

## Bestandsaufnahme des medienpädagogischen Einsatzes in den Fächern und Jahrgängen

Die Bildungsstandards der KMK unterscheiden die untenstehenden medienbezogenen Kompetenzbereiche, die rückseitig näher ausgeführt sind. Die Fachschaft Informatische Bildung bearbeitet das Medienkonzept der NSW: Hierfür ist im ersten Schritt die Darstellung notwendig, welche medienbezogenen Kompetenzen jedes Fach an welchen Inhalten gemäß der Jahresarbeitspläne entwickelt.

	Fächer / Projekte	Information	Kommunikation	Präsentation	Produktion	Analyse	Mediengesellschaft
Jg · 5	<b>GL-IT</b> (ca. 20 Schulstunden pro Klasse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kindgerechte Suchmaschinen und Webseiten nutzen: z.B. fragfinn.de, religionen-entdecken.de u.a.</li> <li>Nutzung von Videomaterial über das Thema Steinzeit.</li> <li>Technische Strategien bei der Suche nach passenden Bildmaterial anwenden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einführung in das Schulnetzwerk.</li> <li>Aufklärung über soziale Netzwerke: Gefahren erkennen.</li> <li>Profileinstellungen im Sozialen Netzwerk einrichten, um die Privatsphäre hinreichend schützen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erste Sensibilisierung der Schüler hinsichtlich Urheberrechte (z.B. Bildrecht, Recht am geistigen Eigentum, Creative Commons-Lizenzen etc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unterschiede und Funktionen zwischen den Programmen von Microsoft-Office.</li> <li>Diagramme über Einwohnerzahlen in Deutschland und in der EU.</li> <li>Anfertigung einer PowerPoint-Präsentation über das Thema Weltreligionen.</li> <li>Collage zum Thema Steinzeit (Höhlenmalerei) erstellen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einfluss von sozialen Gruppen (Familie, Peer-Group) bei der Nutzung sozialer Netzwerke aufzeigen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erste Erfahrungen mit sozialen Netzwerken thematisieren.</li> <li>Aufklärung zu den Themen: Fake-News, das Internet vergisst nichts usw.</li> <li>Erzeugung und Nutzung von sicheren Passwörtern.</li> </ul>
Jg · 6	<b>Deutsch-IT</b> (ca. 20 Schulstunden pro Klasse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Browser: Bestandteile (z.B. Flash-Player) und Funktionen (copy-paste) erkennen.</li> <li>Recherche im Internet: grundlegende Suchmaschineneinstellungen anpassen, geeignete Suchbegriffe verwenden und geeignete Suchstrategien aneignen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestaltungsregeln beachten (Schriftgröße, Farbwahl usw.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Textverarbeitung: Steckbrief und Stundenplan anfertigen.</li> <li>Internetallys: Informationen und Fakten herausfinden.</li> <li>Unfallbericht als Comic-Geschichte darstellen.</li> <li>Memoryspiele zum Thema „Digitale Welt“ entwickeln.</li> <li>Gestaltung und Erstellung eines Schulflyers.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>„Filterblase“ der Suchmaschinen und sozialen Netzwerken erklären.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Internetwissen erproben, um einen Surfschein zu erwerben.</li> </ul>
Jg · 6	<b>Vorhabenwoche</b> (5 Schulstunden pro Klasse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informative Portale zum Thema Medienkompetenz zeigen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umgang mit Medien aus ihrer Lebenswelt beschreiben (Handy, Radio, Fernsehen, Internet usw.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Choreografie und Videoaufnahme eines Memes (Harlem Shake).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wirkung der Mediengestaltung (Fake Bilder) beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlegende Chancen und Risiken der Mediennutzung gemeinsam erarbeiten.</li> </ul>
Jg · 7	<b>Mathe-IT</b> (10 Schulstunden pro Klasse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>LearningApp (interaktiver Plattform) zum Thema - Die Benutzeroberfläche von Excel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Excel-Tabellen und Diagramme zum Thema Prozentrechnung erstellen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
Jg · 8	<b>Englisch-IT</b> (8 bis 10 Schulstunden pro Klasse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediale Quellen differenziert kennen: Oliver Twist als Roman, Spielfilm, Theaterstück usw.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produktion eines Podcast/Hörspiels oder eines Youtuber-Videos zum Roman: Oliver Twist. Auch möglich ist das Nachbesprechen einer Szene.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einflüsse von Filmen auf eigene Verhaltensweisen und Wertorientierungen analysieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
Jg · 9 & 1 0	<b>WPK-Medienmacher</b> (ca. 70 Schulstunden)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Infomaterial: dok`mal! Kamera, Cut und Klappe - Filmbegriffe für Einsteiger.</li> <li>Tutorials: Green Screen, Erklärvideo usw.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erkennen sowohl den Nutzen als auch das Missbrauchspotenzial auditiver, visueller und audiovisueller Medien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Thematisierung der Creative Commons-Lizenzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konzept und Durchführung eines digitalen Projekts: Schülerzeitung, Schulradio &amp; Podcasting, Hörspiele, Film &amp; Animation und Tutorials.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einschätzung und Nutzung der Möglichkeiten der Partizipation im Web 2.0.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erkennung der Medienkompetenz als wichtige Voraussetzung zur Berufsausbildung, zum Studium und bei der späteren Berufsausübung</li> </ul>
Jg · 9	<b>Wirtschaft-IT</b> (10 Schulstunden pro Klasse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nutzung von Videomaterial als Vorlage.</li> <li>Technische Strategien bei der Suche nach passenden Bildmaterial, Effekte und Sounds anwenden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inhalte und Informationen sach-, situations- und adressatengerecht präsentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produktion eines Erklärvideos zu unterschiedlichen Wirtschaftsthemen bzw. -Begriffen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
Jg · 1 0	<b>Kulturlabor - Netzkultur</b> (ca. 120 Schulstunden)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tutorials als Informationsquelle, um die Nutzung unterschiedlicher Software zu erleichtern.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erkennen sowohl den Nutzen als auch das Missbrauchspotenzial auditiver, visueller und audiovisueller Medien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vertiefung hinsichtlich Urheberrechte (z.B. Bildrecht, Recht am geistigen Eigentum, Creative Commons-Lizenzen etc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konzept und Realisierung eines digitalen Projekts: Memes, speedpainting, fake Collagen, stop-motion Filme, Musik Parodien, Making-of Video u.a.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erkennen, dass die Möglichkeiten der Manipulation von Text, Bild und Ton bei der medialen Gestaltung die objektive Wiedergabe der Wirklichkeit beeinflussen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexion zum Thema: Die Digitalisierung der Gesellschaft</li> </ul>