahl beschreiben, chemische Reaktionen, bei denen es zu einer Sauerstoffübertragung kommt, als Redoxreaktion einordnen, Stop-Motion-Film planen, gestalten und präsentieren, Erstellung von Stop-Motion-Filmen an Schullaptops und Smartphones einüben.

CH 8: Übersicht über die Zeitalter der Metalle - Lernvideo zu den Zeitaltern der Metalle erstellen, die Beeinflussung des technischen Fortschritts darstellen, Möglichkeiten des Teilens kennen und nutzen.

D 5: UV Märchen: interaktive Märchen verfassen

D 7: UV 3 Balladen: Verfilmung einer Ballade selbst planen und gestalten - Verfilmung bei Youtube hochladen und / oder auf der Schulhomepage veröffentlichen

D 7: UV 6: Werbefilme selbst planen und gestalten - Einsatzmöglichkeiten von Werbevideos in sozialen Medien (Instagram, Youtube...) kennen und nutzen

D 8: UV 1 Großstadtyrik: Die Stadt vor unseren Augen und in unseren Ohren - Ein Gedicht (Vortrag, Vertonung, Collage...) am PC oder Tablet mithilfe entsprechender Apps gestalten und auf der Schulhomepage veröffentlichen

D 8: UV 2 Zeitung: Wie entsteht eine Zeitung? - Die Titelseite einer Zeitung mithilfe einer Word-Vorlage selbst gestalten oder einen Zeitungsartikel mit Word selbst verfassen und formatieren

D 8: UV 3 Argumentieren: „Hinterlasse einen Kommentar“ - Einen Forumsbeitrag oder Kommentar zu einem Artikel oder Video selbst verfassen D

8: UV Vorgänge beschreiben: Erklärvideos/ Tutorials strukturiert planen und erstellen

D 10: UV Kurzgeschichte: Erarbeitung einer Kurzgeschichte mit Hilfe eines von den SuS erstellten Fotoromans

E 5: Extra Project: PPT-Präsentation eines Idols (Sonderzweig)

E 6: Unit5: Kochshow (ein Rezept szenisch in Form eines Videos kriteriengeleitet planen, aufnehmen, vorstellen E

7/8: Explainity Videos zu grammatischen Phänomenen

E 9: Ersatz einer Klassenarbeit durch selbständig geplante, recherchierte und aufbereitete Präsentation (ppt)

ER 9-10, Fakultativ, biblische Erzählungen und Traditionen als Stop Motion Filme visualisieren

GL 5: UV 2 Sich orientieren: nah und fern – Durchführung der Schnitzeljagd

GL 6: UV3 Wenn Urlaub zum Tourismus wird – Präsentation der selbstgestalteten Power Point Präsentation

F 7: Ma vie privée: conceptions de logements in der App « Puppet Pals » einen Ort und Protagonisten auswählen und in filmischen Dialogen in ihrem Lebensumfeld präsentieren.

F 7: UV 3 : Préserter un quartier allemand Informationen zum eigenen Stadtviertel am Whiteboard präsentieren

F 9/10, UV 1 : Paris in einer kurzen Powerpoint (3 Folien) ein Baudenkmal präsentieren

GE 8: UV2 IF7 Europa wandelt sich - Unterthema Absolutismus —> Produzieren (mittels aus eingegrenzten Mediensammlungen selbstständig zusammengetragener Informationen) einer PowerPointPräsentation zu den Kennzeichen des absolutistischen Staates mit anschließender Präsentation

GE 10: UV2 Weimarer Republik ! Recherche Alltag in der Weimarer Republik (Goldene 20er Jahre)

GE 10: 10 UV3 IF11 Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg -> Produzieren (mittels eingegrenzter Mediensammlung (Lebendiges Museum Online) und selbstständig zusammengetragener Informationen mit Smartphone, Tablet oder PC) einer PowerPointPräsentation zum nationalsozialistischen Weltbild (Sozial- und Geschichtsdarwinismus, Führerprinzip, außenpolitischen Bestrebungen und der Rolle der Frau) mit anschließender Präsentation

HW 5: Sequenz: Mein Arbeitsplatz ist sicher und sauber! - Videosequenzen aufnehmen und präsentieren/ Thema Der Theodolit

KU 5: UV 3: Vom Relief zur figurativen Plastik à mit der Handykamera eine Fotocollage der fertigen Objekte (Vorder-, Seiten-, Hinter- und Aufsicht) zur Dokumentation erstellen

KU 6: UV 0: Ich stelle mich vor mit Word Cloud à ein Deckblatt für das Kunstheft gestalten

KU 6: UV 2: Zeichnen mit Sketchbook à digitale Zeichnungen für die Homepage gestalten

KU 6: UV 3: Masken – Maskenspiel à eine Präsentation der Maskenfotos und Videofilme auf der Homepage vorbereiten

KU 6: UV 5: Herstellen eines Comics à eine Präsentation der Comicseiten auf der Homepage vorbereiten

KU 8: UV 1: Sprichwörter und Redensarten à einen Audioguide/einer PP zu Keith Haring-Bildern herstellen

KU 8: UV 2: Perspektive àdie Gestaltungen für die Homepage oder einen digitalen Rahmen herstellen, u. U. einen Zeitrafferfilm

KU 8: UV 3: Fantastische Bildwelten à die Präsentation der Fotocollagen samt erklärenden Texten für eine Ausstellung vorbereiten KU

8: UV 5: Plakatgestaltung à Homepage oder Ausdruck

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory Herstellen eines Comics à einmalige Vorstellung der Comics auf den Schultablets anlässlich einer Ausstellung

KU 9: UV 3: Handytrickfilm à Homepage

M XL5/6: Kinder üben Präsentationen mit Powerpoint und werden Experten in verschiedenen Bereichen

M 9: Kreis – Produktion eines Lernvideos am Beispiel einer umfangreichen Lernaufgabe oder am Beispiel eines Erklärvideos

MU 5/6: Genial...! – Die großen Meister in ihrer Zeit - Gestaltung eines Podcasts mit dem Smartphone (BYOD) oder einem iPad (fakultativ)



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

MU 7/8: Von der Subkultur zum Mainstream – Entwicklungen und Stile der Populärmusik – Gestaltung eines (Rap-) Songs und optionale Aufnahme (fakultativ)
MU 10: Gloria – Musik zu besonderen Anlässen - Gestaltung eines Klassensongs und optionale Aufnahme (fakultativ)





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

PK 8: Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen und globalisierten Gesellschaft - Umgang mit Rollenkonflikten, Konfliktsituationen im selbsterstellten Film darstellen

PK 9: Ökologische Herausforderungen für Politik, Wirtschaft und Gesellschaft - SuS führen Videointerviews durch „Was können wir individuell und gesellschaftlich gegen den Klimawandel tun?“

S 8: Am Ende eines Schuljahres: Explicado (Video) zu grammatikalischen Phänomenen (Erklärvideo planen, aufnehmen und vorstellen)

S 9 bzw. 10: Comunidades autónomas, Padlet → Informationen kriteriengeleitet gestalten und vorstellen sowie veröffentlichen

TC 5: Werkzeugkunde – Gestalten von Powerpoint-, PDF- Präsentationen, Kennenlernen von Möglichkeiten für das Erstellen von Präsentationen

4.2 Gestaltungsmittel

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

BI 7: Zusammenspiel der Sinne – Reflexion zu *Stop- Motion- Videos und Versuchsdokumentationen, Beurteilungen hinsichtlich ihrer Qualität*

BI 10: *Vererbungslehre - Beurteilung von Lernvideos/ Tutorials hinsichtlich Fachsprache, sachl. Richtigkeit etc*

D 6: UV Wetter-Lyrik: Gedicht stropfenweise in Comic umsetzen lassen

D 7: UV 3 Balladen: Eine gute Balladeninterpretation? - Mit multimedialen Gedichtinterpretationen kritisch auseinandersetzen; verschiedene Videos, Vertonungen, schriftlicher Interpretationen vergleichen

D 7: UV 6: Wie funktioniert die Werbung im Internet? – Werbesprache untersuchen, Text-Bild-Ton-Verknüpfung erkennen, Kameraeinstellungen untersuchen, anwenden und bewerten

D 8: UV 2 Zeitung: So sind Zeitungsartikel aufgebaut - Zeitungsartikel einer Onlinezeitung hinsichtlich der Gestaltungsmittel untersuchen und beurteilen, Textsorten unterscheiden

D 8: UV Vorgänge beschreiben: Strategie des Erklärens anwenden sowie die Rolle von Visualisierung der Arbeitsschritte beurteilen

D 9: UV Ganzschrift: Einen Roman erschließen/ Einen Film untersuchen, einen Filmdialog erschließen und mit der Literaturvorlage in Beziehung setzen.

E 9/10: Australia: Reflexion der Gestaltung des Arbeitsproduktes hinsichtlich des gewählten Mediums und des Lernzuwachses

GL 5: UV2 Sich orientieren: nah und fern – Beurteilung der Schnitzeljagd (des Weges und der erstellten Fragen) anhand vorab entwickelter Kriterien

GL 6: UV3 Wenn Urlaub zum Tourismus wird – Beurteilung der Präsentation anhand vorab entwickelter Kriterien

KU 6: UV 0: Ich stelle mich vor mit Word Cloud → Aus vielen Varianten reflektiert eine Cloud wählen, die Fach, Namen und Klasse deutlich hervorhebt

KU 6: UV 3: Masken - Maskenspiel → gezielt Einstellungsgrößen und Perspektiven wählen, die die Aussageabsichten der Masken hervorheben

KU 8: UV 1: Sprichwörter und Redensarten → Audioguides eines Museums analysieren und einen eigenen Audioguide zu Keith Haring herstellen

KU 8: UV 5: Plakatgestaltung → eine Plakatgestaltung analysieren

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory Herstellen eines Comics → die Panels eines Comics hinsichtlich Einstellungsgrößen, Perspektive, Farbe, Bildaufteilung analysieren, die zusammengestellten Gestaltungskriterien im eigenen Comic anwenden

TC 5: Werkzeugkunde/ Kraftwerksarten – Anwenden von Präsentations- und Gestaltungsmitteln (PPT, Word, Open Office), Reflexion der Präsentationen

TC 7: Werkzeugkunde/ Kraftwerksarten – Anwenden von Präsentations- und Gestaltungsmitteln (PPT, Word, Open Office), Reflexion der Präsentationen

4.3 Quellendokumentation

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

D 7: UV 2 Unterm Sternenhimmel: Woher habe ich meine Informationen? - Quellenangaben mithilfe der App „scribbr“ anfertigen

E 5/6: Angabe der Bildquellen

E 7/8: Name, Vorname, Titel, Datum der Veröffentlichung, URL, letzter Aufruf E 9/10: Australia: Nutzung von wihow.com (Suchbegriffe: zitieren, Quelle)

EK 7: UV 1: Wie natürlich sind Naturkatastrophen? Korrektes Zitieren von Internetquellen

F 7: UV 3: présenter un quartier allemand - Quellen der im Internet ausgewählten Fotos und Daten bei der Präsentation am Whiteboard korrekt angeben

F 9/10: UV 1: Paris - Quellen der Fotos und Daten am Ende der PP angeben

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

D 6: UV Unfallbericht: Dash-Cam-Videos auswerten/Gaffer-Videos

D 7: V 6: Copyright – Was ist das? - Musik-Urheberrechte und Bildrechte bei der Erstellung von Werbevideos kennenlernen und bewerten

D 8: UV 1 Großstadtlirik : Copyright – Was ist das? - Musik-Urheberrechte und Bildrechte bei der Erstellung einer Vertonung, einer Verfilmung oder Collage eines Gedichtes t kennenlernen und bewerte

E 7/8: Hinweise zu copyrights geben

EK 7: UV I: Wie natürlich sind Naturkatastrophen? - Urheberrecht (Bild, Text, etc.) bei der Erstellung eigener Präsentationen berücksichtigen und dokumentieren

F 7/8: UV 3 Planète collège, ma vie - auf das Recht am eigenen Bild achten und die gestalteten Comicseiten von den Schultablets löschen

KU 6: UV 3: Masken – Maskenspiel à auf das Recht am eigenen Bild achten

KU 6: UV 5: Herstellen eines Comics à auf das Recht am eigenen Bild achten und die gestalteten Comicseiten von den Schultablets löschen

KU 8: UV 3: Fantastische Bildwelten à verwendetes Material auf Nutzungsrechte hin überprüfen

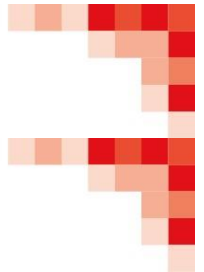
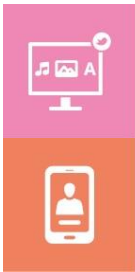
KU 8: UV 5: Plakatgestaltung à verwendetes Material auf Nutzungsrechte hin überprüfen

KU 8: UV 7: Foto-Lovestory Herstellen eines Comics à auf das Recht am eigenen Bild achten und die gestalteten Comicseiten von den Schultablets löschen

MU 9/10: Kunst oder Kommerz – Was produziert die Musikindustrie – Aufklärung zu Urheberrecht (GEMA) und Plagiat

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse



PRÄSENTIEREN

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

BI 10: Lebewesen und -räume in Veränderung – Analyse und Vergleich von Informationen unterschiedlicher Medienarten (z.B. phylogenetischer Stammbaum/ Evolution d. Menschen → Buch vs. (aktuelle) Online-Informationen)

Bi 10: Modelle zur Entwicklung des Menschen – Analyse und Vergleich von Informationen unterschiedlicher Medienarten (z.B. phylogenetischer Stammbaum/ Evolution d. Menschen → Buch vs. (aktuelle) Online-Informationen)

D 5: UV Märchen: Comic/Grafic Novel untersuchen

D 6: UV Unfallbericht: Dash-Cam-Videos auswerten, Polizei-/Feuerwehr-Apps vergleichen

D 7: UV 6: Hab ich bei Instagram gesehen - Rolle von Instagram, Tik-Tok und Co in Bezug auf Werbung bewerten

D 8: UV 2 Zeitung: Was ist wirklich wahr? - Fake-news und seriöse Nachrichtenberichterstattung mithilfe unterschiedlicher Zeitungsportale unterscheiden

D 10: UV Lyrik: Songtexte, Poetry Slam, Textkritik von E Hausaufgaben (z.B. Hausaufgaben Portale)

GE 8: U2 IF 7 Europa wandelt sich - Unterthema Französische Revolution -> Analysieren von Karikaturen unter methodischen und inhaltlichen Hilfestellungen am PC („digitales Lernplakat“) (Buchseite 110f.)

KU 8: UV x: Schablonengraffiti: Banksy à den Namen als Pseudonym erkennen und die divergierenden Informationen über den Künstler kennen und reflektieren

SP 9: Fitness, ein Beitrag zur mehr Lebensqualität – eine ausgewählte Fitnessapp halbjahresbegleitend eigenverantwortlich nutzen und auswerten

5.2 Meinungsbildung

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

BI 6: Nahrung – Energie für den Körper- eine Doodle- Abfrage „Was frühstückst Du?“ ausfüllen und analysieren/ beurteilen

BI 10: Gentechnik (Thesen, Argumente, Beispiele)- Bildung einer eigenen Meinung, üben des kritischen Umgangs mit Medien

D 6 UV Argumentation: Doodle-Umfrage zur Destination der Klassenfahrt nutzen

D 7: UV 6: Beeinflussung durch das Internet - Manipulationsstrategien in der digitalen Werbung am Beispiel von Influencern und Co. erkennen und bewerten

D 8: UV 2 Argumentation: Was ist wirklich wahr? - Fake-news und seriöse Nachrichtenberichterstattung mithilfe unterschiedlicher Zeitungsportale unterscheiden

F 7/8: UV 3 Planète collège - die Homepage des Collège Jean Jaurès mit der der Heinrich-Böll-Gesamtschule vergleichen

F 10: Le monde professionnel en France - Informationen in Ausschreibungen von Ferienjobs (Unité) mit Erfahrungsberichten oder Angaben in Bewertungsportalen vergleichen

GE 10: UV 3 IF 11 Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg -> Sprachliche Untersuchung nationalsozialistischer Propaganda am Beispiel von Goebbels Sportpalastrede (Lebendiges Museum Online) mit Hilfe des Smartphones, Tablet oder PC

KU 8: UV x: Schablonengraffiti: Banksy à die divergierenden Informationen über den Künstler in den Medien kennen und als Markenzeichen beurteilen

5.3 Identitätsbildung

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

D 7: UV 6: Wie cool sind eigentlich diese ganzen Influencer und Youtuber? - Mechanismen der Meinungsbildung in sozialen Netzwerken (Youtube, Instagram etc.) untersuchen und hinterfragen

D 8: UV Vorgänge beschreiben: Bedeutung von Erklärvideos im Alltagsleben bewerten

D 9: UV Always on: Das eigene Medienverhalten u.a. an aktuellen Apps kritisch untersuchen und beurteilen.

D 10: UV Sprachwandel: digitale Lernmaterialien selbst erstellen für ZP



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

D 6: UV Rund um den Computer: Sachtexte verstehen: Projekt „Im Internet sicher suchen“

D 7: UV 6: Bin ich ein „Werbeopfer“? – Die Wirkung von Internetwerbung auf das eigene Konsumverhalten einschätzen und reflektieren

D 8: UV Vorgänge beschreiben: Sinn und Nutzen von Erklärvideos kritisch hinterfragen

D 8: UV Vorgänge beschreiben: Merkmale eines authentischen Lernvideos anderen vermitteln



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

E 9: Social media: what can go wrong, Text und Diskussion

IF 7: Daten und ihre Codierung-Erfassung, Verarbeitung und Verwaltung von Daten

6.2 Algorithmen erkennen

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

M 6: Umrechnen von Brüchen und Dezimalbrüchen – mit Hilfe des Taschenrechners auf dem Handy oder Tablet Perioden („durch 3, 6, 9, 12 ...“) erkennen

M 10: quadratische Funktionen - Koeffizienten untersuchen mit einem Funktionenplotter (Geogebra)

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

IF 7: Flussdiagramme entwickeln und auswerten

IF 8: Programmieren mit SCRATCH

IF 10. App-Programmierung mit Java-Script

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

AW 10: „Warum zahlt Herr Yüchsel mehr Zinsen als Herr Mayer? Warum bekomme ich immer Werbung zu meinen Hobbies? Folgen der zunehmenden Automatisierung für Entscheidungsprozesse in der Wirtschaft.“

PK 9: Cambridge Analytica: Wie Wahlen gewonnen werden

