



Medienkonzept des Gymnasiums Lohmar

(Stand: 04.2018)

Inhalt

1 Einleitung	2
2 Unterrichtliche Verankerung: Medienkompetenzen	3
2.1 Ziel und Vorgehensweise	3
2.2 Das Kompetenzraster	4
2.3 Zuordnung der Teilkompetenzen zu verschiedenen Unterrichtsreihen	4
2.4 Etappenweises Vorgehen nach Unter- Mittel- und Oberstufe	5
3 Ausstattung	5
3.1 Ist-Zustand	5
3.2 Ziele	6
4 Fortbildung	9
5 Außerunterrichtliche Medienbildung / Ausblick	9
5.1 Handynutzung im Schulgebäude	9
5.2 Nutzung von zu Hause – Moodle, E-Mail, uCloud 4 School, Office 365	9
5.3 Medienerziehung und Prävention von Cybermobbing	10
5.4 Dokumentation und Zertifizierung der Medienkompetenz	10
6 Anhang (Kompetenzraster)	

1 Einleitung

Die große Bedeutung von Medien in unserem Leben und in unserer Gesellschaft ist kaum zu leugnen. Vom klassischen Aushang am "Schwarzen Brett" bis zum multifunktionalen Gadget, das den modernen Menschen als digitale Nabelschnur unentwegt mit dem Internet verbindet, sind wir im Alltag jederzeit und allerorten von unterschiedlichsten Medien umgeben.

So verwundert es nicht, dass die Kultusministerkonferenz in ihrem Strategiepapier "Bildung in der digitalen Welt", die zunehmende Digitalisierung unseres Lebens als eine "der größten gesellschaftlichen Herausforderungen unserer Zeit" bezeichnet und die Verankerung von Medienkompetenzen in den Bildungsplänen verschiedener Unterrichtsfächer sowie die Weiterentwicklung unserer Schulen zu digitalen Lernumgebungen zu einer zentralen Aufgabe der Bildungspolitik in Bund und Ländern erklärt.



Allen Kindern und Jugendlichen sollen bis zum Ende ihrer Schullaufbahn die erforderlichen Schlüsselqualifikationen vermittelt werden, die Grundlage für eine erfolgreiche berufliche Orientierung, gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben sind. Ziel ist es, sie zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen.

Daher ist es wichtig, dass sowohl die Funktion klassischer analoger sowie moderner digitaler Medien in unserer Welt als auch ihre spezifische Funktionsweise und Bedienung in der Schule einerseits erprobt und erlernt, andererseits aber auch problematisiert und hinterfragt werden kann. Denn Bildung ist der entscheidende Schlüssel, um alle Heranwachsenden an den Chancen des digitalen Wandels teilhaben zu lassen.

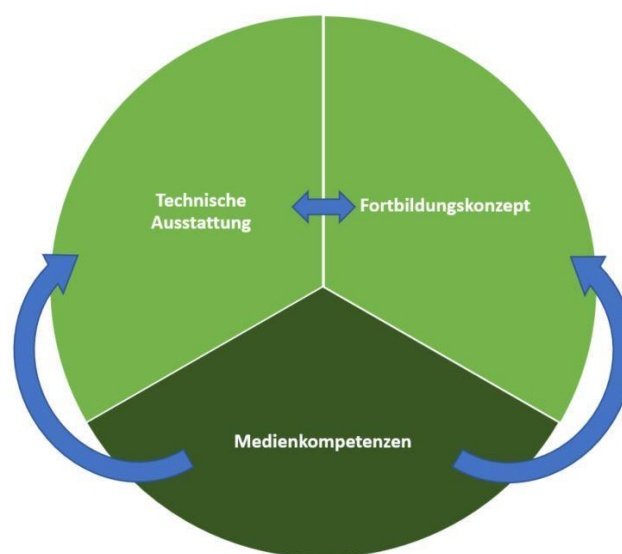
Dieser Aufgabe wird das Gymnasium Lohmar gerecht, indem basierend auf dem Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW ein breit gefächertes Portfolio unterschiedlicher

medialer Unterrichtsprojekte in verschiedenen Jahrgangsstufen und Unterrichtsfächern in den Lehrplänen der jeweils beteiligten Fachkonferenzen festgelegt wird.

Ausgangspunkt war und ist dabei stets die Frage, welche Fähigkeiten wir unseren Schülerinnen und Schülern vermitteln wollen und wie sich dies nachhaltig erreichen lässt.

In diesem Medienkonzept werden daher ausgehend von der angestrebten Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler die technischen Voraussetzungen ermittelt, welche für die Durchführung der geplanten Unterrichtsvorhaben nötig sind, als auch der Bedarf an Fortbildungen im Kollegium, damit Lehrerinnen und Lehrer als kompetente Ansprechpartner auftreten und auch in Bezug auf die Nutzung moderner Medien als Vorbild dienen können.

Medienkonzept des Gymnasiums Lohmar



2 Unterrichtliche Verankerung: Medienkompetenzen

2.1 Ziel und Vorgehensweise

Die Vermittlung von Medienkompetenz an die Schülerinnen und Schüler ist das zentrale Ziel des vorliegenden Medienkonzepts. Um hierbei erfolgreich zu sein, muss zunächst festgelegt werden,

1. was genau mit "Medienkompetenz" gemeint ist, was also vermittelt werden soll.
2. in welchen Fächern, zu welchem Zeitpunkt und in welchem Kontext diese Vermittlung stattfinden soll,
3. welche mediendidaktischen Fähigkeiten die Kolleginnen und Kollegen dazu brauchen und schließlich
4. welche technische Ausstattung dafür benötigt wird.

Anders als bei vorangegangenen Projekten, wie z.B. "Schulen ans Netz", wo zunächst die Technik bereitgestellt und dann ihr Nutzen ausgelotet wurde, soll in diesem Konzept der Weg anders beschritten werden: Von den pädagogischen Bedürfnissen ausgehend soll der Fortbildungs- und der technische Bedarf ermittelt werden.

Der oben aufgestellten Aufzählung folgend muss der allgemeine Begriff "Medienkompetenz" zunächst definiert und in kleinere Einheiten aufgeteilt werden.

2.2 Das Kompetenzraster

Eine klare, differenzierte und standardisierte Definition dazu bietet das Kompetenzraster des Medienpasses NRW. Hier wird der Themenbereich "Medienkompetenz" in 20 Einzelaspekte differenziert. Das Medienkonzept des Gymnasiums Lohmar basiert auf diesem differenzierten Modell. Die folgende Darstellung bietet einen Überblick über alle Teilkompetenzen:

Bedienen & Anwenden	Teilkompetenz 1 Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z.B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).	Teilkompetenz 2 Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	Teilkompetenz 3 Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z.B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.	Teilkompetenz 4 Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z.B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).
Informieren & Recherchieren	Teilkompetenz 1 Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	Teilkompetenz 2 Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	Teilkompetenz 3 Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).	Teilkompetenz 4 Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).
Kommunizieren & Kooperieren	Teilkompetenz 1 Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	Teilkompetenz 2 Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	Teilkompetenz 3 Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	Teilkompetenz 4 Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.
Produzieren & Präsentieren	Teilkompetenz 1 Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	Teilkompetenz 2 Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).	Teilkompetenz 3 Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.	Teilkompetenz 4 Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.
Analysieren & Reflektieren	Teilkompetenz 1 Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.	Teilkompetenz 2 Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.	Teilkompetenz 3 Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.	Teilkompetenz 4 Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.

2.3 Zuordnung der Teilkompetenzen zu verschiedenen Unterrichtsreihen

Das Land NRW sieht keinen gesonderten Unterricht zur Medienerziehung vor, sondern verlegt diese Aufgabe in die vorhandenen Fächer. Am Gymnasium Lohmar wurde im Schuljahr 2017/18 die Verteilung dieser Aufgaben unter den Fächern durchgeführt: In einem umfangreichen Prozess über mehrere Lehrerkonferenzen, Fortbildungen und Fachschaftssitzungen mit Unterstützung des Kompetenzteams NRW, haben die Kolleginnen und Kollegen der verschiedenen Fachschaften sich auf verbindliche Unterrichtsreihen in den einzelnen Fächern geeinigt, in denen jeweils unterschiedliche Medienkompetenzen vermittelt werden. Das Ergebnis dieses Prozesses ist die Abdeckung aller durch das Kompetenzraster

geforderten Medienkompetenzen durch die unterschiedlichen Fächer. Die genauere Zuordnung kann der Übersicht im Anhang entnommen werden.

2.4 Etappenweises Vorgehen nach Unter- Mittel- und Oberstufe

Der Zuordnungsprozess wurde zunächst für die Klassen 5-7 durchlaufen und wird in den kommenden Jahren noch für die weiterführenden Klassenstufen erfolgen. Das stufenweise Vorgehen bietet sich an, da so Erfahrungen gesammelt und für die folgenden Stufen genutzt werden können, der Aufwand für die curricularen Veränderungen der Fachgruppen gleichmäßiger verteilt werden kann und die technische Anschaffungen zeitlich gestaffelt erfolgen können. Ein solches Vorgehen erfordert einerseits eine stetige Überarbeitung und Fortschreibung des Medienkonzepts und andererseits eine sukzessive Fortentwicklung der technischen Ausstattung der Klassen- und Fachräume. Insofern gilt es, in den folgenden Jahrgangsstufen an erworbene Kompetenzen der Jahrgangsstufen 5-7 anzuknüpfen und das Anforderungsprofil zu erweitern.

3 Ausstattung

3.1 Ist-Zustand

Klassenraum	Ein Großteil der Klassenräume verfügt über eine Netzwerkanbindung. Digitale Präsentation im Klassenraum können mittels mobilen Einheiten (Desktop PC, Monitor, Beamer) erfolgen. Von diesen mobilen Einheiten besitzt das Gymnasium vier Stück.
Räume der Oberstufe	Die Klassenräume der Oberstufe wurden mit Hilfe des Fördervereins des Gymnasiums mit Beamern ausgestattet. Desktop-PCs dienen hier als Endgeräte.
Fachräume	Alle Fachräume des Gymnasiums verfügen über digitale Präsentationsmöglichkeiten in Form von Beamern und entsprechenden Endgeräten (Desktop-PC oder Notebook).
Notebookwagen	Das Gymnasium Lohmar besitzt einen Notebookwagen für insgesamt 16 Endgeräte.
PC-Räume	Das Gymnasium Lohmar verfügt derzeit über drei gut genutzte PC-Räume. In den PC-Räumen stehen jeweils 16 bzw. 17 PCs für die Schülerinnen und Schüler zu Verfügung.
Selbstlernzentrum	Das Selbstlernzentrum der Oberstufe besitzt sechs Arbeitsplätze mit Desktop-PCs und Peripherie.
Internet	Mittels einer 50Mbit DSL-Leitung ist das Gymnasium Lohmar an das Internet angeschlossen.
Pädagogische Oberfläche	Alle im Schulnetz genutzten Endgeräte werden zentral über eine pädagogische Netzwerkmanagement-Software, welche sich in die Bereiche

	Systemmanagement, Benutzerverwaltung und Pädagogik untergliedert, gesteuert.
WLAN	Durch eine Initiativ-Investition des Fördervereins vor rund 10 Jahren wurde das WLAN des Gymnasiums Lohmar stets weiter ausgebaut, sodass aktuell weite Teile des Gebäudes ausgeleuchtet sind.

3.2 Ziele

Um die medienpädagogischen Ziele in vollem Umfang zu erreichen, wird vom Gymnasium Lohmar ein Ausbau der technischen Ausstattung angestrebt. Der Ausstattungsbedarf begründet sich aus den curricular verankerten Unterrichtsprojekten.

Digitaler Klassenraum	<p>Der Umgang mit digitalen Medien muss regelmäßig und nachhaltig eingeübt werden und soll daher in allen Räumen möglich sein. Durch die flächendeckende Verfügbarkeit digitaler Unterrichtsmedien wird die effektiv nutzbare Lernzeit verlängert, da Zeiten für Raumwechsel entfallen.</p> <p>Da die Mediennutzung in verschiedenen Unterrichtsprojekten sehr unterschiedlich sein kann, ist eine möglichst flexible Raumausstattung notwendig, die sowohl digitale als auch analoge Mediennutzung ermöglicht: Im Zentrum des digitalen Klassenraumkonzeptes steht daher neben einer interaktiv nutzbaren digitalen Projektionsfläche (interaktiver Beamer / interaktives Display), zusätzlich ein analoges Whiteboard.</p> <p>Ein Austausch der klassischen Kreidetafeln gegen Whiteboard-Flächen ist einerseits durch die Orientierung an möglichen beruflichen Anwendungsszenarien, andererseits aufgrund der Empfindlichkeit der verbauten Geräte gegen Kreidestaub geboten.</p> <p>Digitale Medien und Präsentationstechniken (z.B. Bildschirmpräsentationen) können auf diese Weise analoge Vortragstechniken (z.B. Flipchart-Präsentationen, klassische Tafelbilder, Kartenabfrage o.ä.) sinnvoll ergänzen, anstatt sie zu verdrängen. Ebenfalls denkbare Mischformen zwischen digitaler und analoger Präsentation eröffnen zusätzliche Gestaltungsspielräume für kreative Unterrichtsideen, bei denen auch Haptik und Bewegungsdrang der Schülerinnen und Schüler mit in den Blick genommen werden können.</p> <p>Durch die Möglichkeit, auch digitale Arbeitsergebnisse von Schülergeräten (Notebooks, Tablets, Mobiltelefone usw.) präsentieren zu können, wird ein moderner individualisierter und differenzierter Einsatz von Unterrichtsmedien erreichbar. Daher zielt das Gymnasium Lohmar darauf, dass für die digitale Projektionsfläche möglichst vielfältige Anschlussmöglichkeiten - auch am Pult - bestehen, um für unterschiedliche Nutzungsszenarien gerüstet zu sein.</p>
-----------------------	---

Dokumenten- kamas	Digitalen Dokumentenkamas kommt im Hinblick auf die Komplementarität analoger und digitaler Unterrichtsmedien eine besondere Rolle zu. Sie ermöglichen es, die im Unterricht oder auch im Rahmen der Hausaufgaben erarbeiteten Schülerprodukte effektiv im Unterricht zu präsentieren, zu würdigen und ggf. gemeinsam zu überarbeiten. Sie sollen daher in jedem Klassenraum zur Verfügung stehen.
Tablets	<p>Schülerinnen und Schüler sind in der Regel in einem frühen Alter mit der Touch-Bedienung von Smartphones und Tablets vertraut. Insofern können Tablets mit der entsprechenden Software schnell und effizient als Lernmedium in den Unterricht eingebettet werden. Gegenüber mobilen Laptop-Lösungen bieten sie zudem eine Reihe von weiteren Vorteilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intuitive Bedienung • Geringes Gewicht • Einfache Unterbringung • Geringer Platzbedarf (insbesondere auf den Tischen) • Unmittelbare Nutzung (kein „Hochfahren“) • Robustheit (wenige bewegliche Teile, keine peripheren Geräte) <p>Da auf Tablets eine Vielzahl der Medienkompetenzen (z.B. Strategien zur Informationsrecherche im Internet, Klärung und Darstellung komplexer Sachverhalte in Form von Erklärfilmen, etc.) angebahnt werden kann und sie aufgrund ihrer intuitiven Bedienbarkeit besondere Chancen im Hinblick auf Binnendifferenzierung und individuelle Lernwege eröffnen, ist anzustreben, dass in einer Unterrichtssituation jeder Schülerin / jedem Schüler ein eigenes Tablet zur Verfügung gestellt werden kann.</p>
Audio-Recorder	<p>Die Auswertung der medienpädagogischen Ziele der Fachschaften haben ergeben, dass einige Fachschaften in den Jahrgangsstufen 5 - 7 im Bereich der Teilkompetenz 3 (Bedienen und Anwenden - Grundlagen von Video- und Audioprogrammen) die Aufnahme und Bearbeitung von Audiodateien z.B. durch die Erstellung von Podcasts und Interviews unterrichtlich einbetten wollen (z.B. Deutsch 6. Klasse). Hierfür eignet sich gerade für die Erprobungsstufe der Einsatz von einfachen Audiorecordern, die im Klassensatz verfügbar sein sollten, um jeder Schülerin / jedem Schüler, die Erstellung eigener Audiodaten zu ermöglichen. Diese Geräte sind robust, einfach in der Bedienung und wenig stör anfällig. Über die technischen Aspekte gibt es eine Fülle an methodisch-didaktischen Gründen, Audioaufnahmen in den Unterricht zu integrieren.</p> <p>Die eigenständige Planung und Aufnahme von Audiodateien ist eine Möglichkeit, Unterricht über das reine Vermitteln von Inhalten hinaus zu führen und die Vertiefung von Inhalten, ihre Vernetzung und Transformation, in den Vordergrund zu stellen. Podcasts sind ein Weg, diese Methode im Speziellen und das selbstgesteuerte Lernen im Allgemeinen zu stärken. Die Schülerinnen und Schüler werden insbesondere durch eine 1-zu-1-Situation</p>

	<p>dazu befähigt, in ihrem eigenen Tempo an ihren Podcasts zu arbeiten. Hierdurch eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten für die Binnendifferenzierung. Darüber hinaus ist jede Schülerin und jeder Schüler dazu aufgefordert, durch Sprache einen Sachverhalt zu erklären, eine Geschichte zu erzählen, ein Interview zu führen oder ähnliches. Infolgedessen wird der Sprechanteil der Schülerinnen und Schüler automatisch erhöht und gerade diejenigen Schülerinnen und Schüler, die im Unterrichtsgespräch eher stiller und zurückhaltender sind, können sich hier mit sprachlichen Fähigkeiten einbringen oder diese üben. Die Option, die Podcasts im Anschluss zu veröffentlichen, hat nebenbei einen hohen motivationalen Effekt und führt zu einer Würdigung und Wertschätzung der erarbeiteten Ergebnisse.</p>
PC-Räume	<p>Das Gymnasium Lohmar verfügt, wie bereits erwähnt, über drei PC-Räume. Der Einsatz von PCs im Unterricht ist vor allem dann sinnvoll, wenn Maus, Tastatur und ein großer Bildschirm gebraucht werden; also z.B. für</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildbearbeitungen im Fach Kunst • Tabellenkalkulation und Programmierungen in Physik und Informatik • Erstellen von Präsentationen • Erstellen längerer Texte in den sprachlichen Fächern <p>(weitere Unterrichtsprojekte sind in der Aufteilung der Kompetenzen zu den Fächern im Anhang aufgeführt)</p> <p>Für Anwendungen, die weniger Interaktion erfordern, wie reine Lese- oder Recherche-Aufgaben, reicht in der Regel ein Tablet-Computer aus.</p> <p>Schon der obige beispielhafte Auszug aus den Einsatzbereichen von PCs im Unterricht macht deutlich, dass in der Regel sehr individuelle Produkte am PC erstellt werden, so dass eine einzelner PC für jeden Schüler und jede Schülerin angestrebt wird; auch um die grundlegenden manuellen und technische Fertigkeiten einzuüben. Klassenarbeiten und Tests, die - wie heute an vielen Universitäten üblich - am PC geschrieben werden sollen, machen eine "1 zu 1" Situation von Schüler zu PC notwendig.</p> <p>Um dies zu ermöglichen, soll in den PC-Räumen die Anzahl der Arbeitsplätze auf 32 aufgestockt werden.</p>
Flächen-deckendes WLAN	<p>Die unterrichtliche Einbindung von webbasierten Diensten (z.B., Wikipedia, Moodle) spielt eine zunehmende Rolle in Unterrichtsprozessen. Insofern ist der schnelle und unkomplizierte Zugriff auf das Internet für Schülerinnen und Schüler durch ein WLAN notwendig. Ein pädagogisch verantwortlicher und kontrollierter Umgang mit dem Internet ist durch die Einbindung der Endgeräte in das bestehende School@min System zu gewährleisten.</p>

4 Fortbildung

Das Medienkonzept am Gymnasium Lohmar erfordert neben der Anbahnung der Medienkompetenzen im Unterricht und der beschriebenen technischen Infrastruktur die Implementation eines begleitenden Fortbildungskonzepts. Dazu wurde und wird in regelmäßigen Abständen der Fortbildungsbedarf des Kollegiums ermittelt, um gezielt Fortbildungsveranstaltungen für die Lehrerinnen und Lehrer anbieten zu können. Die Weiterführung der bereits durchgeführten Medientage sowie die enge Kooperation mit dem Team der Medienberater des Rhein-Sieg-Kreises befähigen das gesamte Kollegium zur Umsetzung der Medienkompetenzen im eigenen Unterricht und liefern einen wertvollen Beitrag zur Weiterentwicklung der Unterrichtsqualität.

Aufgrund des Erwerbs eventuell neuer technischer Infrastrukturen oder Softwareangebote wird das Fortbildungsangebot ständig angepasst.

5 Außerunterrichtliche Medienbildung / Ausblick

5.1 Handynutzung im Schulgebäude

Mobiltelefone sind fester Bestandteil der Lebenswelt der LehrerInnen und SchülerInnen gleichermaßen. Ein generelles Handyverbot auf dem Schulgelände ist de facto nicht plausibel vor den Schülern vertretbar und daher auch nicht mehr durchsetzbar. Im Zusammenhang mit dem Medienkonzept des Gymnasium Lohmar sollen daher nach und nach auch Unterrichtseinheiten entwickelt werden, in welchen die Schüler ihre privaten Endgeräte sinnvoll im Sinne ihres persönlichen Lernfortschrittes einsetzen können. Gleichsam dürfen solche Unterrichtseinheiten nicht den Einsatz privater Endgeräte einfordern, so dass entsprechende schuleigene Endgeräte zur Verfügung stehen müssen.

Eine darauf abgestimmte neu überarbeitete Hausordnung wird sich daher in Bezug auf Mobiltelefone nicht mehr auf ein rigoroses Verbot beschränken, sondern den Schülerinnen und Schülern gezielt Freiräume zur Handynutzung gewähren, um regelwidrige Nutzung auch wieder konsequent unterbinden zu können und schädliche Einflüsse des Mediums im Sinne des Erziehungsauftrags und des Jugendschutzes an der Schule so weit wie möglich zu verhindern.

5.2 Nutzung von zu Hause – Moodle, E-Mail, uCloud 4 School, Office 365

Um selbst erstellte digitale Medienprodukte konsequent im Unterricht einsetzen und weiterentwickeln zu können, ist es erforderlich, den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, diese auch im Rahmen der Hausaufgaben vor- und nachzubereiten. Eine einheitliche Infrastruktur für die digitale Kommunikation per E-Mail zwischen Schülerinnen und Schülern untereinander sowie zwischen SchülerInnen und LehrerInnen bildet hierfür gewissermaßen das Rückgrat. Hierauf aufbauend soll den Schülerinnen und Schülern eine auch außerhalb der Schule verfügbare Möglichkeit zu Austausch und

Bearbeitung der in der Schule gängigen Dateien geboten werden. Daher ist die Bereitstellung eines Cloudspeichers (z.B. uCloud 4 School durch die RegioIT) sowie einer in der Cloud verfügbaren Office-Software (z.B. Microsoft Office 365) von großer Bedeutung. Abgerundet wird das Angebot durch die Verfügbarkeit einer digitalen Lernplattform (Moodle) welche es den Schülern ermöglicht, gezielt an online verfügbaren Trainingseinheiten und Arbeitsmaterialien ihre Kenntnisse zu überprüfen und ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln.

5.3 Medienerziehung und Prävention von Cybermobbing

Der verantwortliche Umgang mit digitalen Medien, Social Media und dem Smartphone sowie präventive Maßnahmen gegen Cyber-Mobbing sind fester Bestandteil des Medienkompetenzrasters des Gymnasium Lohmars (Kommunizieren & Kooperieren TK 2 & TK 3). Doch so sinnvoll und notwendig die Vermittlung im Fachunterricht ist, ist ein das Medienkonzept ergänzendes Präventionsprogramm erforderlich. Schülerinnen und Schüler müssen sehr viel regelmäßiger und konstanter für diese Themen sensibilisiert werden, um effektiv und nachhaltig Prävention zu gewährleisten. Darüber hinaus brauchen Schülerinnen und Schüler verlässliche Ansprechpartner, an die sie sich im Vertrauen wenden können, wenn Fälle von Cybermobbing auftauchen oder sich etwa schulische Leistungen aufgrund von übermäßigem Medienkonsum verschlechtern.

Die Entwicklung eines Präventionskonzepts für die Themenbereiche Cybermobbing und verantwortlicher Medienkonsum ist daher eine dringliche Aufgabe, die im Rahmen der Medienerziehung am Gymnasium Lohmar, zeitnah erfolgen wird. Hier können Programme wie das Medienscouts-Programm der Landesanstalt für Medien NRW als Orientierung dienen.

5.4 Dokumentation und Zertifizierung der Medienkompetenz

Um das Kompetenzniveau der SchülerInnen zu dokumentieren, ist geplant, analog zum Medienpass NRW entsprechende Dokumentationsmöglichkeiten zu schaffen. Diese sollen zum einen die SchülerInnen motivieren, sich mit Medien zu beschäftigen, aber auch den SchülerInnen und den Lehrkräften eine Übersicht bieten, welche Unterrichtseinheiten durch den Einsatz von „Neuen Medien“ unterstützt werden sollen. Es soll für alle Beteiligten (Schüler-, Eltern- und Lehrerschaft) zu jeder Zeit ersichtlich sein, welche Kompetenzen in welchem Fach und in welcher Unterrichtseinheit gefördert werden.

Am Ende der Sekundarstufe I und II besteht die Möglichkeit, die Medienkompetenz durch schuleigene Zertifikate oder erweiterte Zertifikate der Stadt Lohmar zu bescheinigen.

6 Anhang (Kompetenzraster)

Zuordnung der Medienkompetenzen für die Jahrgangsstufen 5 – 7

Medienkompetenz 5.-7. Klasse: Bedienen und Anwenden				
Jgst.	Teilkompetenz 1:	Teilkompetenz 2:	Teilkompetenz 3:	Teilkompetenz 4:
	Die Schülerinnen wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z.B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).	Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an.	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets
5	Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren.	<p>Kunst Die SuS erstellen Animationsphasen auf Papier, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden oder zeichnen direkt in einem Animationsprogramm.</p> <p>Deutsch SuS erstellen einen Sammelband aus selbst verfassten Texten.</p> <p>Politik Nachrichtensendungen verstehen und gestalten Die SuS lernen gängige Nachrichtenformate kennen, verstehen die Funktionsweise von Nachrichtensendungen und produzieren Beiträge für eine Nachrichtensendung</p>	<p>Kunst Die SuS erstellen Animationsphasen auf Papier, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden oder zeichnen direkt in einem Animationsprogramm.</p> <p>Politik Nachrichtensendungen verstehen und gestalten Die SuS lernen gängige Nachrichtenformate kennen, verstehen die Funktionsweise von Nachrichtensendungen und produzieren Beiträge für eine Nachrichtensendung.</p>	Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren.
6		<p>Kunst Die SuS erstellen Zeichentrickfilme mit räumlichen Darstellungsverfahren (siehe Stufe 5) Die SuS erstellen Stop Motion-Filme mit unterschiedlichen</p>	<p>Kunst Die SuS erstellen Zeichentrickfilme mit räumlichen Darstellungsverfahren (siehe Stufe 5) Die SuS erstellen Stop Motion-Filme mit unterschiedlichen</p>	

		<p>Materialien, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden.</p> <p>Deutsch SuS überarbeiten eigene Texte in Bezug auf Grammatik und Ausdrucksvermögen sowohl analog als auch mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogrammes. SuS erstellen am PC den Steckbrief einer Romanfigur.</p> <p>Physik SuS nehmen Messreihen der Temperatur auf und stellen die Entwicklung mit einem Tabellenkalkulationsprogramm graphisch dar</p> <p>Mathematik Säulen- und Kreisdiagramme mit MS Excel darstellen und interpretieren</p> <p>Arithmetisches Mittel und Median mit Geogebra darstellen und interpretieren</p>	<p>Materialien, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden.</p> <p>Sport Bewegungsfelder: Laufen, Springen, Werfen -Leichtathletik; BF 5 Bewegen an Geräten –Turnen; BF 6 „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste; BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Badminton und Basketball); BF 9 Ringen und Kämpfen –Zweikampfsport</p> <p>Unterrichtsbeispiel: Ein Camcorder zur Aufzeichnung von Bewegungen unterschiedlichster Natur (Präsentation von Ergebnissen aus Gruppenarbeitsphasen, von erprobten Bewegungstechniken, von Spielsituationen etc.) zur veranschaulichenden Rückmeldung über gesammelte Bewegungserfahrungen sowie zur Bewegungskorrektur</p> <p>Deutsch SuS fertigen Audioaufnahmen von eigenen Erzählungen an.</p> <p>Biologie SuS modellieren die Entwicklung von Populationsgrößen in einer Räuber-Beute-Beziehung mit einem</p>	
--	--	---	--	--

			Tabellenkalkulationsprogramm um Vorhersagen für reale Ökosysteme zu treffen.	
7		<p>Erdkunde Naturbedingte und anthropogen bedingte Gefährdung von Lebensräumen</p> <p>Latein (Bürger-) Kriege - wer ist der Feind? Textpräsentation (z.B. Text visuell vorstrukturieren); auch digital (z.B. Einrückmethode)</p> <p>Deutsch SuS arbeiten eine Ballade zu einer Bildgeschichte / einem Comic um</p> <p>Mathematik Boxplots mit Geogebra darstellen und interpretieren</p> <p>Gesetz der großen Zahlen mit MS Excel erschließen</p> <p>Simulation von Würfeln mit dem Taschenrechner</p> <p>Zinsrechnung (G8) mit MS Excel</p> <p>Beziehungen mit Dreiecken mit Geogebra erschließen</p>	<p>Sport <i>Bewegungsfelder:</i> Laufen, Springen, Werfen -Leichtathletik; BF 5 Bewegungen an Geräten –Turnen; BF 6 „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste; BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Badminton und Basketball); BF 9 Ringen und Kämpfen –Zweikampfsport</p> <p>Latein Abenteuerliche Reisen SuS erstellen eine Diashow/ ein Comic/ein Video (mit Standbildern) zu der im Lehrbuch erzählten Romanhandlung</p> <p>Deutsch SuS erstellen ein Erklärvideo zum Thema "Satzglieder".</p>	

Medienkompetenz 5.-7. Klasse: Informieren und Recherchieren

Jgst.	Teilkompetenz 1:	Teilkompetenz 2:	Teilkompetenz 3:	Teilkompetenz 4:
	Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen.	Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung)
5	<p>Englisch Umgang mit Lernsoftware (optional) Umgang mit Wörterbüchern</p> <p>Erdkunde Auswirkungen von Freizeitgestaltung auf Erholungsräume und deren naturgeografisches Gefüge</p> <p>Politik Politik in Lohmar – Können Kinder und Jugendliche Politik für Kinder und Jugendliche machen?</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Arbeit statt Schule? – Kinderarbeit in Entwicklungsländern</p> <p>Nachrichtensendungen verstehen und gestalten Die SuS lernen gängige Nachrichtenformate kennen, verstehen die Funktionsweise von Nachrichtensendungen und produzieren Beiträge für eine Nachrichtensendung</p>	<p>Erdkunde Auswirkungen von Freizeitgestaltung auf Erholungsräume und deren naturgeografisches Gefüge</p> <p>Mathematik Säulen- und Balkendiagramme interpretieren und vergleichen</p> <p>Politik Nachrichtensendungen verstehen und gestalten Die SuS lernen gängige Nachrichtenformate kennen, verstehen die Funktionsweise von Nachrichtensendungen und produzieren Beiträge für eine Nachrichtensendung</p>	<p>Politik Neue Medien - Neue Chancen oder neue Gefahren?</p>	<p>Politik Neue Medien - Neue Chancen oder neue Gefahren?</p>

	<p>Deutsch SuS erstellen und präsentieren ein Portfolio mit Tierbeschreibungen.</p>			
6	<p>Ev. Religionslehre Der Glaube an Gott in den abrahamitischen Religionen und seine Konsequenzen für den Alltag</p> <p>Englisch Mit dem Wörterbuch arbeiten (Unit-übergreifend, v.a. Unit 1) Informationen im Internet finden: Skills and Our London Tour (Unit 3) (optional) Umgang mit Lernsoftware (Unit-übergreifend)</p> <p>Kath. Religionslehre Weltreligionen und andere Wege der Sinn- und Heilssuche - Grundzüge der abrahamitischen Religionen</p> <p>Latein Treffpunkte im alten Rom Internetrecherche zu den Sehenswürdigkeiten der Stadt Rom Prima Nova, Bd. 2, S. 41: Recherchieren: Texten Informationen entnehmen, Recherchen zum Thema „Helden“</p>	<p>Mathematik Säulen- und Kreisdiagramme mit MS Excel darstellen und interpretieren</p> <p>Arithmetisches Mittel und Median mit Geogebra darstellen und interpretieren</p>		
7	Erdkunde	Erdkunde	Deutsch	Deutsch

<p>Naturbedingte und anthropogen bedingte Gefährdung von Lebensräumen</p> <p>Kunst Die SuS recherchieren zu Inhalten, Vorlagen, Künstlern</p> <p>Latein (Bürger-) Kriege - wer ist der Feind? Internetrecherche: Hannibal und die Punischen Kriege; Arbeit mit einer Textverarbeitungssoftware zur Erstellung eines Informationspapiers</p> <p>Kath. Religionslehre Weltreligionen und andere Wege der Sinn- und Heilssuche - Grundzüge der abrahamitischen Religionen</p> <p>Englisch Internetrecherche und Projektarbeit, z.B. Scotland/ England (Unit 2)</p> <p>Ev. Religionslehre Unterrichtsvorhaben: Wie bin ich gemacht, wie soll ich sein? Bilder von Männern und Frauen als Identifikationsfiguren</p> <p>Praktische Philosophie Vorbereitende oder vertiefende (Internet-)Recherchen zur lebensweltlichen Verortung philosophischer Problemstellungen.</p>	<p><i>Unterrichtsvorhaben:</i> Naturbedingte und anthropogen bedingte Gefährdung von Lebensräumen</p> <p>Latein (Bürger-) Kriege - wer ist der Feind? Internetrecherche: Hannibal und die Punischen Kriege; Arbeit mit einer Textverarbeitungssoftware zur Erstellung eines Informationspapiers</p> <p>Deutsch SuS analysieren und verfassen Sachtexte zu unterschiedlichen Themen.</p> <p>Praktische Philosophie Vorbereitende oder vertiefende (Internet-) Recherchen zur lebensweltlichen Verortung philosophischer Problemstellungen.</p> <p>Politik Das Internet – Ein Medium verändert uns und die Welt</p> <p>Mathematik Boxplots mit Geogebra darstellen und interpretieren</p>	<p>SuS analysieren und verfassen Sachtexte zu unterschiedlichen Themen.</p> <p>Praktische Philosophie Vorbereitende oder vertiefende (Internet-) Recherchen zur lebensweltlichen Verortung philosophischer Problemstellungen.</p>	<p>SuS analysieren und verfassen Sachtexte zu unterschiedlichen Themen.</p> <p>Praktische Philosophie Vorbereitende oder vertiefende (Internet-) Recherchen zur lebensweltlichen Verortung philosophischer Problemstellungen.</p> <p>Politik Das Internet – Ein Medium verändert uns und die Welt</p>
--	--	--	---

	<p>Französisch Unité 3, Volet 3: <i>Comment ça va dans ta famille?</i> Über die eigene Familie und Haustiere berichten</p> <p>Unité 6, Volet 1 und 2: <i>À Strasbourg</i> Recherchieren von Informationen über Straßburg (Stadt, Schulleben- Essen in der Kantine)</p>			
--	---	--	--	--

Medienkompetenz 5.-7. Klasse: Kommunizieren und Kooperieren

Jgst.	Teilkompetenz 1:	Teilkompetenz 2:	Teilkompetenz 3:	Teilkompetenz 4:
	Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	Die Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Daten- und Persönlichkeitsrechte).	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.
5	<p>Englisch Telephone messages</p> <p>Deutsch SuS verfassen Briefe und Emails am PC und vergleichen die unterschiedlichen Kommunikationsformen miteinander.</p>		<p>SchulG 2 V 9: Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.</p>	<p>Deutsch SuS nutzen die Lernplattform "Orthografietrainer.net".</p>
6	<p>Englisch Postkarte oder Brief schreiben</p>			<p>Deutsch SuS nutzen die Lernplattform "Orthografietrainer.net".</p> <p>Englisch Umgang mit Lernsoftware (optional)</p>
7	<p>Französisch Unité 3, Volet 3: <i>Mon monde à moi.</i></p>	<p>Politik Das Internet – Ein Medium verändert uns</p>	<p>Politik Das Internet – Ein Medium verändert uns</p>	<p>Deutsch SuS nutzen die Lernplattform</p>

	<p>Vor-und Nachteile der unterschiedlichen Kommunikationsformen erörtern, abwägen und urteilen (Mail vs. WhatsApp)</p> <p>Deutsch SuS nehmen Diskussionen/ Streitgespräche auf, analysieren sie in Bezug auf Argumentationsstrukturen und vergleichen die Ergebnisse mit schriftlichen Argumentationen.</p>	<p>und die Welt</p>	<p>und die Welt</p>	<p>“Orthografietrainer.net”.</p>
--	--	---------------------	---------------------	----------------------------------

Medienkompetenz 5.-7. Klasse: Produzieren und Präsentieren

Jgst.	Teilkompetenz 1: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienprodukts (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).	Teilkompetenz 2: Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.)	Teilkompetenz 3: Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.	Teilkompetenz 4: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.
5	<p>Englisch My fantasy house (Unit 1) (optional) Erstellung und Durchführung einer Umfrage zu Freizeitaktivitäten (Unit 4)</p> <p>Rollenspiel: How to use the telephone Holly calls Olivia (Unit 6)</p> <p>Biologie Tiersteckbrief mit LibreOffice Writer oder Draw am PC</p> <p>Deutsch SuS planen, erstellen und präsentieren eine "Bücherbox"</p> <p>Politik Nachrichtensendungen verstehen und gestalten Die SuS lernen gängige Nachrichtenformate kennen, verstehen die Funktionsweise von Nachrichtensendungen und produzieren Beiträge für eine Nachrichtensendung</p>	<p>Politik Nachrichtensendungen verstehen und gestalten Die SuS lernen gängige Nachrichtenformate kennen, verstehen die Funktionsweise von Nachrichtensendungen und produzieren Beiträge für eine Nachrichtensendung</p>	<p>Biologie Tiersteckbrief mit LibreOffice Writer oder Draw am PC Die SuS erstellen eine Concept Map zu Biotischen Beziehungen in einem Lebensraum</p> <p>Englisch Rollenspiel durchführen My fantasy house (Unit 1) (optional) Erstellung und Durchführung einer Umfrage zu Freizeitaktivitäten (Unit 4)</p> <p>Rollenspiel: How to use the telephone Holly calls Olivia (Unit 6)</p> <p>Kath. Religionslehre Weltreligionen und andere Wege der Sinn- und Heilssuche - Grundzüge der abrahamitischen Religionen</p> <p>Kunst Die SuS erstellen Animationsphasen auf Papier, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen</p>	<p>Biologie Tiersteckbrief mit LibreOffice Writer oder Draw am PC</p> <p>Deutsch SuS erstellen und präsentieren ein Portfolio mit Tierbeschreibungen. SuS planen, erstellen und präsentieren eine "Bücherbox"</p> <p>Politik Arbeit statt Schule? Kinderarbeit in Entwicklungsländern</p> <p>Englisch Rollenspiel durchführen My fantasy house (Unit 1) (optional) Erstellung und Durchführung einer Umfrage zu Freizeitaktivitäten (Unit 4)</p> <p>Rollenspiel: How to use the telephone Holly calls Olivia (Unit 6)</p>

			<p>zusammengefügt werden oder zeichnen direkt in einem Animationsprogramm.</p> <p>Deutsch SuS erstellen und präsentieren ein Portfolio mit Tierbeschreibungen. SuS planen, erstellen und präsentieren eine "Bücherbox"</p> <p>Politik Arbeit statt Schule? Kinderarbeit in Entwicklungsländern</p> <p>Nachrichtensendungen verstehen und gestalten Die SuS lernen gängige Nachrichtenformate kennen, verstehen die Funktionsweise von Nachrichtensendungen und produzieren Beiträge für eine Nachrichtensendung</p>	
6	<p>Biologie Erstellen einer Präsentation mit Libre Office Impress zu Anpasstheit von Tieren an ihren Lebensraum</p> <p>Englisch Erstellung und Reflexion eines eigenen Flyers: Join our club (Unit 1) Eine Radiosendung erstellen: A picnic in the park</p>	<p>Englisch Erstellung und Reflexion eines eigenen Flyers: Join our club (Unit 1) Eine Radiosendung erstellen: A picnic in the park</p> <p>Kunst Die SuS planen, entwerfen und realisieren eine Bild-Textgeschichte, in der sie erlernte Gestaltungsmittel zielgerichtet für eigene Aussageabsichten anwenden.</p>	<p>Biologie Erstellen einer Präsentation mit Libre Office Impress zu Anpasstheit von Tieren an ihren Lebensraum</p> <p>Englisch Erstellung und Reflexion eines eigenen Flyers: Join our club (Unit 1) Eine Radiosendung erstellen: A picnic in the park</p>	<p>Biologie Erstellen einer Präsentation mit Libre Office Impress zu Anpasstheit von Tieren an ihren Lebensraum</p> <p>Ev. Religionslehre Der Glaube an Gott in den abrahamitischen Religionen und seine Konsequenzen für den Alltag</p> <p>Deutsch</p>

	<p>Ev. Religionslehre Der Glaube an Gott in den abrahamitischen Religionen und seine Konsequenzen für den Alltag</p> <p>Kath. Religionslehre Weltreligionen und andere Wege der Sinn- und Heilssuche - Grundzüge der abrahamitischen Religionen</p> <p>Französisch Unité 2, Volet 1: <i>Ma chambre</i> (Erstellen eines Plakats zum Traumzimmer)</p> <p>Unité 5, Volet 1: Au collègue Video drehen über die eigene Schule zur Vorbereitung des Austauschs</p> <p>Kunst Die SuS planen, entwerfen und realisieren eine Bild-Textgeschichte, in der sie erlernte Gestaltungsmittel zielgerichtet für eigene Aussageabsichten anwenden.</p>	<p>Latein Recherchen zum Thema „Helden“; in diesem Zusammenhang: Emoji-Geschichten, selbst inszenierte Photo-/Comic-Interpretationen, Hörspiele, Kurzfilme</p>	<p>Ev. Religionslehre Der Glaube an Gott in den abrahamitischen Religionen und seine Konsequenzen für den Alltag</p> <p>Kunst Die SuS erstellen Zeichentrickfilme mit räumlichen Darstellungsverfahren (siehe Stufe 5) Die SuS erstellen Stop Motion-Filme mit unterschiedlichen Materialien, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden.</p> <p>Die SuS planen, entwerfen und realisieren eine Bild-Textgeschichte, in der sie erlernte Gestaltungsmittel zielgerichtet für eigene Aussageabsichten anwenden.</p> <p>Latein Recherchen zum Thema „Helden“; in diesem Zusammenhang: Emoji-Geschichten, selbst inszenierte Photo-/Comic-Interpretationen, Hörspiele, Kurzfilme</p> <p>Deutsch SuS erstellen und präsentieren Plakate zu Gedichten.</p>	<p>SuS erstellen und präsentieren Plakate zu Gedichten.</p> <p>Latein Recherchen zum Thema „Helden“; in diesem Zusammenhang: Emoji-Geschichten, selbst inszenierte Photo-/Comic-Interpretationen, Hörspiele, Kurzfilme</p>
7	<p>Erdkunde Leben und Wirtschaften in verschiedenen</p>	<p>Deutsch SuS arbeiten eine Ballade zu einer</p>	<p>Erdkunde Leben und Wirtschaften in</p>	<p>Erdkunde Leben und Wirtschaften in</p>

<p>Landschaftszonen</p> <p>Latein Gestaltung einer Power-Point-Präsentation/ Diashow zu Themen der römischen Mythologie und Religion</p> <p>Sport Bewegungsfelder: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik; BF 5 Bewegungen an Geräten –Turnen; BF 6 „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz</p> <p><i>Unterrichtsbeispiele:</i> Die SuS verwenden verschiedene Video- und Fototechniken, um eigene Videos zu erarbeiten, z.B. Video einer Tanz - Choreographie</p> <p>Englisch Präsentation: My favourite book or film Einen Flyer/ Poster erstellen: Visit Scotland (Unit 2) oder Historical Gallery Walk (Unit 3)</p> <p>Ev. Religionslehre Wie bin ich gemacht, wie soll ich sein? Bilder von Männern und Frauen als Identifikationsfiguren</p> <p>Französisch Unité 3: <i>Taches au choix: Mon monde à moi</i>: eine Radiosendung über die eigenen</p>	<p>Bildgeschichte / einem Comic um.</p> <p>SuS erstellen ein Erklärvideo zum Thema “Satzglieder”</p> <p>Praktische Philosophie Planung, Erstellung und Präsentation kurzer Schülervorträge (mit und ohne digitale Präsentationstechnik).</p> <p>Erstellung, Bearbeitung und Diskussion von (analogen und/oder digitalen) Mind- und Conceptmaps zur strukturierten Darstellung komplexer Problemzusammenhänge.</p> <p>Latein SuS erstellen eine Diashow/ ein Comic/ein Video (mit Standbildern) zu der im Lehrbuch erzählten Romanhandlung</p>	<p>verschiedenen Landschaftszonen</p> <p>Englisch Präsentation: My favourite book or film Einen Flyer/ Poster erstellen: Visit Scotland (Unit 2) oder Historical Gallery Walk (Unit 3)</p> <p>Ev. Religionslehre Wie bin ich gemacht, wie soll ich sein? Bilder von Männern und Frauen als Identifikationsfiguren</p> <p>Latein SuS erstellen eine Diashow/ ein Comic/ein Video (mit Standbildern) zu der im Lehrbuch erzählten Romanhandlung</p> <p>Deutsch SuS arbeiten eine Ballade zu einer Bildgeschichte / einem Comic um. SuS erstellen ein Erklärvideo zum Thema “Satzglieder”. SuS planen und halten einen appellativen Kurzvortrag (mit und ohne Zuhilfenahme digitaler Präsentationstechnik) vor der Klasse.</p> <p>Praktische Philosophie Planung, Erstellung und Präsentation kurzer Schülervorträge (mit und ohne digitale Präsentationstechnik).</p>	<p>verschiedenen Landschaftszonen</p> <p>Englisch Präsentation: My favourite book or film Einen Flyer/ Poster erstellen: Visit Scotland (Unit 2) oder Historical Gallery Walk (Unit 3)</p> <p>Latein SuS erstellen eine Diashow/ ein Comic/ein Video (mit Standbildern) zu der im Lehrbuch erzählten Romanhandlung</p> <p>Deutsch SuS arbeiten eine Ballade zu einer Bildgeschichte / einem Comic um. SuS erstellen ein Erklärvideo zum Thema “Satzglieder” SuS planen und halten einen appellativen Kurzvortrag (mit und ohne Zuhilfenahme digitaler Präsentationstechnik) vor der Klasse.</p> <p>Praktische Philosophie Planung, Erstellung und Präsentation kurzer Schülervorträge (mit und ohne digitale Präsentationstechnik).</p> <p>Erstellung, Bearbeitung und Diskussion von (analogen und/oder</p>
--	---	--	--

<p>Interessen gestalten und aufnehmen</p> <p>Deutsch SuS erstellen ein Erklärvideo zum Thema "Satzglieder"</p> <p>Praktische Philosophie Planung, Erstellung und Präsentation kurzer Schülervorträge (mit und ohne digitale Präsentationstechnik).</p> <p>Erstellung, Bearbeitung und Diskussion von (analogen und/oder digitalen) Mind- und Conceptmaps zur strukturierten Darstellung komplexer Problemzusammenhänge.</p>		<p>Erstellung, Bearbeitung und Diskussion von (analogen und/oder digitalen) Mind- und Conceptmaps zur strukturierten Darstellung komplexer Problemzusammenhänge.</p>	<p>digitalen) Mind- und Conceptmaps zur strukturierten Darstellung komplexer Problemzusammenhänge.</p> <p>Ev. Religionslehre Wie bin ich gemacht, wie soll ich sein? Bilder von Männern und Frauen als Identifikationsfiguren</p>
---	--	--	--

Medienkompetenz 5.-7. Klasse: Analysieren und Reflektieren

Jgst.	Teilkompetenz 1: Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.	Teilkompetenz 2: Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten	Teilkompetenz 3: Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.	Teilkompetenz 4: Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.
5			Englisch Think about the story & The people in the story (Unit 6 - story)	Politik Neuen Medien - Neue Chancen oder neue Gefahren? Nachrichtensendungen verstehen und gestalten Die SuS lernen gängige Nachrichtenformate kennen, verstehen die Funktionsweise von Nachrichtensendungen und produzieren Beiträge für eine Nachrichtensendung
6			Kunst Die SuS planen, entwerfen und realisieren eine Bild-Textgeschichte, in der sie erlernte Gestaltungsmittel zielgerichtet für eigene Aussageabsichten anwenden.	Englisch Eine Radiosendung erstellen: A picnic in the park
7	Praktische Philosophie Analyse ausgewählter Filme oder Filmsequenzen sowie vergleichbarer Medieninhalte in Bezug auf darin vermittelte Normen und Werte.	Politik Das Internet – Ein Medium verändert uns und die Welt Praktische Philosophie Analyse ausgewählter Filme oder Filmsequenzen sowie vergleichbarer	Englisch Präsentation: My favourite book or film Politik Das Internet – Ein Medium verändert uns und die Welt	Politik Das Internet – Ein Medium verändert uns und die Welt

		Medieninhalte in Bezug auf darin vermittelte Normen und Werte.		
--	--	---	--	--