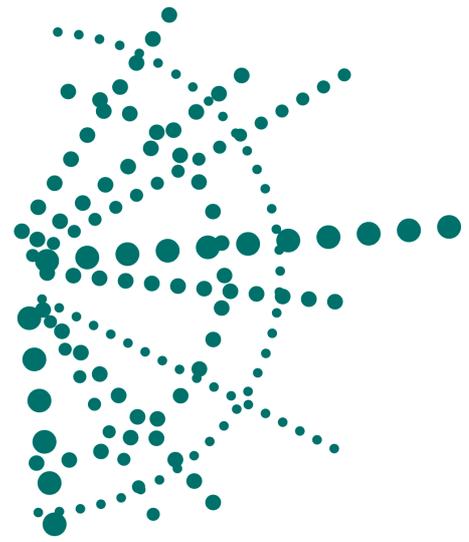


**Freies Christliches
Gymnasium
Düsseldorf**



Medienkonzept

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	4
2. Pädagogische Intentionen	4
3. Ziel des Unterrichts mit digitalen Medien	4
4. Vorteile des Computereinsatzes im Unterricht	6
4.1. Allgemeine Vorteile	
4.2. Argumente für eine flächendeckende Ausstattung mit Computer	
4.3. Argumente gegen eine flächendeckende Ausstattung mit Computer	
5. Voraussetzungen für die Nutzung eines eigenen Computers im Unterricht (ab Klasse 8)	7
5.1. Erwerb eines Tipp-10-Zertifikats	
5.2. Nutzungsvertrag	
6. Erwerb eines Computers	9
6.1. Warum ein Mac (Apple)	
6.2. Mindestanforderungen an einen Laptop	
6.3. Anbieter	
6.4. Elektronikversicherung	
7. Leihgeräte	10
8. Softwareausstattung der Laptops	10
8.1. Software	
8.2. weitere Applikationen	
9. Ausstattung der Schule	11
9.1. IT-Infrastruktur der Schule	
9.2. Moodle	
9.3. Digitale Tafeln	
9.4. Laptopwagen / iPadwagen	
9.5. Sport	
10. Organisation des Unterrichts mit Hilfe digitaler Medien	12
10.1. Unterstufe	
10.2. Mittelstufe	
10.3. Oberstufe	
10.4. Arbeitsblätter	
10.5. Digitalisierung der Schulbücher	
11. Vermittlung von Sozial- und Medienkompetenz	13

11.1. Softwarepiraterie und Raubkopien	
11.2. Urheberrechte	
11.3. Datenschutz der Produkte von Mitschüler*innen	
11.4. Respektvoller Umgang	
11.5. Rassistische, pornografische und andere verbotene Inhalte	
11.6. Medienscouts - Experten für den sicheren Umgang mit Medien	
11.7. Zusammenarbeit und Unterstützung der Eltern	
11.8. Schulung der Lehrer*innen	
12. Die Aufbewahrung der Geräte	16
13. Regeln für die Nutzung der Laptops im Unterricht	17
14. Pädagogische Maßnahmen	17
15. Curriculum für den Unterricht mit Hilfe digitaler Medien	18
15.1. Der Rahmenlehrplan allgemein	
15.2. Medienpass	
15.3. Unterstufe	
15.4.8. Jahrgangsstufe	
15.5.9. Jahrgangsstufe	
15.6. Oberstufe	
16. Evaluation	29
17. Weiterbildung	29
18. Ansprechpartner	30
19. Nächste Arbeitsschritte	30

1. Vorwort

Der Computer in all seinen Varianten (Smartphone, Tablet, Laptop, Standrechner u.a.) ist inzwischen fester Bestandteil unseres Lebens und der souveräne Umgang mit Computern ist eine Schlüsselkompetenz unserer Zeit geworden.

Dieses Konzept entstand durch intensive Zusammenarbeit von Schülern, Lehrern sowie Eltern und führt auf, welche Ziele, Inhalte und Rahmenbedingungen am Freien Christlichen Gymnasium bisher erprobt wurden und gelten sollen. Es bündelt, aktualisiert und erweitert die bereits vorhandenen Konzepte und Vorgaben und bietet somit Orientierung und Information für alle Beteiligten.

Das Curriculum wird fortlaufend aktualisiert, präzisiert und weiterentwickelt.

2. Pädagogische Intentionen

Von klein auf sammeln Kinder Computer- und Medienkompetenz, wenn sie sich mit Fernsehen, Internet, Computerspielen oder sozialen Netzen beschäftigen. Die Fähigkeiten werden dabei aber in höchst unterschiedlichem Ausmaße erworben.

Um moderne Medien kompetent, kreativ und kritisch nutzen zu können, bedarf es einer systematischen Förderung der Medienkompetenz in der Schule. Damit es nicht dem Zufall bzw. der persönlichen Neigung des Kindes oder seiner Lehrer*innen überlassen bleibt, welche Kenntnisse, Einsichten, Fertigkeiten und Fähigkeiten im Laufe der Schulzeit vermittelt werden, gibt dieses schriftlich fixierte Medienkonzept Standards vor, auf welche der weiterführende Unterricht zurückgreifen kann.

Wichtig ist es, gerade im Medienbereich, dass die Schüler*innen nicht nur Wissen erwerben, sondern die Bedeutung und Zusammenhänge verstehen, und dass nicht die Medien sie beherrschen, sondern sie die Medien.

3. Ziel des Unterrichts mit digitalen Medien

Ein Ziel des Unterrichts mit digitalen Medien ist der Erwerb von Medienkompetenz.

Hierbei geht es um die Bereiche „Bedienen/Anwenden“, „Informieren/Recherchieren“, „Kommunizieren/Kooperieren“, „Produzieren/Präsentieren“, „Analysieren/Reflektieren“ und „Problemlösen und Modellieren“. Diese Bereiche sind Vorgaben des Medienkompetenzrahmens NRW und werden auf der Internetseite zum Medienpass NRW ausführlich erläutert. medienpass.nrw.de

Medienkompetenz bedeutet konkret:

- Sicherheit und Routine im Umgang mit Funktionen des Computers
- sicheres und schnelles Tippen
- Beherrschung von den üblichen Büroprogrammen (Text, Tabelle) sowie von Bild-, Film- und Audibearbeitung
- die Fähigkeit, Medienprodukte zu erarbeiten und vor Publikum zu präsentieren
- Beherrschung von digitalen Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten
- Recherche-Kenntnisse, d.h. die Schüler*innen sollen in der Lage sein, Informationen im Internet zu finden und zu reflektieren
- verantwortlicher Umgang mit digitalen Medien (Beachtung von Rechten und Vermeidung von Gefahren)

- die Fähigkeit, Funktion, Wirkung und Risiken von modernen Medien kritisch zu beurteilen

4. Vorteile des Computereinsatzes im Unterricht

4.1. Allgemeine Vorteile

1. Informationsbeschaffung
Der Computer ermöglicht den mobilen und schnellen Zugriff auf vielfältige Wissensressourcen. Sie können leichter ausgewertet und aufbereitet werden.
2. Wissensspeicher
Der Computer übernimmt die Funktion eines Schulheftes, Arbeitsblattes oder Schulbuchs. Früher abgespeicherte Daten können mit Hilfe digitaler Suchfunktionen schnell gefunden werden.
3. Präsentationsmedium und Kommunikationsmedium
Selbsterarbeitetes wird leichter vermittelt und ausgetauscht.
4. umfassendes Werkzeug
Der Computer bietet umfassende Gestaltungs- und Organisationsmöglichkeiten, die analog nicht oder nur mit erheblichem Aufwand durchgeführt werden.
5. Motivation
Die Möglichkeit, multimedial zu arbeiten, selbst zu forschen und das Erarbeitete ästhetisch aufzuarbeiten, weckt zusätzliches Interesse und intrinsische Leistungsbereitschaft.

4.2. Argumente für eine flächendeckende Ausstattung mit Computer

(kursiv: Gegenargumente)

1. Die Vermittlung von Medienkompetenz ist wesentlich effektiver.
Man kann sich Medienkompetenz auch privat aneignen.
2. Die Gestaltung des Unterrichts mit digitalen Mitteln ist methodisch vielfältiger.
Die Arbeit mit Schulbüchern ist einfacher.
3. Der Unterricht wird moderner und innovativer durch die Nutzung von Medien, die mittlerweile zum Alltag geworden sind.
Modern bedeutet nicht automatisch besser.

4.3. Argumente gegen eine flächendeckende Ausstattung mit Computer

(kursiv: Gegenargumente)

1. Der Computer ist für einen guten Schulabschluss nicht nötig.
In der modernen Arbeitswelt, speziell im wissenschaftlichen Bereich, wird zunehmend Medienkompetenz gefordert.
2. Die Anschaffung eines Computers ist kostspielig.
Der Computer kann auch außerhalb der Schule (privat, Uni, Beruf) genutzt werden. Der Besitz eines Computers gehört zunehmend zur Standardausstattung eines Haushaltes. Ein Laptop ist inzwischen kein Luxusgut mehr.
3. Der Aufwand zur Unterrichtsvorbereitung ist größer. Planung und Umstrukturierung sind zeitaufwendig. Es ist einfacher, alles beim Alten zu belassen.
Der größere Aufwand besteht nur in den ersten Jahren, bis entsprechende Materialien und sinnvolle Strukturen erstellt wurden.

4. Die Möglichkeit der Ablenkung ist größer. Die Möglichkeiten der Kontrolle sind geringer.

Durch vereinbarte Regeln und vernünftige Sitzordnungen kann der Computer effektiv genutzt werden.

5. Die Schüler*innen verlernen, mit der Hand zu schreiben.

Viele Aufgaben müssen weiterhin handschriftlich bearbeitet werden.

5. Voraussetzungen für die Nutzung eines eigenen Computers im Unterricht (ab Klasse 8)

5.1. Erwerb eines Tipp-10-Zertifikats

Die sinnvolle Nutzung eines eigenen Computers im Unterricht setzt den sicheren Umgang mit der Tastatur voraus. Der Nachweis darüber ist das Tipp-10-Zertifikat (mindestens Diplom B).

Dieses Zertifikat kann am Anfang und Ende eines Schuljahres und zu Beginn eines Halbjahres erworben werden. Die genauen Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Zur Vorbereitung ist das Schreibprogramm unter www.tipp10.de kostenlos erhältlich.

Das Diplom B sollte bis zum Ende des ersten Halbjahres der Klassenstufe 7 erworben werden.

Schüler*innen, die damit Schwierigkeiten haben, werden zu einem wöchentlichen Training verpflichtet, z. B. während der Mittagspausen in der Tipp-10-AG.

Die jeweilige Lehrkraft entscheidet im Einzelfall darüber, wann Schüler*innen ohne Diplom B den Computer nutzen können.

Darüber hinaus werden Schüler*innen dazu ermutigt, ihr Tipp-10-Zertifikat regelmäßig zu verbessern und weitere Auszeichnungen und Preise zu erwerben.

5.2. Nutzungsvertrag

Der Nutzungsvertrag regelt die Rechte und Pflichten der Rechnernutzung. Er kann auf der Download-Seite der FCG-Homepage heruntergeladen oder im Sekretariat abgeholt werden.

Er ist dann ausgefüllt und unterschrieben im Selbstlernzentrum oder im Sekretariat abzugeben.

Der Vertrag kann erst abgegeben werden, wenn ein Computer erworben wurde, weil für die Anmeldung die Adresse des Computers benötigt wird.

Er sollte bestenfalls am Ende der siebten Jahrgangsstufe, spätestens vier Wochen vor Schulbeginn vorliegen.

Der IT-Administrator verschickt per Mail die Zugangsdaten für die Nutzung des Schülerservers und des Internets. Der Schülerserver kann nur mit Macs genutzt werden. Windowsuser erhalten auch einen Internetzugang, aber aufgrund des hohen technischen Aufwands keinen Support.

6. Erwerb eines Computers

Am FCG wird im Unterricht mit Macs gearbeitet. Das hat folgende Gründe:

6.1. Warum ein Mac (Apple)

- Das Gerät hält länger, erfahrungsgemäß bis zur Oberstufe. Über die Jahre verteilt sind die Anschaffungskosten nicht höher als für zwei preisgünstige Computer.
- Apple bietet eine sehr gute, kostenlos mitgelieferte Software: Keynote, GarageBand, Fotos.
- Der Mac hat einen höheren Wiederverkaufswert.
- Die Akkuleistung ist hervorragend. Sie reicht für den ganzen Schultag.
- Der Mac wird aktuell weniger angegriffen und ist deshalb weniger viren- und störanfällig.
- Die Standardisierung vereinfacht den Unterricht:
Nur so kann garantiert werden, dass die Lehrer mit allen Geräten zurechtkommen und auch die Schüler/-innen sich untereinander helfen können.
- Die Macs benötigen einen geringeren Administrationsaufwand und IT-Support.

6.2. Mindestanforderungen an einen Laptop

- Die Akkulaufzeit sollte mehr als fünf Stunden betragen (mit WLAN-Nutzung), da keine Steckdosen an den Schultischen der Schüler*innen vorhanden sind.
- Der Laptop sollte WLAN-fähig sein. Er sollte über zwei USB-Schnittstellen (USB2.0 oder 3.0) verfügen. Die Schule stellt keine Netzwerkanschlüsse zur Verfügung. Die Kabelfreiheit ermöglicht eine gute Bewegungsfreiheit im Unterrichtsraum bspw. für Gruppenarbeiten.
- Das Betriebssystem sollte möglichst aktuell sein, jedoch nicht älter als das vorletzte auf dem Markt erhältliche, um kompatible Programm-Versionen und -funktionen zu gewährleisten.

6.3. Anbieter

Das FCG empfiehlt die Angebote von EDUXPERT by BenseSystemhauses (mit Educationrabatt). Bestellformulare mit den aktuellen Konditionen liegen im Sekretariat aus. Um die vergünstigten Angebote wahrnehmen zu können, muss das Bestellformular im Sekretariat mit Schulstempel und Unterschrift versehen werden.

6.4. Elektronikversicherung

Es ist ratsam, mit Blick auf den Schulbetrieb, eine Elektronikversicherung abzuschließen. Auf der Download-Seite der FCG-Homepage können Unterlagen dazu heruntergeladen werden, s. „Versicherungsschein für Notebooks und Tablets“. Diese Versicherung kann für jeden Computer abgeschlossen werden, unabhängig davon, wo er erworben wurde. Eine 36-monatige Versicherung für ein Gerät bis 1000€ kostet ca. 100€.

7. Leihgeräte

Die Schule verleiht in der Mittelstufe Laptops an Schüler*innen, die keinen eigenen Laptop erwerben.

Der Laptop wird vor Unterrichtsbeginn im Selbstlernzentrum abgeholt und nach Unterrichtschluss dort wieder abgegeben und aufgeladen.

Die SuS arbeiten das Jahr über mit demselben Leihgerät.

Dafür muss ein Nutzungsvertrag für Leihgeräte unterschrieben werden.

8. Softwareausstattung der Laptops

8.1. Software

Programm	
SMART Notebook Collaborative Learning Software	zum Nachlesen und Bearbeiten der Tafelbilder (Schullizenz erforderlich)
TIPP10	10-Finger-Tipp-Programm (kostenlose Software)
LibreOffice plus <u>deutsches Sprachpaket!</u>	zur Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Präsentation, das am FCG bevorzugte Textverarbeitungsprogramm (kostenlose Software)
GeoGebra	Mathe (kostenlose Software)
Adobe Reader	als Ergänzung zu Apple-Vorschau (kostenlose Software)
Audacity	Musik (kostenlose Software)
Gimp	Kunst / Mediale Gestaltung (kostenlose Software)
Inkscape	Mediale Gestaltung (kostenlose Software)
Pages	zur Textverarbeitung (kostenlose Software)
Numbers	Tabellenkalkulation (kostenlose Software)

Keynote	zur Erstellung von Präsentationen (kostenlose Software)
GarageBand	Musik / Kunst (kostenlose Software)
iMovie	zum Videoschnitt (kostenlose Software)
Photo Booth	Kunst (kostenlose Software)

8.2. weitere Applikationen

8.2.1. Prezi, s. <https://prezi.com>

8.2.2. Padlet, s. <https://padlet.com>

9. Ausstattung der Schule

9.1. IT-Infrastruktur der Schule

WLAN-Netz

In allen Räumen besteht ein schneller WLAN-Zugang.

Getrennt vom Schülernetzwerk existiert ein eigenes Lehrernetzwerk.

Das Schulnetz ist an ein Breitbandnetz angeschlossen (mit 2 x 600 Megabit pro Sekunde Download und 2 x 20 Megabit pro Sekunde Upload).

9.2. Moodle

Moodle ist ein freies objektorientiertes Kursmanagementsystem und eine Lernplattform. Die Software bietet die Möglichkeiten zur Unterstützung kooperativer Lehr- und Lernmethoden.

Moodle stellt virtuelle Kursräume zur Verfügung. In diesen werden Arbeitsmaterialien und Lernaktivitäten bereitgestellt. Jeder Kurs kann so konfiguriert werden, dass nur angemeldete Teilnehmer diesen besuchen können, Gäste zugelassen sind oder zur Teilnahme ein Passwort erforderlich ist. Mögliche Arbeitsmaterialien in Kursen sind beispielsweise Tafelbilder, Arbeitsblätter, Texte, Links und Multimediadateien. Lernaktivitäten sind Foren, Test, Aufgabe, Lektion, Wiki etc.

Ab Klasse 8 kommuniziert jede Lehrkraft über Moodle mit ihren Kursen.

Weiterhin findet auch die Verbreitung von Informationen und Dateien im Lehrerkollegium im Wesentlichen über Moodle statt. Die Reservierung von bestimmten Unterrichtsressourcen wie speziellen Räumen und den Laptopwagen erfolgt ebenfalls über Moodle.

Für Schüler wurden eine Vielzahl an Lehrvideos erstellt und bei moodle hinterlegt, die im Umgang mit dem Computer Hilfestellung leisten sollen.

Auch für das Lehrerkollegium wurden Lehrvideos erstellt und bei moodle hinterlegt, die Möglichkeiten der IT-Nutzung im Unterricht demonstrieren.

Unsere Moodle-Instanz wird vom kommunalen Rechenzentrum Niederrhein KRZN betrieben. Drei Lehrkräfte unseres Kollegiums übernehmen die Administration.

9.3. Digitale Tafeln

Alle Klassenräume sind mit digitalen Tafeln ausgestattet.

Sie werden vielfältig genutzt: Auf ihnen kann z. B. geschrieben, im Internet recherchiert, präsentiert und Filmmaterial gesehen werden. Mit Hilfe der Software „Reflektor“ können Schüler*innen ihre Rechner mit der Tafel verbinden und Arbeitsergebnisse zeigen. Die SMART-Notebook-Software erlaubt es, Tafelbilder zu sichern und digital an Schüler*innen weiterzuleiten.

9.4. Laptopwagen / iPadwagen

Der Unterstufe stehen zwei Laptopwagen mit jeweils 27 Laptops zur Verfügung.

Sie können bei Bedarf auch in anderen Stufen eingesetzt werden, jedoch nur, wenn sie nicht für die Unterstufe benötigt werden.

Im Kunst- und Musikunterricht kommen 27 MacBook Pros zum Einsatz, die mit Logic Pro und Final Cut Pro ausgestattet sind.

Im Selbstlernzentrum steht ein Laptopwagen mit Leihgeräten für die Klassenstufen 8 und 9.

Außerdem wurden zwei iPad-Wagen mit 30 iPads bereitgestellt, die speziell für den Geographie- und Biologie-Unterricht genutzt werden.

9.5. Sport

Im Sport kommen ein GoPro, ein DJI-Osmo und 5 iPads zum Einsatz.

10. Organisation des Unterrichts mit Hilfe digitaler Medien

10.1. Unterstufe

Die Unterstufe nutzt zwei Laptopwagen und erwirbt nach Vorgaben des Medienpasses und mit Hilfe exemplarischer Lerneinheiten wie z.B. des Deutsch-Bioprojekts in Klasse 5 Grundkenntnisse im IT-Bereich.

10.2. Mittelstufe

Ab der 8. Klasse verfügen die Schüler*innen über einen eigenen oder geliehenen Laptop.

In der Einführungswoche lernen sie die wichtigsten Regeln und Grundlagen Unterrichts mit Hilfe digitaler Medien kennen und erarbeiten grundlegende Funktionen des Laptops, der Schreibsoftware und der Moodle-Plattform.

Außerdem wurde ein zusätzlicher, wöchentlicher IT-Unterricht eingeführt, in der sich die Schüler*innen ein Jahr lang detaillierter mit den Bedienungsgrundlagen des Laptops vertraut machen. Sie lernen verschiedene Softwarefunktionen genauer kennen und erarbeiten weitere IT-relevante Themen, z. B. wie man sich gegen die Gefahren im Netz schützen kann und soll (IT-Security).

10.3. Oberstufe

Die Oberstufe baut auf den Kenntnissen der Mittelstufe auf und bereitet vor allem auf das Studium vor. Die Schüler*innen verwenden ihre eigenen Geräte („Bring your own device.“) und entscheiden selbst, wieviel sie damit arbeiten.

In den Studienzeiten steht ein Laptopwagen zur Verfügung. EVA (eigenverantwortliches Arbeiten) wird über Moodle organisiert.

Für das Lernen im SLZ (Selbstlernzentrum) können Laptops ausgeliehen werden. Außerdem stehen dort zwei Desktops mit Flachbildschirmen bereit.

10.4. Arbeitsblätter

Mit Hilfe der Moodle-Plattform werden vermehrt Arbeitsblätter und -aufträge online gestellt. Zudem können Tafelbilder mit Hilfe der Notebook-Software gespeichert und digital zur Verfügung gestellt werden.

10.5. Digitalisierung der Schulbücher

Viele Schulbuchverlage arbeiten daran, ihre Lehrwerke zu digitalisieren. Die Fachschaften prüfen die Ergebnisse und werden, sobald inhaltlich und finanziell sinnvolle Angebote vorliegen, ab Klasse 8 digitale Schulbücher empfehlen und mit Einwilligung der Schulgemeinschaft einführen.

11. Vermittlung von Sozial- und Medienkompetenz

11.1. Softwarepiraterie und Raubkopien

Die Nutzung und der Tausch von illegal erlangter Software ist gesetzlich verboten. Aus diesem Grund ist beides selbstverständlich untersagt. Die Eltern sorgen dafür, dass die von den Schülerinnen und Schülern genutzte Software legal erworben wurde bzw. die jeweiligen Lizenzen der Software die Nutzung gestatten.

Aus dem Schulnetzwerk dürfen keine illegalen Downloads durchgeführt werden. Verstöße gegen diese Vorgaben werden durch die Schulleitung disziplinarisch geahndet. Es existieren technische Schutzmaßnahmen, die alle Zugriffe ins Internet protokollieren, damit derartige Verstöße festgestellt werden können.

11.2. Urheberrechte

Auch für elektronische Medien gilt das Urheberrecht (Copyright). Wer Texte, Töne, Bilder, Filme oder andere Inhalte ohne Quellenangabe verwendet, kann deshalb gegen das Urheberrecht verstoßen. Die Schüler*innen werden im Fach Politik in der Jahrgangsstufe 8 und durch die Medienscouts in der Unterstufe über Themen wie Urheberrecht sowie Recht am eigenen Bild informiert. (Siehe dazu auch das Konzept zur Vermittlung von Sozial- und Medienkompetenz in der Sekundarstufe 1. [Link?](#))

11.3. Datenschutz der Produkte von Mitschüler*innen

Produkte von anderen Schülerinnen und Schülern sind ebenfalls geschützt und dürfen nur mit deren Zustimmung genutzt, verändert oder gelöscht werden. Die zum Schutz der Produkte verwendeten Schutzmaßnahmen, wie bspw. Passwörter, dürfen nicht missbraucht werden.

11.4. Respektvoller Umgang

Selbstverständlich dürfen bei elektronischer Kommunikation keine beleidigenden und diskriminierenden Formulierungen oder Darstellungen gebraucht werden. Dies gilt sowohl für die direkte Kommunikation als auch für die Kommunikation über soziale Netzwerke. Um präventiv gegen Cybermobbing vorzugehen, erarbeiten die Medienscouts mit den Schülern*innen der Jahrgangsstufe 5 Regeln für eine gelingende WhatsApp-Kommunikation und vertiefen in Jahrgangsstufe 6 anhand eines Kurzfilmes „Let´s Fight it together“ die Konsequenzen, die Cybermobbing für Betroffene haben kann.

11.5. Rassistische, pornografische und andere verbotene Inhalte

Der Besuch illegaler Webseiten, der Konsum, Besitz und die Verbreitung von gewaltverherrlichenden, rassistischen oder pornografischen Inhalten führen zu schulinternen Ordnungsmaßnahmen wie zum Verlust des Netzwerkzugangs, zum Verbot der Laptopnutzung und zu weiteren pädagogischen Schritten.

Darüber hinaus drohen nach §201a des Strafgesetzbuches zivil- und strafrechtliche Konsequenzen.

11.6. Medienscouts - Experten für den sicheren Umgang mit Medien

Die Arbeit der Medienscouts ist eine wichtige Säule im Bereich der Vermittlung von Sozial- und Medienkompetenz in der Sekundarstufe 1, initiiert von der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) gegen Medienmissbrauch (z. B. (Cyber)Mobbing, Gewaltvideos auf dem Handy, Einstellen von urheberrechtlich geschützten Fotos und Videos bei YouTube oder illegale Film- und Musikdownloads).

Das Projekt geht von dem Grundgedanken aus, dass Gleichaltrige Gleichaltrigen aufgrund eines ähnlichen Mediennutzungsverhaltens effektiv helfen können.

Wie arbeiten die Medienscouts?

Die Medienscouts besuchen in regelmäßigen Abständen die Klassen der Unter- und Mittelstufe. Das kann z. B. in der Klassenlehrerstunde geschehen, die den Klassenlehrer(inne)n in der Unterstufe wöchentlich zur Verfügung steht.

Dabei arbeiten die Medienscouts präventiv, indem sie den Klassen grundlegende Kompetenzen zum sicheren Umgang mit Medien vermitteln, auch wenn es keine akuten Probleme in der Klasse geben sollte.

Jedoch können die Medienscouts auch dann gerufen werden, wenn es in einer Klasse zu Vorfällen im Bereich des Umgangs mit den neuen Medien gekommen ist, um die Schüler*innen bei medienbezogenen Fragen und Problemen zu unterstützen.

In diesem Falle gibt es auch die Möglichkeit, dass die Medienscouts Beratungsgespräche mit einzelnen Schülern*innen führen, die entweder Ausführende oder Leidtragende von Cybermobbing sind.

Wie kontaktiert man die Medienscouts?

Kommt es in einer Klasse zu Vorfällen im Bereich der Medien, bspw. zu Konflikten im Klassenchat oder gezieltem Cybermobbing einzelner Mitschüler*innen, gibt es die Möglichkeit, Herrn Lauer (andreas.lauer@fcg-duesseldorf.de) oder die Medienscouts direkt anzusprechen.

Dabei können sowohl die Klassenlehrer*innen als auch die Schüler*innen mit den Medienscouts in Kontakt treten.

Dies geschieht über eine eigene E-Mail-Adresse für die Medienscouts, auf die sowohl Herr Lauer als auch die Medienscouts Zugriff haben (medienscouts@fcg-duesseldorf.de).

Wie wird man Medienscout?

Die Schüler*innen durchlaufen eine Ausbildung zu den folgenden Themenbausteinen:

1. Internet und Sicherheit
2. social communities
3. Cyber-Mobbing & games
4. Peer-Beratung
5. Smartphones

Die nun schon ausgebildeten Medienscouts sollen ihr Wissen an weitere interessierte Schüler*innen unserer Schule weitergeben, um auf diesem Wege noch mehr Medienscouts zu gewinnen. Dazu wird eine Medienscouts-AG unter der Leitung von Herrn Lauer angeboten.

Schüler*innen ab der 7. Klasse können daran teilnehmen.

11.7. Zusammenarbeit und Unterstützung der Eltern

Eine weitere Säule der Vermittlung von Medienkompetenzen ist die Zusammenarbeit und Unterstützung der Eltern und Erziehungsberechtigten unserer Schule.

Dazu gibt es jährlich Veranstaltungen, die den Eltern gezielt Kompetenzen für den sicheren Umgang mit den Medien vermitteln sollen.

Dies kann z. B. an einen Elternabend in Form eines Webinars geschehen. Sehr informativ sind die Webinare mit Gesa Stückmann. Gesa Stückmann, Gründerin der Initiative law4school.de, ist Rechtsanwältin und klärt Schüler*innen und Eltern über ihre Rechte und Pflichten im Internet auf. Die Webinare mit Frau Stückmann sind fester Bestandteil der Vermittlung von Sozial- und Medienkompetenz an unserer Schule. Auf Wunsch der Eltern sollen auch die Klassen der Jahrgangsstufe 7 durch die Teilnahme an diesem Webinar geschult werden.

Die Eltern sollen auch im Bereich der Mediensucht (Spielsucht, Pornographie etc.) gestärkt werden. Hierzu werden Elternabende von der Fachstelle für Mediensucht „return“ aus Hannover angeboten. Dietrich Riesen und sein Team von „return“ sprechen mit Eltern und Schülern*innen über die Faszination, aber auch über den Kontrollverlust des Umgangs mit Medien. Die Präventionsarbeit in den einzelnen Schulklassen findet vormittags statt. Weitere Informationen über die Arbeit von return findet man auf folgender Website: (<http://www.return-mediensucht.de>). Es ist möglich, eine Projektförderung der Krankenkassen zu bekommen.

Diese jährlichen Veranstaltungen werden von Herrn Lauer organisiert.

Die Zusammenarbeit mit den Eltern geht über das Schulische hinaus. Es ist beispielsweise wichtig, dass Eltern mit Ihren Kindern über den verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet oder den sozialen Netzwerken reden. Ebenso sollten sie klare Regeln bezüglich altersgerechten Spielens vereinbaren und über Softwarepiraterie (illegale Nutzung, illegale Downloads und der Austausch von Raubkopien) aufklären.

11.8. Schulung der Lehrer*innen

In regelmäßigen Abständen werden auch für die Lehrer*innen Veranstaltungen geplant, um ihnen Kompetenzen für den sicheren Umgang mit den Medien zu vermitteln.

Zudem gibt es bei Herrn Lauer und auf Moodle im Ordner IT eine Materialsammlung, in der die Lehrer*innen sowohl Unterrichtsmaterialien als auch rechtliche Informationen zu diesem Thema finden.

Des Weiteren informiert Herr Lauer das Kollegium im Rahmen der Lehrerkonferenzen über

Projektideen, Unterrichtsmaterialien oder Organisationen rund um das Thema sicherer Umgang mit den Medien.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass auch die Medienscouts auf Lehrerkonferenzen in kurzen Bausteinen ihr Wissen an das Kollegium weitergeben.

12. Die Aufbewahrung der Geräte

Die Schüler*innen sind selbst für die Aufbewahrung ihrer Geräte verantwortlich. Die Schule übernimmt bei Diebstahl keinerlei Haftung.

Während der Pausen können die Laptops im Klassenraum verbleiben, da diese abgeschlossen werden. Ansonsten besteht die Möglichkeit, ein Schließfach zu mieten und

das Gerät dort zu deponieren. Die Gebühren für ein Schließfach betragen 26,40€ pro Schuljahr.

13. Regeln für die Nutzung der Laptops im Unterricht

1. Die Schüler*innen bringen ihren Laptop einsatzbereit und mit aufgeladenem Akku zum Unterricht. Aus sicherheitstechnischen Gründen kann der Akku in der Schule nicht geladen werden.
2. Die Schüler*innen melden sich im Unterricht nur unter ihrem Schulaccount an. Auf diesem Account sind keine Spiele installiert. Der private Account darf in der Schule nicht geöffnet werden.
3. Die Schüler*innen öffnen ihren Laptop nur und erst, wenn er für den Unterricht genutzt wird.
4. Die Schüler*innen schließen ihren Laptop unaufgefordert, wenn er im Unterricht nicht mehr eingesetzt wird. Während der Pausen im Klassenzimmer bleibt er geschlossen.
5. Die Schüler*innen nutzen ihren Laptop ausschließlich für Tätigkeiten, die mit dem Unterricht im direkten Zusammenhang stehen.
6. Die Schüler*innen kopieren keine Hausaufgaben, noch lassen sie Hausaufgaben kopieren.
7. Die Schüler*innen beachten die Urheberrechte (siehe Nutzungsvertrag).
8. Die Schüler*innen sichern ihre Daten regelmäßig auf externen Datenträgern. Falls der Laptop nicht einsatzfähig ist, bringen sie die Hausaufgaben auf einem USB-Stick oder auf Papier mit.
9. Die Schüler*innen sorgen für Ordnung auf der Festplatte: Sie legen ihre Hausaufgaben und Materialien strukturiert in Ordnern ab, damit sie jederzeit auffindbar sind.
10. Die Schüler*innen nutzen ausschließlich ihren eigenen Laptop. Die Laptops anderer dürfen nur mit ausdrücklicher Erlaubnis verwendet werden.

14. Pädagogische Maßnahmen

1. Bei Missachtung der vereinbarten Regeln wird der Laptop abgenommen und an den/die Klassenlehrer*in gegeben, damit er/sie die Übersicht behält und über weitere Schritte entscheiden kann, z. B.
 - ob eine/ein Erziehungsberechtigte/-r benachrichtigt wird,
 - ob weitere Lehrkräfte informiert werden,
 - ob der/die stellvertretende Klassenlehrer*in das Rückgabegespräch (s. Punkt 3) führt,
 - ob evtl. ein Besinnungsaufsatz angebracht wäre,
 - ob ausnahmsweise doch der Laptop im Sekretariat deponiert und abgeholt wird.
2. Beim ersten Regelverstoß wird der Laptop mindestens bis zum Ende des Schultages einbehalten. Wenn das Rückgabegespräch (s. Punkt 3) erst am nächsten Tag geführt werden kann, weil der Laptop z. B. im letzten Block abgenommen wurde und der/die

- Klassenlehrer*in nicht mehr im Haus ist, erhält der/die Schüler*in den Laptop nach dem Rückgabegespräch am nächsten Tag zurück.
3. Der/die Schüler*in vereinbart einen Gesprächstermin mit dem/der Klassenlehrer*in. Das Gerät wird erst nach einem persönlichen Gespräch mit dem/der Klassenlehrer*in oder dem/der stellvertretenden Klassenlehrer*in ausgehändigt.
 4. Im Wiederholungsfall muss der Laptop von einer/einem Erziehungsberechtigten abgeholt werden. Vermehrte Wiederholungsfälle führen zum Tadel bzw. dazu, dass der Laptop für eine bestimmte Zeit nicht mehr in der Schule genutzt werden darf.

15. Curriculum für den Unterricht mit Hilfe digitaler Medien

15.1. Der Rahmenlehrplan allgemein

Der Rahmenlehrplan orientiert sich überwiegend an den für den Medienpass erforderlichen Kompetenzen.

Medienkompetenzrahmen NRW: <http://www.medienpass.nrw.de>

Darüber hinaus arbeiten die einzelnen Fachschaften an weiteren Möglichkeiten, den schulinternen Lehrplan mediengestützt umzusetzen.

Unterrichtsmaterial: https://padlet.com/marc_albrechthermanns/MKR_Unterrichtsmaterial

Die Kompetenzen sind farblich den sechs Bereichen zugeordnet:

Schwarz: Bedienen und Anwenden

Hellblau: Informieren und Recherchieren

Grün: Kommunizieren und Kooperieren

Rot: Produzieren und Präsentieren

Dunkelblau: Analysieren und Reflektieren

Braun: Problemlösen und Modellieren

15.2. Medienpass

Das FCG ist Pilotschule des Medienpasses NRW.

Der Medienpass dokumentiert den Erwerb von Kompetenzen rund um Medien in der Unterstufe.

Das betrifft z.B. das Erstellen und Bearbeiten von Texten, Präsentationen, Hörspielen oder Filmen, aber auch das kritische Reflektieren des Medieneinflusses.

15.3. Unterstufe

FACH	Themen	Kompetenzen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Deutsch-Biologie-Projekt in Kl. 5 - Standardfunktionen des Betriebssystems - Sicherung von Daten - Anlegen von verbindlichen Ordnerstrukturen - Zehnfingerschreibsystem (Tipp-10) - Textverarbeitung (LibreOffice) - Rechtschreibprojekt 	<ul style="list-style-type: none"> - Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
Englisch	<p><u>Klasse 5</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - DUA, digitaler Unterrichtsassistent - Quizlet; Phase 6 Vokabellernen - iTunes <p><u>Klasse 6</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherche und Erstellung von Präsentationen zum Jahresthema „GB“ - Podcasts - Webquests - Padlet für kollaborative Projekte - Lernplattformen <p><u>Klasse 7</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reading Log zur Lektüre - Podcasts - Webquests - Padlet für kollaborative Projekte - Book creator für Lektüre/Projekt - Reflector-App zur Präsentation von Schülerarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
Mathematik (Kl. 7)	<ul style="list-style-type: none"> - GeoGebra - Tabellenkalkulation 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

FACH	Themen	Kompetenzen
Politik (6. Kl.)	<ul style="list-style-type: none"> - Medienrechte / Datenschutz / Persönlichkeitsrechte / Urheberrechte - Gefahren des Internets: Abofallen / Cybermobbing / Viren - Medienprodukte / Werbung - Medien als Statussymbol 	<ul style="list-style-type: none"> - Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten - Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen - Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen - Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen - Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten - Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen
Geographie	<ul style="list-style-type: none"> - Mindmapping (z.B. FreeMind) - Haack Weltatlas 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Musik	<ul style="list-style-type: none"> - Urheberrecht - Tonschnitt (Psalmen und Musik am Laptop) - Liedformen schneiden 	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren - Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten - Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
Religion	<ul style="list-style-type: none"> - Psalmen und Musik auf dem Laptop erstellen - Fotostory im Rahmen der Unterrichtsreihe Gleichnisse 	<ul style="list-style-type: none"> - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
Physik	<ul style="list-style-type: none"> - Lernplattformen - Wikipedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

FACH	Themen	Kompetenzen
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> - Animationsfilm mit iStopMotion (Kl. 6/7) - Marker-Animation am Whiteboard (Kl. 6) - Legetrick-Animation mit Cut Outs aus Karton (Kl. 6) - Knet-Animation mit Plastilin (Kl. 7) - Realfilm mit GarageBand (Kl. 6/7) - Kurzfilm innerhalb einer Projektwoche: Drehbuch, Storyboard, Kamera, Film- und Tonschnitt (Kl. 6) - Aufbereiten selbstgemachter Daumenkinos 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

15.4. 8. Jahrgangsstufe

FACH	Themen	Kompetenzen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Zeitungsprojekt: Online-Zeitungen, Online– Vergleich von Zeitungen / Reportagen online stellen / Präsentationen - Überarbeitung und Kommentierung von Texten mit Libre-Office - Präsentationen zu Buchvorstellungen - Medienanalyse 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten - Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen - Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten - Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden - Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten - Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren - Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen - Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

FACH	Themen	Kompetenzen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche und Erstellung von Präsentationen und interaktive Karten zum Jahresthema: USA - Book Creator für Projekte oder Lektüre - Podcasts - Webquests - Padlet/Etherpad für kollaborative textbasierte Projekte - V-Logs - Reflector-App zur Präsentation von Schülerarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - GeoGebra - Tabellenkalkulation - Lernvideos - Webquests - browserbasierte Übungseinheiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Politik	<ul style="list-style-type: none"> - Kosten und Fallen - Datenschutz und Persönlichkeitsrechte - Medien und Demokratie - Urheberrechte - Geschichte der Massenmedien 	<ul style="list-style-type: none"> - Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten - Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen - Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten - Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten - Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen - Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen - Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
Sporthelfer	<ul style="list-style-type: none"> - Bearbeitung von Webquests 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

FACH	Themen	Kompetenzen
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> - Verfremdung mit Photo Booth, Grimassen-Fotos auf Linoleum-platten übertragen und in expressiven Farben drucken - Bildbearbeitung mit Photoshop/Gimp 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Kunst / Musik	<ul style="list-style-type: none"> - gestisches Malen / Synästhesie zur Lieblingsmusik und anschließende Gestaltung eines CD Covers 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Musik	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung eines Werbeclips - Naturfilmprojekt (Erstellung einer Tonbildschau) - Veränderung der Wirkung von Bild und von Musik durch das Zusammenwirken beider Medien - Weihnachtsmusikprojekt (Weihnachtsmusik und Bilder erstellen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden - Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
Kunst / Musik / Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> - Video-Kurzfilme - Erstellung von Podcasts 	<ul style="list-style-type: none"> - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
Mediale Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> - Bildbearbeitung mit Gimp - Animationsfilm mit iStopMotionZeichentrick-Animation: 12-Phasen-Laufzyklus einer gehenden Figur - Bildbearbeitung mit Photoshop/Gimp - eigene Lochkamerafotos zu Briefmarken-Entwürfe gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
Religion	<ul style="list-style-type: none"> - Textpräsentation und Medienrecherche: Amos-Protestplakate medial entwickeln/Medienprodukte erstellen - Strukturierung und Aufarbeitung von Informationen zum Thema Kirche und anderen Formen religiöser Gemeinschaften 	<ul style="list-style-type: none"> - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

FACH	Themen	Kompetenzen
IT	<ul style="list-style-type: none"> - Ausstattung und Nutzen des Laptops - Sensibilisieren für den Einsatz des Laptops im Alltag - Bedienungsgrundlagen des Laptops: Systemeinstellung, Formate, Backup, Troubleshooting, Sicherheit, Nutzung unterschiedlicher Account-Typen, Installation und Deinstallation von Programmen - Moodle und Netzwerk - effiziente Nutzung von Suchmaschinen - Nutzen und Gefahren des Internets - Funktion und Einsatz unterschiedlicher Programme: erweiterte Funktionen von Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Tabellenkalkulation, kreatives Arbeiten mit Garageband und iMovie, animierte Präsentationen mit Libre-Office - Arbeitsorganisation: Dateien, Mail, iCal, Kontakte - Datenschutz, Urheberrecht - Datenwiederherstellung 	<ul style="list-style-type: none"> - Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren- Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst - Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

15.5. 9. Jahrgangsstufe

Vertiefung der Kenntnisse aus Kl. 5-8

Fach	Themen	Kompetenzen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Filmanalyse - medienkritische Untersuchung von Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien - kriteriengeleitetes Feedback - gestaltendes Arbeiten mit Texten: Bild-Text-Ton-Verbindungen (Podcast, Video) - berufsbezogene Texte: Recherche zu Berufen / Vorlagen zu Lebenslauf und Bewerbungsschreiben / Präsentation zu Traumberuf / Körpersprache und Stimme 	<ul style="list-style-type: none"> - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden - Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen - Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen - Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche und Erstellung von Präsentationen und interaktive Karten zum Jahresthema: Australien - Book Creator für Projekte oder Lektüre - Podcasts - Webquests - Etherpad für kollaborative textbasierte Projekte - V-Logs - Bildbearbeitung - Reflector-App zur Präsentation von Schülerarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - GeoGebra - Tabellenkalkulation - Lernvideos - Webquests - browserbasierte Übungseinheiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Geographie	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentationen 	<ul style="list-style-type: none"> - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
Spanisch	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen einer Fotosoap 	<ul style="list-style-type: none"> - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Fach	Themen	Kompetenzen
Mediale Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> - Bildbearbeitung mit Photoshop/ Gimp - Digitale polyperspektivische Fotomontagen - Pop-Art Porträts - perspektivisches Zeichnen mit Inkscape 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> - Hör-, Sehverstehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

15.6. Oberstufe

Vertiefung der Kenntnisse aus Kl. 5-9

FACH	Themen	Kompetenzen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Wandel der Kommunikation - Anfertigen von Facharbeiten (Arbeiten mit Fußnoten und Formatvorlagen / Dokumentenformatierung / automatische Inhaltsverzeichnisse / Zitiertechnik) - Überarbeitung von Textanalysen - Filmanalysen - Recherche zu politischen Rednern und Reden 	<ul style="list-style-type: none"> - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten - Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren - Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen - Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen - Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

FACH	Themen	Kompetenzen
Englisch	<p><u>E-Phase</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherche und Erstellung von Präsentationen zu aktuellen Themen - Blogs und Blogposts - Erstellung von e-books mit selbstverfassten Kurzgeschichten - Podcasts - V-Logs - Reflector-App zur Präsentation von Schülerarbeiten - Erstellung von Kurzfilmen - Erstellen von Memes <p><u>Q1 / Q2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherche und Erstellung von Präsentationen zu aktuellen Themen - Facharbeiten (vertiefte Textverarbeitungskennnisse) - Filmanalyse - Erstellung von Tutorials - Reflector-App zur Präsentation von Schülerarbeiten - Padlet für Wikis (z.B. Shakespeare Wiki) - Podcasts - V-Logs - Reflector-App zur Präsentation von Schülerarbeiten - Erstellung von Kurzfilmen - Erstellen von Memes 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden - Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
Geographie	<ul style="list-style-type: none"> - Podcasts erstellen - Präsentationen, z.B. von fossilen Energieträgern - Planspiel durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden - Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

FACH	Themen	Kompetenzen
Kunst	<u>E-Phase</u> - digitale Zeichnung mit Illustrator / Inkscape - verfremdete Selbstportraits: Tontrennung und anschließend Umsetzung mit Acryl auf Leinwand	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen - Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden - Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten - Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
	<u>E-Phase und Q1</u> - reduzierte Selbstporträts (Vektorzeichnung) - Bildbearbeitung mit Photoshop / Gimp	
	<u>Q1</u> - polyperspektivische Fotomontagen	
	<u>E-Phase oder Q1</u> - Realfilm - 3-Minuten-Kurzfilm: Drehbuch, Storyboard, Regie, Kameraführung, Film- und Tonschnitt	
Sport	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsanalyse - Pulswerte und Fitnesslevel auswerten 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Sprachen	<ul style="list-style-type: none"> - Hör-, Sehverstehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

16. Evaluation

Der Arbeitskreis mediengestützter Unterricht unter der Leitung von Hr. Seng sammelt Reaktionen und Impulse aus der Schüler-, Eltern- und Lehrerschaft um sie halbjährlich auszuwerten.

Gegebenenfalls werden mit Hilfe von Fragebögen gezielt Meinungen eingeholt und die Ergebnisse auf Gesamtkonferenzen und in der Schulkonferenz präsentiert und diskutiert.

17. Weiterbildung

Um die Lehrkräfte sinnvoll fortzubilden werden folgende Möglichkeiten genutzt:

1. Im Rahmen der Einführungswoche zu Beginn des Schuljahres, auf Gesamtkonferenzen und an pädagogischen Tagen laufen schulinterne Schulungen durch Kollegen, die sich Expertenwissen angeeignet haben. Diese Schulungen sind überwiegend praxisorientiert.
2. Darüber hinaus besuchen einzelne Lehrkräfte externe Tagungen, Workshops und Seminare und referieren im Kollegium über ihre erworbenen Kenntnisse.
3. Externe Referenten werden zu speziellen Themen geladen.

4. Die einzelnen Fachschaften organisieren selbständig Fortbildungen und tauschen sich intern über fachspezifische Möglichkeiten des mediengestützten Unterrichts aus.
5. Mikrofortbildungen: Trainingsangebote in kleinen Gruppen: Alle Lehrkräfte, die ein Trainingsangebot im digitalen Bereich anbieten können, notieren ihr Angebot in eine allen zugängliche Google - Docs - Liste. Alle Interessenten tragen sich in die Liste ein. Sobald sich drei oder mehr Interessenten finden, verabreden sie untereinander einen passenden Termin und Ort und schreiben beides in die Liste, damit evtl. weitere Interessenten teilnehmen können.

18. Ansprechpartner

1. Ansprechpartner für alle technischen Fragen
Sebastian Herold
2. Ansprechpartner des Vorstandes
Herbert Dannert
3. Ansprechpartner des Arbeitskreises mediengestützter Unterricht
Martin Seng
4. Ansprechpartner für Moodle
Alexander Bongartz, Steffen Bürger, Susanne Niederau

19. Nächste Arbeitsschritte

Der Schwerpunkt der nächsten Schritte liegt auf der Fortbildung der Lehrkräfte, der fachschaftsinternen Umsetzung und Ausdifferenzierung des Medienkonzepts und der Optimierung der technischen Ausstattung.

Mit Hilfe des kommunalen Investitionsprogramms zur Modernisierung von Schulen in NRW „Gute Schule 2020“ plant die Schule, von 2017 bis 2020 jährlich ca. 56.000€ in den Medienbereich zu investieren.