



EVANGELISCHES
GYMNASIUM

N O R D H O R N

Medienbildungskonzept

Entwicklungsstand Januar 2020

Inhalt

1. Vorwort.....	4
2. Die Arbeit in den unterschiedlichen Jahrgängen	5
<i>Die Arbeit in den Jahrgängen 5 und 6</i>	5
<i>Die Arbeit in den Jahrgängen 7 bis 10</i>	5
<i>Die Arbeit in den Jahrgängen 11 bis 13</i>	6
3. Lehr- und Bildungspläne.....	6
4. Lehrerbildung	7
5. Technische Ausstattung.....	7
<i>Infrastruktur</i>	7
<i>Allgemeine Unterrichts- und Fachräume.....</i>	8
<i>Tablets</i>	8
<i>Einheitliche Geräte (z.B. iPads).....</i>	9
6. Evaluation und Weiterentwicklung.....	9
7. Anhang.....	10
7.1. <i>Medienbildungspläne der einzelnen Fächer</i>	10
7.2. <i>Fortbildungsverzeichnis</i>	53
7.3 <i>Bestandsaufnahme: Technische Ausstattung sowie geplante Investitionen</i>	59
Kommentare zur Bestandsaufnahme.....	60
WAN-Anschluss	60
Netzinfrastruktur Gebäude mit LWL, Switch, Server, LAN, WLAN	60
Klassen- und Fachräume	60
Medienraum, Informatikraum, Notebookwagen Physik.....	61
Sporthalle	61
Pädagogische digitale Schul- und Lernplattform (hier IServ).....	62
mobile Schülerarbeitsbereiche	62
Lehrerarbeitsplätze	62
Verwaltung (Sekretariat, Schulleitung, Hausmeister, Schulassistent)	62
Schulsozialarbeit.....	63
Mensaküche/Schülercafé	63
Außenbereiche	63
Sonstiges.....	63
systeme.e .de	63
Digitales Auftreten der Schule	63

Kommunikation mit den Erziehungsberechtigten	64
Schulmessenger.....	64
schwarzes digitales Brett Lehrer / Schüler	64
Stundenplan, Vertretungsplan, digitales Klassenbuch.....	64
digitale Selbstlernmöglichkeiten/Lernzentrum.....	64
Anhang	64

1. Vorwort

Das vorliegende Medienbildungskonzept soll, angelehnt an den Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012 zur Medienbildung in der Schule¹, Möglichkeiten und Grenzen der Nutzung digitaler Unterrichtsmedien und –inhalte aufzeigen, um Lehr- und Lernprozesse innovativ und nachhaltig zu gestalten.

Die zunehmende Digitalisierung findet unaufhaltsam in vielen Lebensbereichen einer immer größer werdenden globalisierten Welt statt. Eine moderne Gesellschaft muss sich mit der Frage auseinandersetzen, wie Digitalisierung den Alltag und das Verhalten der Menschen wandelt, um die Möglichkeiten, den daraus resultierenden Nutzen, aber auch mögliche Gefährdungen zu durchdenken. Schule als Teil einer pluralistischen Gesellschaft kommt hier eine besondere Aufgabe zu. Digitale Medien und der Umgang mit Computern und Internet werden mittlerweile von der Gesellschaft als Grundvoraussetzung angesehen. Der kompetente und auch kritische Umgang mit jenen Alltagsmedien ist eine der größten Herausforderungen, der sich die moderne Schule im 21. Jahrhundert gegenüber sieht: „Der Erwerb von Medienkompetenz ist eine zentrale Aufgabe, zu welcher das Ausbildungssystem Schule einen maßgeblichen Beitrag leisten muss.“² Das Evangelische Gymnasium Nordhorn greift in dem vorliegenden Medienbildungskonzept seine pädagogischen Leitbegriffe „Kompetenzen fördern - Individualität achten - Gemeinschaft stärken - Verantwortung übernehmen“ auf und ordnet sie der Forderung des Schulprogramms zu³, die bestmögliche Unterstützung zukommen zu lassen. Das Medienbildungskonzept ist daher Teil des Schulprogramms.

Die Erteilung eines modernen Unterrichts unter reflektierter Einbeziehung digitaler Medien und digitaler Unterrichtsformen soll das Leitziel der didaktischen Arbeit der Schule sein. Die einzelnen Fächer implementieren in ihren schuleigenen Curricula deshalb die Kompetenzerwartungen des niedersächsischen Orientierungsrahmens zur Medienbildung beginnend mit Schuljahr 2019/2020. Die Fachkonferenzen evaluieren jährlich die an die Kompetenzen geknüpfte Unterrichtspraxis, um das gemeinsame Ziel, die Verbesserung von Unterrichtsqualität durch den Einsatz digitaler Medien zu gewährleisten.

Angelehnt an den Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule will das vorliegende Konzept die zentralen Leitfragen der Entwicklung eines Medienbildungskonzeptes aufgreifen und beantworten. Im Folgenden sollen zunächst bereits initiierte und implementierte Grundvoraussetzungen, Arbeitsschritte und Bemühungen in den einzelnen Jahrgangsstufen aufgezeigt werden.

¹ Medienbildung in der Schule (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012): https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf, aufgerufen am 14.11.2019.

² Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule: <https://www.nibis.de/uploads/redriedl/medienportal/OR/Orientierungsrahmen%20Medienbildung%20in%20der%20Schule%20-%20Arbeitsfassung.pdf>, aufgerufen am 14.11.2019.

³ Im Folgenden durch „SuS“ abgekürzt.

2. Die Arbeit in den unterschiedlichen Jahrgängen

Eine detaillierte Aufzeichnung über die einzelnen Bemühungen zur Umsetzung der geforderten Kompetenzen des Orientierungsrahmens Medienbildung in den Jahrgängen 5 bis 13 wird für die jeweilige Jahrgangsstufe aufgezeigt.

Die Lehrkräfte am EGN nutzen weitgehend digitale Medien zur Vorbereitung, Strukturierung und Durchführung des Unterrichts in allen Jahrgängen. Dies erfolgt bislang überwiegend über die flächendeckende Arbeit mit dem Activeboard und der Software, die die visuelle Gestaltung des Unterrichts mittels der elektronischen Tafel ermöglicht.

Für alle Jahrgänge gilt ferner der bereits implementierte anlassbezogene punktuelle Gebrauch von iPads im Unterricht.

Die Arbeit in den Jahrgängen 5 und 6

Im Jahrgang 5 findet durch das Fach ICK (Informatik-Computer-Kompetenz) eine erste Annäherung an die Kompetenzerwartungen des Kultusministeriums statt. In einem Umfang von 2 Wochenstunden werden den SuS im Informatikraum erste Grundkompetenzen im Umgang mit dem Computer und der Schulkommunikationsplattform Iserv vermittelt. Neben der technischen Seite bzw. der Bedienungsfähigkeit, werden den SuS auch ethische Grundsätze der Nutzung digitaler Medien im Rahmen eines eintägigen Medientages dargestellt, der von externen Beratern der Landesmedienanstalt durchgeführt wird. Darüber hinaus erstellen die einzelnen Fachkonferenzen punktuell Beiträge zur Nutzung (hier besonders Recherche und Präsentation) digitaler Medien (siehe Anhang – Medienbildungspläne der einzelnen Fächer). Zusätzlich stellt das Profil Reporter eine tragende Säule der Mediennutzung und Medienkompetenz am Evangelischen Gymnasium in den Jahrgängen 5 und 6 dar. Die SuS nutzen unterschiedliche Medien (PC, Internet, Radio, TV) zum produktorientierten Arbeiten. Ferner werden im teilgebundenen Ganztags zusätzliche wahlpflichtige Angebote zur Nutzung digitaler Medien im Projektbereich angeboten (z.B. Fit am PC, Schülerzeitung). Zugleich ist uns besonders in den Jahrgängen 5 und 6 die Arbeit mit analogen Medien wichtig: die Schülerinnen und Schüler werden systematisch an die Arbeit mit Texten und Büchern herangeführt, um Lesekompetenz nachhaltig zu fördern. Eine besondere Bedeutung kommt auch in diesem Alter noch der eigenen Handschrift zu, die Lernprozesse unterstützt und die kontinuierlich verbessert werden muss..

Die Arbeit in den Jahrgängen 7 bis 10

Im Schuljahr 2019/2020 werden am Evangelischen Gymnasium im Jahrgang 7 durch Eltern teilfinanzierte iPads (gemäß Ziellinie 2020 des Kultusministeriums) holistisch im Unterricht eingesetzt. Der Einführung vorausgegangen ist ein einjähriger Entwicklungsprozess der AG Digitalisierung, die Planung und Rahmenbedingungen des iPad-Jahrgangs ausarbeitete. Die Ausstattung des kompletten Jahrgangs erfolgt auf Grundlage des eigenen Postulats der Bildungsgerechtigkeit und bestmöglicher Unterstützung aller SuS. Die bewusste Wahl von iPads beruht vor allem auf der Verlässlichkeit des Betriebssystems und der Kompatibilität im schulischen Rahmen (siehe auch die Ausführungen zu *technischer Ausstattung*).

Mit der Ausstattung des Jahrgangs 7 mit iPads erfolgen weitere unterstützende Schritte im Sinne der Kompetenzentwicklung, des Kompetenzerwerbs und der Transparenz, z. B.

- die Einberufung eines Elterninformationsabends zur Vermittlung und Diskussion des Anliegens,
- die Klärung finanzieller, versicherungstechnischer, datenschutzrechtlicher und didaktischer Fragen,
- die Einrichtung der Schüler-, wie auch Lehrergeräte durch zentrale Administration,
- eine zweitägige Einführungsphase mit dem Ziel, die SuS in die Arbeit mit den digitalen Endgeräten heranzuführen,
- die Nutzung digitaler Endgeräte gemäß den Medienbildungsplänen der einzelnen Fächer in Einklang mit den jeweiligen Curricula und dem Orientierungsrahmen Medienbildung im Unterricht,
- eine wissenschaftliche Evaluation durch die Universität Köln (Prof. Dr. A. Martin).

Unterstützt wird die Implementierung der iPads durch weitere fachspezifische Profilierung (Reporter) bzw. den Einsatz im teilgebundenen Ganztags in den Jahrgängen 7 und 8 (Robotik, SEG-Showtechnik). Das vorliegende Medienbildungskonzept soll darüber hinaus sicherstellen, dass die einzelnen Beiträge der Fächer in Anpassung an die Vorgaben des Orientierungsrahmens Medienbildung unterrichtet und gefestigt werden.

Die Arbeit in den Jahrgängen 11 bis 13

Das Unterrichtsfach Informatik ist am EGN in Jahrgang 11 ein verpflichtend zu belegendes Fach und wird in den Jahrgängen 12 und 13 als Kurs auf erhöhtem sowie grundlegendem Niveau angeboten. Das EGN ist eines der wenigen Gymnasien im Land Niedersachsen, das Abiturprüfungen im Fach Informatik ermöglicht. Daraus resultiert die Notwendigkeit, zwei Informatikräume (bzw. Informatik- und Medienraum) als Ressource für das Angebot vorzuhalten.

Generell ist die Nutzung von digitalen Endgeräten als Hauptorganisations- und Lernmedium unter den SuS bereits gängige Praxis.

3. Lehr- und Bildungspläne

Was soll über Medien in welchen Klassen und Fächern gelernt werden?

Welche Medien sollen zur Entwicklung von Lern- und Medienkompetenz in welchen Klassen und Fächern genutzt werden?

Im Zentrum jedes Denkens in Bezug auf einen Wandel von herkömmlichem Unterricht hin zu einem digitalen Unterricht steht die Frage nach den zu unterrichtenden Inhalten und die daraus resultierende Frage nach der Didaktik. Angelehnt an die geforderten Kompetenzerwartungen im Orientierungsrahmen Medienbildung trägt jedes Fach in den jeweiligen Jahrgangsstufen zum Kompetenzerwerb bei. Eine tabellarische Übersicht der einzelnen inhaltlichen Beiträge liegt diesem Konzeptpapier bei, sodass eine transparente Verordnung über die Schulung der Kompetenzen ersichtlich ist (siehe Abschnitt 7. Anhang / Medienbildungspläne der einzelnen Fächer). Neben den

inhaltlichen Beiträgen der Fächer haben Methoden- und Medientage in den einzelnen Jahrgangsstufen eine zentrale Bedeutung zum Erwerb von Medienkompetenzen.

4. Lehrerbildung

Welche Qualifizierung benötigen Lehrerinnen und Lehrer zur Integration von Medien in ihren Fachunterricht?

Der zu erwartende Kompetenzerwerb der SuS hängt maßgeblich an den Kompetenzen der unterrichtenden Lehrkräfte. Zu diesen Kompetenzen zählen darüber hinaus auch medienpädagogische Kompetenzen. Der Bedarf an Qualifizierungs- und Fortbildungsmaßnahmen ist hoch, will man der Vermittlung von Medienkompetenz gerecht werden. Neben einer allgemeinen Einführung bzw. Fortbildung der Lehrkräfte in medienpädagogischer und medienethischer Hinsicht, in die Bedienung von digitalen Endgeräten sowie in die Administration von Klassen und Kursen im digitalen Unterricht, sind fachspezifische Fortbildungen unabdinglich, um digital aufbereitete fachliche Inhalte didaktisch zu vermitteln. Fortbildungsteilnehmerinnen und -teilnehmer fungieren innerhalb ihrer Fachgruppe als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, um Fortbildungsinhalte zu vermitteln. Das Fortbildungsspektrum umfasst daher neben der technischen Einführung und der Förderung der Mediennutzungskompetenz auch die fachlich didaktische und pädagogische Komponente. Lehrkräfte des Evangelischen Gymnasiums Nordhorn nehmen bereits an ausgewählten Fortbildungen teil. Um den schulischen Ablauf Rechnung zu tragen, werden besonders Lehrkräfte des einsetzenden iPad-Jahrgangs 7 für Fortbildungen freigestellt, um sich dann als erwähnte Multiplikatoren in den einzelnen Fachgruppen einzubringen. Im Rahmen einer zweitägigen schulinternen Lehrerfortbildung im September 2019 wurde neben einer technischen Einführung in die iPadbedienung und der praktischen Arbeit mit Apps vor allem die Frage der ethisch verantwortungsvollen Auseinandersetzung mit digitalen Endgeräten erörtert.

Fachspezifische Fortbildungen zum Einsatz digitaler Medien zur Festigung und Professionalisierung der Lehrkräfte im Umgang mit digitalen Medien und der didaktischen Aufbereitung von Inhalten auf digitalen Unterricht sind im Anhang aufgelistet.

5. Technische Ausstattung

Welche Software, technischen Geräte, Internetanbindung werden benötigt, um die angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen?

Infrastruktur

Die technische Ausstattung des EGN ist im Hinblick auf die Infrastruktur ausreichend. Mit Blick auf die flächendeckende Nutzung mobiler Endgeräte und die ebenso flächendeckende Nutzung fest installierter Geräte im gesamten Gebäude sind eine Reihe von Investitionen nötig (s. Anhang zu technischer Ausstattung).

Allgemeine Unterrichts- und Fachräume

Moderner Unterricht unter Berücksichtigung digitaler Medien und Unterrichtsform kann nur dann gewinnbringend und lernfördernd sein, wenn der Einsatz der benötigten Technik verlässlich und ohne größere Komplikationen funktioniert. Nur so können Motivation, Energie und Unterrichtszeit optimal und effizient genutzt werden. In bereits allen Klassenräumen des Evangelischen Gymnasiums sind Activeboards installiert, die im Unterrichtsgeschehen das zentrale Medium darstellen. Sitzpläne in Klassenräumen sind stets dem Activeboard zugewandt. Diese partielle Digitalisierung des Unterrichts ist an der Schule bereits seit Jahren Standard und wird von der Schülerschaft und dem Kollegium als sehr gewinnbringend empfunden. Im Zuge und Zeitalter der progressiven Technologisierung sind die Klassenräume allerdings nicht mehr auf dem geforderten Standard. So fehlen Lan-Dosen an den gegenüberliegenden Wänden für stationäre Geräte und Wifi-AP. Außerdem sind eine Reihe stationärer Computer in den Klassenräumen veraltet. Die Internetanbindung ist ausreichend, aber entspricht nicht den Forderungen des Digitalpaktes von 2mBit je Schüler. Die Schule verfügt über einen Informatik- und einen Medienraum, die für Unterrichtsgruppen außerhalb des Fachunterrichts gebucht werden können, um so individuell (digital) arbeiten zu können. Zwar können jeweilige Räume gebucht werden, sind allerdings durch Fachunterricht (Informatik/Reporter/Projektunterricht) zu bestimmten Zeiten geblockt. Auch ist die Funktionalität des Medienraumes aufgrund veralteter Technik nur begrenzt. Die nur teilweise mögliche punktuelle Buchung eines Raumes entspricht u. E. nicht mehr den Anforderungen der heutigen Unterrichts- und Arbeitswelt und der im Orientierungsrahmen postulierten Anforderungen an einen modernen Unterricht. Eine detaillierte Auflistung der technischen Ausstattung des Evangelischen Gymnasiums ist dem Anhang beigefügt (siehe Abschnitt 7. Anhang / Technische Auflistung detailliert).

Tablets

Um der Arbeits- und Schülerwelt gerecht zu werden, sollen Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte mit digitalen mobilen Endgeräten ausgestattet werden. Die Wahl von Tablets anstelle von Notebooks hat den Vorteil, dass Tablets weniger wiegen als Notebooks und kleiner und handlicher sind. Im Unterrichtsgeschehen ermöglichen Tablets die Gestaltung eingeübter Kommunikationsformen, da sie auf dem Tisch liegen und der Bildschirm nicht zwischen Schüler und Lehrer steht. Tablets ermöglichen den Lehrkräften durch die Benutzung von bestimmten Apps eine zielführende und effiziente Administration von Schülergeräten.

Mobile Rechner (Notebooks)

Die Verwendung von Notebook-Wagen hat sich im Unterrichtsgeschehen als eher unpraktisch erwiesen, da die Notebooks im Zusammenhang mit der technisch anspruchsvollen Anmeldung am zentralen Server und des Ladens der individuellen Benutzerprofile eine hohe Latenz entwickeln. Insgesamt werden bei den Notebooks und Rechnern mit Windows-Betriebssystem hohe Anforderungen an die Administration gestellt. Sowohl Betriebssystem-Updates und Updates von Anwendungen behindern flüssiges Arbeiten. Eine alternative Nutzung von Notebooks wäre möglich, wenn lokale Anmeldungen ermöglicht werden könnten.

Einheitliche Geräte (z.B. iPads)

Um technischen Problemen vorzubeugen, Wartung der Geräte zu vereinfachen und auch Lehrkräfte bei der Fehlerbehebung nicht zu überfordern, ist ein einheitliches Gerät im Unterricht effizient. Eine zentrierte Administration durch das Mobile-Device-Management-System (MDM) ermöglicht den unterrichtenden Lehrkräften die Steuerung der Schülergeräte. Die Nutzung der Geräte ist potenziell auch in Prüfungssituationen möglich.

Bring your own device (BYOD)

Das Konzept des BYOD wird in der Oberstufe des Evangelischen Gymnasium zugelassen. Schülerinnen und Schülern steht es frei digitale Geräte im Unterricht zu verwenden und den Nutzen im eigenverantwortlichen Lernen zu reflektieren. Lediglich missbräuchlicher Umgang soll von den Lehrenden unterbunden werden.

6. Evaluation und Weiterentwicklung

Das vorliegende Medienbildungskonzept wird regelmäßig durch die installierte Arbeitsgruppe *Digitalisierung* in Absprache und Einbeziehung der einzelnen Fachgruppen evaluiert und weiterentwickelt. Fachgruppen evaluieren hierfür die jeweiligen schulinternen Arbeitspläne hinsichtlich des zu erwartenden Kompetenzgewinns. Entsprechende Veränderungen in eigenen Arbeitsplänen und Evaluationsergebnisse werden an die Arbeitsgruppe zurückgemeldet. Die technische Betreuung und Support werden ebenfalls jährlich von den betreuenden Lehrkräften evaluiert und zurückgemeldet. In der Praxis umgesetzte Bestandteile des Konzepts, wie z.B. der Einsatz von iPads im Jahrgang 7, werden zusätzlich in der Testphase 2019/2020 extern von der Universität Köln evaluiert und dokumentiert. Ferner finden weitere Evaluationen hinsichtlich der Rückmeldungen der Schüler- und Elternschaft statt, um konzeptionelle Optimierungen durchzuführen.

7. Anhang

7.1. *Medienbildungspläne der einzelnen Fächer*

Medienbildungsplan im Fach Deutsch

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	<p>Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte. (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler zeigen ihre Medienprodukte in der Klasse. 	<p>Märchen Jugendbuch - Lesetagebuch</p>			x				PC, Activeboard, Tablets
6	<p>Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler suchen unter Anleitung in verschiedenen Suchmaschinen und speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar. Schülerinnen und Schüler bewerten unter Anleitung Informationsquellen und Suchergebnisse. 	<p>Berichte Jugendbuch – Lesetagebuch</p>	x						PC, Tablet
	<p>Schülerinnen und Schüler reflektieren und berücksichtigen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler erkennen Probleme und Vorteile der digitalen Kommunikation. Sie reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien. 								
7	<p>Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. (4)</p>	Jugendbuch - Lesetagebuch	x						Tablets, PC

	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler suchen und erheben Daten und Informationen, werten diese aus, fassen sie unter Berücksichtigung von Zitierweisen und Quellenangaben zusammen und bewahren sie strukturiert auf. 								
8	<p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Daten, Informationen und Ressourcen. 	Klassische Lektüre Jugendbuch - Lesetagebuch		x					Tablets, PC
9	<p>Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler entwickeln Suchstrategien weiter, indem sie unter Anleitung altersgemäße Informationsquellen analysieren und diese kritisch bewerten. 	Klassische Lektüre Jugendbuch	x						Tablets, PC
10	<p>Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. (3)</p> <p>- Schülerinnen und Schüler entwickeln Suchstrategien weiter, indem sie unter Anleitung altersgemäße Informationsquellen analysieren und diese kritisch bewerten.</p>	Kommunikationsmodelle Klassische Lektüre Roman	x						Tablets, PC
EF	<p>Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler untersuchen und verstehen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in Medien und durch Medien. 	Klassische Lektüre Jugend debattiert Populärwissenschaftliche, journalistische Texte						x	PCs, Activeboard
Q1/2 Q3/4	<p>Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler suchen und erheben Daten und Informationen, werten diese aus, fassen sie unter Berücksichtigung von Zitierweisen und Quellenangaben zusammen und bewahren sie strukturiert auf. Schülerinnen und Schüler führen Medienrecherchen in verschiedenen digitalen Umgebungen durch, analysieren und interpretieren Daten und Informationen und bewerten diese kritisch. 	Klassische Lektüren Epochen Gattungsformen Sprache und Sprachreflexion Film, Filmkritik	x						Tablets
									PCs

	<p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler wählen digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht aus und kennen ethische Prinzipien bei der Kommunikation. <p>Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. (4)</p> <p>- Schülerinnen und Schüler nutzen öffentliche und private Dienste in kooperativen Arbeitsprozessen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).</p> <p>Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler analysieren und beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien und ihre wirtschaftliche, soziale und politische Bedeutung. Schülerinnen und Schüler analysieren und beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. Sie reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und nutzen ihre Erkenntnisse aktiv zur gesellschaftlichen Partizipation. 		X						Tablets, PCs
			x					x	PCs, Tablets, Activeboards

Medienbildungsplan im Fach Englisch

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche					Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	
5	SuS informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien (1)	Wiederholung und Anwendung erlernter Grammatik; Teilnahme am Wettbewerb The Big Challenge	x				x	PC/Internet
6	SuS informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien; (1) SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen; (2) SuS entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte; (1) SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen diese vor. (2)	London sights – Informationen recherchieren und eine Sehenswürdigkeit präsentieren.	x		x			PC, iPad, Internet
7	SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen; (2) SuS recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig; (3) SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen diese vor. (2) SuS planen Medienproduktionen und präsentieren in verschiedenen Formaten; (3)	Scotland – landeskundliche Informationen recherchieren und präsentieren	x		x			PC, iPad, Internet
8	SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen; (2) SuS recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig; (3)	America – States and Cities; landeskundliche Informationen recherchieren und präsentieren	x		x			PC, iPad, Internet

	SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen diese vor. (2) SuS planen Medienproduktionen und präsentieren in verschiedenen Formaten; (3)								
9	SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen; (2) SuS recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig; (3) SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen diese vor. (2) SuS planen Medienproduktionen und präsentieren in verschiedenen Formaten; (3)	American History – landeskundliche und geschichtliche Aspekte recherchieren und präsentieren jugendroman zur ersten Annäherung der Identitätsbildung	x		x				PC, Ipad, Internet
10	SuS planen Medienproduktionen und präsentieren in verschiedenen Formaten; (3) SuS beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kenne die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft (1) SuS setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle (2)	Identitätsbildung – reflecting social/peer groups			x			x	Internet
EF		Nicht adaptierter Jugendroman: Identitätsbildung; Communication on/offline						x	Ipad-Book Creator
Q1/2	SuS analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft (4); SuS analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst. (5)	The Media; Genetic engineering; ggfs. Filmanalyse						x	TV, PC, Internet, Ipad
Q3/4	SuS analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft (4); SuS analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit	The Media; Genetic engineering ggfs. Filmanalyse						x	TV, PC, Internet, Ipad

bewusst. (5)									
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Medienbildungsplan im Fach Französisch

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
6	---								
7	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien. (2) Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. (3) Schülerinnen und Schüler arbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. (2)	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen zu Sehenswürdigkeiten in Paris aufbereiten - Kontakt zu französischen Austauschschülern über digitale Medien - Präsentation der Erfahrungen beim Schüleraustausch durch z.B. Blog, Powerpoint oder Prezi 	X	X	X				PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
8	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. (3)	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen zu Arcachon und der Region Aquitaine, Ville d'hiver, recherchieren 	X						PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
9	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. (3)	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen zu Montivilliers und zum DFJW sowie dessen Angeboten recherchieren - Erarbeitung von Informationen zur Frankophonie weltweit - Zusammenstellen von Informationen zu unterschiedlichen Festen und Festivals in der frankophonen Welt / in Frankreich 	X						

10	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. (3)	- Digitale Präsentation der Ergebnisse der Lektüreprojekte			X				PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
EF	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. (4) Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. (3) Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. (3)	- Abhängig von der Konkretisierung des Projektes, z.B. über eTwinning	X	X	X				PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
Q1/2	Abhängig von den verbindlichen abiturrelevanten Inhalten	Abhängig von den verbindlichen abiturrelevanten Inhalten							
Q3/4	Abhängig von den verbindlichen abiturrelevanten Inhalten	Abhängig von den verbindlichen abiturrelevanten Inhalten							

Medienbildungsplan im Fach Latein

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5									
6	<p>SuS informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen. <p>SuS kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten. (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS kennen Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation und wenden diese an. <p>SuS entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte. (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS nutzen Medien kreativ, um eigene Ideen und Themen darzustellen. - SuS zeigen ihre Medienprodukte in der Klasse. 	<p>Dokumentation zum Thema „Leben der Gladiatoren in der Antike“ mit vorgegebenem Material und Arbeitsaufträgen (VIVA Lektion 5)</p> <p>Gemeinsam erstelltes Schaubild zur römischen <i>familia</i> (VIVA Lektion 2/3/7)</p> <p>Präsentation zum Thema „Das Leben in der antiken Stadt Rom – eine Stadt der Kontraste“ (VIVA Lektion 7)</p>	x	x	x				Smartboard, Tablets, PCs mit Office (PPP)
7	<p>SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS bewerten unter Anleitung Informationsquellen und Suchergebnisse. <p>SuS kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler</p>	<p>Recherche zu Romulus und Remus und dem römischen Gründungsmythos (VIVA Lektion 11)</p> <p>Das römische Klientensystem (VIVA Lektion 13)</p>	x	x	x				PC, Tablet, Beamer, Videokamera+Programm zum Schneiden etc.

	<p>Kommunikationsmöglichkeiten. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS teilen Dateien, Informationen und Links und nutzen digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Produkten. <p>SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS kennen einfache technische Bearbeitungswerkzeuge sowie Gestaltungsmittel und wenden diese zu fachbezogenen Inhalten an. - SuS stellen ihre Medienprodukte in der Klasse vor. 	Erstellen eines Lernvideos zum <i>cursus honorum</i> (VIVA Lektion 17)							
8	<p>SuS recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS entwickeln Suchstrategien weiter, indem sie unter Anleitung altersgemäße Informationsquellen analysieren und diese kritisch bewerten. <p>SuS planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS kennen mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten und wenden diese in der Bearbeitung von Informationen und der Zusammenführung von Inhalten in verschiedenen Formaten an. - SuS präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge vor Mitschülerinnen und Mitschülern und erarbeiten grundlegende Kriterien für die Beurteilung. 	<p>Recherche zum Untergang Pompejis und dem Vesuvausbruch (VIVA Lektion 25)</p> <p>Aeneas' Gang in die Unterwelt – eine produktorientierte Rezeption für Jugendliche (VIVA Lektion 20)</p>	x		x				PC, Smartboard, Tablets, Programm für Videos und Hörspiele
9	<p>SuS recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab, identifizieren relevante Quellen und führen diese zusammen. <p>SuS kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von 	<p>Recherche zum römisches Rechtswesen und dessen Bedeutung bis heute (VIVA Lektion 33/34)</p> <p>Kooperative Erarbeitung des <i>ablativus absolutus</i> (VIVA Lektion 30)</p>	x	x	x				PC, Smartboard, Tablets etc. (s.o.)

	<p>Daten, Informationen und Ressourcen.</p> <p>SuS planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS veröffentlichen eigene Medienprodukte unter Berücksichtigung der rechtlichen Vorgaben und erarbeiten differenzierte Kriterien für die Beurteilung. 	<p>Produktorientierte Rezeption verschiedener Themen und Motive des trojanischen Sagenkreises (VIVA Lektion 27-29)</p>							
10	<p>SuS wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS führen Medienrecherchen in verschiedenen digitalen Umgebungen durch, analysieren und interpretieren Daten und Informationen und bewerten diese kritisch. <p>SuS geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS nutzen öffentliche und private Dienste in kooperativen Arbeitsprozessen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben). 	<p>Einführung des analogen und digitalen Wörterbuchs: Chancen und Gefahren im Vergleich</p> <p>Umgang mit vorgefertigten Übersetzungen von einschlägigen Internetseiten (u.a. gottwein.de)</p>	x	x					APP Wörterbuch, PONS, PC, Smartboards, Tablets
EF	<p>SuS führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen selbstständig und zielgerichtet. <p>SuS setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. Sie setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander. 	<p>Recherche zu Catulls <i>carmina</i> und zu den verschiedenen Interpretationsansätze zur Bedeutung des <i>passer</i> der Lesbia (Catull, <i>carmina</i>)</p> <p>Fragen der menschlichen Existenz: Umgang mit der Zeit, Individuum und Masse sowie die Frage nach der <i>vita beata</i> (Seneca, <i>epistulae morales</i>)</p>	x					x	Tablets und Smartboard
Q1/2	<p>SuS führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS führen fundierte Medienrecherchen durch, strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten und bereiten sie unter 	<p>Recherche zum Verhältnis zwischen Vergil und Augustus auf Grundlage dessen Œuvres (Vergil, <i>Aeneis</i> u.a.)</p>	x		x				Tablets+Smartboard, Programme für Videos und Hörspiele etc. (Garageband, Audacity etc.)

	<p>Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.</p> <p>SuS planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter und berücksichtigen rechtliche Vorgaben bei eigenen und fremden Werken. Sie setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess. 	<p>Produktorientierte Rezeption: Aeneas und Dido – ein antikes Liebesdrama (Vergil, <i>Aeneis</i>)</p>							
Q3/4	<p>SuS analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS analysieren und beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. Sie reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und nutzen ihre Erkenntnisse aktiv zur gesellschaftlichen Partizipation. 	<p>Populistische Techniken in der Politik (Cicero, <i>orationes Philippicae</i>)</p>						x	Tablets+Smartboard

Medienbildungsplan im Fach Kunst

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	<p>Die SuS erstellen inszenierte Porträtfotografien unter Einsatz digitaler Medien. Sie experimentieren hierzu mit Bildentstehungsprozessen und nutzen digitale Medien sachgerecht. Sie verwalten ihre Bilder am Computer und lernen die digitalen Werkzeuge von Bildbearbeitungsprogrammen kennen. Die SuS erfahren das Manipulationspotential digitaler Fotografie.</p> <p>Die SuS planen und gestalten eine Bildsequenz. Sie gestalten ein Layout, insbesondere von Bild und Text, z.B. am Computer. Sie erproben die Ausdrucksmöglichkeiten der Bildsprache etwa durch die Variation der Schriftarten.</p>	<p>Bild des Menschen – Inszenierung</p> <p>Bild der Zeit - Bildsequenz</p>			x	x	x		PC, ActiveBoard, Tablets, iPad
6	<p>Die SuS bauen fantastische Räume oder Gebäude. Hierzu recherchieren sie fantastische Architekturen als Arbeitsgrundlage. Sie präsentieren ihre Werke und ihren Entstehungsprozess auch unter Verwendung digitaler Fotografie und Präsentationsprogrammen des Computers.</p>	<p>Bild des Raumes – Fantastische Räume</p>	x		x		x		PC, ActiveBoard, Tablets, iPad
									PC, Activeboard, Tablets

7	<p>Die SuS entwickeln und gestalten figurative Plastiken und Skulpturen im Spannungsfeld von Gegenständlichkeit und Abstraktion. Hierzu recherchieren sie entsprechende Werke der Bildenden Kunst. Sie können z.B. mit dem Programm Google Sketchup selbst Modelle entwerfen und mit 3D-Druckern drucken.</p> <p>Die SuS recherchieren zu grafischen und malerischen Objektdarstellungen und vergleichen ihre Abbildungs- und Ausdrucksqualitäten. Sie können Zeichenprogramme nutzen, um selbst Objekte grafisch darzustellen. Außerdem können sie mit Filtern von Bildbearbeitungsprogrammen arbeiten, um Tonwerttrennungen zu erzeugen.</p>	<p>Bild des Menschen – Figurative Plastik</p> <p>Bild der Dinge – Objektdarstellung (Zeichnung und Druck)</p>	X		x		x		PC, Tablets, iPad
8	<p>Die SuS erstellen eine Fotosequenz aus Einzelfotografien durch Montage, nutzen fotografische Gestaltungsmittel und Mittel der Bildbearbeitung am Computer.</p> <p>Die SuS realisieren räumliche Wirkungen malerisch auf der Fläche, indem sie raumbildende Gestaltungsmittel und linearperspektivische Verfahren nutzen. Hierzu recherchieren sie entsprechende Werke der Bildenden Kunst.</p>	<p>Bild der Zeit – Fotosequenz</p> <p>Bild des Raumes – Raumdarstellung (Zeichnung und Malerei)</p>	x		x		x		PC, Tablets, iPad
9	<p>Die SuS planen und visualisieren Architektur und nutzen hierzu z.B. digitale, architekturbezogene Darstellungsverfahren zur Erstellung von Arbeitsmodellen. Sie analysieren außerdem perspektivische Konstruktionen z.B. mit entsprechenden Computerprogrammen. Sie dokumentieren ihren Arbeitsprozess und erstellen ein Portfolio.</p> <p>Die SuS gestalten Bilder des Menschen. Hierzu fertigen sie Studien zur Gestalt des Menschen unter Berücksichtigung der Proportionen an. Diese können sie an fotografischen Beispielen der digitalen Medienwelt untersuchen.</p>	<p>Bild des Raumes – Gebauter Raum</p> <p>Bild des Menschen - Menschendarstellung</p>	x		x		x		PC, Tablets, iPad
10	<p>Die SuS setzen einen Designauftrag um. Hierzu recherchieren sie zunächst im Internet nach einem bereits vorhandenen Markt für ihr Designprodukt. Ihren Designprozess dokumentieren sie in Form eines Portfolios. Die Entwurfszeichnungen können am Computer erstellt werden.</p> <p>Die SuS realisieren einen Kurzfilm, Experimentalfilm oder filmisch eine künstlerische Aktion. Sie verwenden filmische Montageformen von Schnittprogrammen am Computer.</p>	<p>Bild der Dinge – Design</p> <p>Bild der Zeit - Film</p>	x		x		x		PC, Tablets, iPad
EF	<p>Die SuS entwickeln und gestalten Stillleben zeichnerisch und malerisch. Hierzu recherchieren sie entsprechende Werke der Bildenden Kunst.</p>	<p>Bild der Dinge – Stillleben im Barock</p>	x		x		x	x	PC, Tablets, iPad

	<p>Die SuS realisieren räumliche Wirkungen auf der Fläche und nutzen raumbildende Gestaltungsmittel und linearperspektivische Verfahren. Hierzu recherchieren sie entsprechende Werke der Bildenden Kunst.</p> <p>Die SuS entwickeln und gestalten figurative Plastiken und Skulpturen im Spannungsfeld von Gegenständlichkeit und Abstraktion. Sie orientieren sich an den Plastiken und Skulpturen der Moderne. Hierzu recherchieren sie Kunstströmungen und entsprechende Werke der Modernen Kunst.</p> <p>Die SuS recherchieren und untersuchen Werke der Zeitgenössischen Kunst, in denen Zeit thematisiert wird. Sie erstellen Konzepte für ein Mediales Kunstwerk zu dieser Thematik und setzen sich mit ihrem eigenen Medienkonsum auseinander.</p>	<p>Bild des Raumes – Landschaftsmalerei in der Romantik und im Impressionismus</p> <p>Bild des Menschen – Menschendarstellungen in der Moderne (Plastik und Skulptur)</p> <p>Bild der Zeit – Darstellung von Zeit in Werken der zeitgenössischen Kunst</p>							
<p>Q1/2 Q3/4</p>	<p>Die SuS untersuchen und gestalten Bilder zum Thema Vergänglichkeit. Hierzu recherchieren sie entsprechende Werke der Bildenden Kunst.</p> <p>Die SuS untersuchen Bilder urbaner Raumsituationen und gestalten solche grafisch und malerisch. Hierzu recherchieren sie entsprechende Werke der Bildenden Kunst.</p>	<p>Bild der Dinge – Bilder der Vergänglichkeit</p> <p>Bild des Raumes – Das Bild der Stadt</p>	<p>x</p>						<p>PC, Tablets, iPad</p>

Medienbildungsplan im Fach Musik/Musikprofil

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	<p>SuS recherchieren in verschiedenen Umgebungen und strukturierten Informationen zunehmend selbstständig. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab, identifizieren relevante Quellen und führen diese zusammen <p>SuS erarbeiten und Anleitung altersgerechte Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS kennen einfache technische Bearbeitungswerkzeuge sowie Gestaltungsmittel und wenden diese zu fachbezogenen Inhalten an. 	- Recherche zum Thema Musikinstrumente	x		x				PC/Ipad
6	<p>SuS recherchieren in verschiedenen Umgebungen und strukturierten Informationen zunehmend selbstständig. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab, identifizieren relevante Quellen und führen diese zusammen <p>SuS erarbeiten und Anleitung altersgerechte Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS kennen einfache technische 	- Recherche zum Thema Komponisten im Vergleich, J.S. Bach/W.A. Mozart/L. Bernstein	X		X				PC/Ipad

	Bearbeitungswerkzeuge sowie Gestaltungsmittel und wenden diese zu fachbezogenen Inhalten an. (3)	- Tonleitern, Intervalle, Dreiklänge, Stammtöne usw. am Computer: Musiktheorie Kompakt	x				x	x	
7	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst. (5)	- Musik und Markt, Urheberrecht, Schüler informieren sich und reflektieren die Zusammenhänge über Coverversionen, illegale Downloads, Datenschutz usw.	x			x		x	PC/iPad
8	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. (3) Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation. (4)	- Musik und Werbung, Musik und Wirkung: Einen Jingle am Computer vertonen bzw. digital aufzeichnen, einen Werbefilm drehen.		x		x			PC/iPad
9	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. (4) Schülerinnen und Schüler kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum und berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen. (4) Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation. (4)	- Filmmusik am Computer analysieren, komponieren und eine Szene vertonen - Profil Kultur und Event: Ein Event planen			X			X	PC/iPad
10	Schülerinnen und Schüler verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter und berücksichtigen rechtliche Vorgaben bei eigenen und fremden Werken. Sie setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess. (5) Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. (5)	- Einen Blues und dessen Geschichte kennen, arrangieren bzw. komponieren, einen im Internet gefundenen „loop“ digital aufzeichnen und zu einem eigenen Rap weiterverarbeiten. - Profil Kultur und Event: Einen Text für ein Musical schreiben, eine Multimediaproduktion zur Unterstützung eine Aufführung erstellen			X				PC/iPad
EF	Schülerinnen und Schüler verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter und berücksichtigen rechtliche Vorgaben bei eigenen und fremden Werken. Sie setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess. (5)	- Ein modernes Musikstück im Stile der Musik des 20./21. Jahrhunderts konzipieren, komponieren, aufnehmen und präsentieren			x				PC/iPad
Q1/2	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten	- Siehe Vorgaben Zentralabitur	X		x				PC/iPad

	<p>Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. (5)</p> <p>Schülerinnen und Schüler verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter und berücksichtigen rechtliche Vorgaben bei eigenen und fremden Werken. Sie setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess. (5)</p>							
Q3/4	<p>Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. (5)</p> <p>Schülerinnen und Schüler verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter und berücksichtigen rechtliche Vorgaben bei eigenen und fremden Werken. Sie setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess. (5)</p>		x					

Medienbildungsplan im Fach Niederländisch

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			chieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	sieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	X	X							
6	X	X							
7	X	X							
8	X	X							
9	X	X							
10	X	X							
EF	Schülerinnen und Schüler erstellen Kurzpräsentationen zur Entwicklung ihrer interkulturellen Kompetenzen sowie zur Unterstützung ihres Fremdverstehens	Auseinandersetzung und Vergleich mit Entstehungsfaktoren, Erscheinungsformen und gesellschaftlicher Bedeutung jugendlicher Subkulturen in den Niederlanden	X	X	X			X	PCs, Activboard, Beamer

Q1/2	Schülerinnen und Schüler fördern im FSU ihre Sozial- sowie Handlungskompetenz, indem sie sich medial-interaktiv mit altersbedingten und gesellschaftlich relevanten Konfliktsituationen auseinandersetzen	Ursachen, Verlauf und Folgen systematischer Ausgrenzung durch Cyber-mobbing	X		X		X		Tablets, Kopfhörer + Verteiler
Q3/4	Schülerinnen und Schüler fördern ihre Sprach- sowie (historische) Sachkompetenz, indem sie sich mit einer für die Niederlande relevanten Problemstellung kritisch auseinandersetzen	Een betoog houden – Een discussie voeren Bedreiging door het water – Moet Nederland gered? Aspecten van het leven in Nederland	X	X	X				PCs

Aufgabenfeld B

Medienbildungsplan im Fach Erdkunde

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.	Tagebucheinträge zum Leben auf dem Land und in der Stadt	x		x				
6	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Kurzreferat über aktuelle Naturereignisse	x		x				PC/Tablet/Activeboard

7	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.	Erstellung einer Werbekampagne zum Erhalt des Regenwaldes	x		x			x	PC/Tablet/Activeboard
8	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Recherche zur Überfischung der Weltmeere	x					x	PC/Tablet
9	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Auswertung von Strukturdaten	x					x	PC/Tablet
10	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Plakate zum Entwicklungsstand ausgewählter Staaten	x		x				PC/Tablet

EF	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medien- recherchieren durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse	Präsentationen zu ausgewählten Themen im Bereich Nachhaltigkeit	x		x			x	PC/Tablet/Activeboard PPP/Prezi
Q1/2	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medien- recherchieren durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse	Vor- und Nachbereitung der im Unterricht behandelten Themen; Impulsreferate zu den Kursthemen	x		x			x	PC/Tablet/Activeboard PPP/Prezi
Q3/4	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medien- recherchieren durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse	Vor- und Nachbereitung der im Unterricht behandelten Themen; Impulsreferate zu den Kursthemen	x		x			x	PC/Tablet/Activeboard PPP/Prezi

Medienbildungsplan im Fach Geschichte

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte. Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Landschaft.	Beispiel: Was ist Geschichte? – gelenkte Recherche im Internet, Erstellung einer Präsentation, Reflexion eigener Nutzung, Anwendung von EDV-Programmen	X		X			X	PCs, Beamer
6	Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungstrategien. Schüler erarbeiten unter Anleitung Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. Schüler sprechen über eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln ein Sicherheitsbewusstsein. Vertiefung digitaler Kenntnisse.	Beispiel: Arbeit mit den gängigen Geschichtsportalen im Internet (u.a. segu), Medienprodukte mit Prezi und Powerpoint im Vergleich, eigenes Nutzungsverhalten anhand von Einschätzung unterschiedlichen Interseiten (seriöses Impressum? politische Funktion? Beeinflussung?)	x		x	x	x		PCs, Beamer
7	Schülerinnen kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.	Beispiel: Nutzung der gemeinsamen Dokumente auf IServ, kooperatives Erstellen von Texten		x					PCs, Beamer, Tablets
8	Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Beispiel: weitgehend selbstständige Gruppenarbeit zum Thema Kaiserreich inklusive Präsentation	x						PCs, Beamer
9	Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative Prozesse.	Beispiel: Arbeit im Lernzentrum, eigenständige Erarbeitung von Material für eine Stunde zum Thema „Vom Zarenreich zur Sowjetunion“, Gruppenpuzzle-Methode, Zusammenfügen im Plenum				x			PCs, Beamer

10	Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie herben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Beispiel: Projekt „Nordhorn im Dritten Reich“ in Kooperation mit dem Kreisarchiv, Recherche anhand von digitalisiertem Material am PC, Bewertung der Verwendungsmöglichkeit	x		x				PCs, Beamer
EF	Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus entsprechenden Medien und wenden Such- und Verarbeitungsstrategien an. Medien werden in kooperative Arbeitsprozesse integriert.	Beispiel: Auswertung des Films „Das schweigende Klassenzimmer“ als filmische Repräsentation der DDR im Vergleich mit dem eingeführten Lehrwerk.	x	x	x			x	PCs, Beamer
Q1/2	Schülerinnen kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative Prozesse ein.	Themen variieren in den Q-Phasen jedes Jahrgangs.	x	x	x		x	x	PCs, Beamer
Q3/4	Schülerinnen kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative Prozesse ein.	Themen variieren in den Q-Phasen jedes Jahrgangs.	x	x	x		x	x	PCs, Beamer

Medienbildungsplan im Fach Politik

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien	
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Konstruieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren		
8	<p>Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p>Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.</p>	<p>Produktion von Werbung nach dem AIDA-Prinzip</p> <p>Recherche zur aktuellen Politik der Kommune</p>	x		x					PC/Tablet/iPad

<p>9</p>	<p>Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.</p> <p>Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.</p>	<p>Eigene Sammlung, Zusammenstellung und Bewertung verschiedener Wahlwerbung von Parteien zu Bundestagswahlen</p> <p>Recherche zu einem aktuellen politischen Problem zur Erarbeitung des Politikzyklus</p>	<p>x</p>		<p>x</p>			<p>x</p>	<p>PC/Tablet/iPad</p> <p>PC/Tablet/iPad</p>
<p>10</p>	<p>Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.</p>	<p>Eigene Sammlung, Zusammenstellung und Bewertung verschiedener Wahlwerbung von Parteien zur Europawahl.</p>	<p>x</p>		<p>x</p>			<p>x</p>	<p>PC/Tablet/iPad</p>
<p>11</p>	<p>Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medien-recherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.</p>	<p>Erarbeitung eines Berufsprofils.</p>	<p>x</p>					<p>x</p>	<p>PC/Tablet/iPad</p>

	<p>Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medien- recherchern durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse.</p> <p>Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p>	Erstellen Erklärvideos zur UNO	x		x			x	PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
Q1/2	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medien- recherchern durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse	Recherche zu Parteiprogrammen, Vor- und Nachbereitung der im Unterricht behandelten Themen; Impulsreferate zu den Kursthemen	x		x			x	PC/Tablet/iPad
Q3/4	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medien- recherchern durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse	Recherche zu einem aktuellen globalen Konflikt, Vor- und Nachbereitung der im Unterricht behandelten Themen; Impulsreferate zu den Kursthemen	x		x			x	PC/Tablet/iPad/ActiveBoard

In allen Jahrgängen können auch Planspiele oder online zur Verfügung gestellte, aktuell relevante Programme (z. B. Wahlomat) eine Rolle spielen.

Medienbildungsplan im Fach Religion

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	<p>SuS erarbeiten und Anleitung altersgerechte Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS kennen einfache technische Bearbeitungswerkzeuge sowie Gestaltungsmittel und wenden diese zu fachbezogenen Inhalten an. - <p>Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien.</p>	<p>Die Bibel: Ein Erklärvideo erstellen.</p> <p>Gemeinsam glauben in verschiedenen Kirchen (evangelisch-katholisch). Digital Kirchen der Grafschaft besuchen (www.grafschafter-kirchen.de) und einen Kirchenführer erarbeiten.</p>	x		x				PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
6	<p>Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.</p> <p>Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.</p>	<p>Schöpfung: Eine Dokumentation erstellen.</p>	x		x				PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
7	<p>Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.</p>	<p>Unsere Kirchen: Reformation - (Leitthemen: „Mensch“ und „Kirche und Ökumene“): WebQuest; Online-Spiel zu Martin Luther; sehr umfangreiche Medien aus dem Reformationsjahr im Internet erkunden.</p>	x						PC/Tablet/iPad
8	<p>Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.</p> <p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren</p>	<p>Verantwortlich handeln (Leitthema „Ethik“): Plakate gegen Ungerechtigkeit inhaltlich erarbeiten, erstellen und ausstellen</p>	x	x					PC/Tablet/iPad

	verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.							
9	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten.	Kompetenzbereich ‚Ethik‘ – Leitthema: Sterben und Tod als Anfragen an das Leben - Digitale Gedenkseiten recherchieren Entwurf einer Todesanzeige	X		X			PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
10	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.	Kirchliche Verantwortung in Staat und Gesellschaft - Gedenktage vorbereiten (27. Januar, 8. Mai, 3. Oktober, 9. November)	X		X			PC/Tablet/iPad/ActiveBoard
EF	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft.	Kompetenzbereich Religion und Religionen: religiöse Elemente und Strukturen in Medien, sozialen Netzwerken und virtueller Realität beispielhaft analysieren	X				X	PC/Tablet/iPad
Q1/2	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Wahrheitssuche und Glaubensvielfalt – Interreligiöser Dialog – Was glauben die anderen? – „Internetexpedition“ in die Vielfalt der Religionen	X					PC/Tablet/iPad
Q3/4	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	Jesus als Grund des Glaubens: Kreuz und Auferstehung – Für mich gestorben und auferstanden? – das Kreuz in der Kunst zB anhand digitaler Galerien	X				X	PC/Tablet/iPad/ActiveBoard

Medienbildungsplan im Fach Reporterprofil

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			chieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	sieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte. Schülerinnen und Schüler nutzen Medien kreativ, um eigene Ideen und Themen darzustellen. Schülerinnen und Schüler zeigen ihre Medienprodukte in der Klasse. Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.	Erstellung von eigenen Fotostorys zu Lebenswelt-relevanten Themen der Schülerinnen und Schüler im Kontext Schule. Aufklärung über Gefahren des Missbrauchs persönlicher, digitaler Daten und Informationen (Fake-News, Cyber-Mobbing, Grooming, etc.).			x	x			Computer + Bildbearbeitungsprogram me + Kamera/Smartphone
6	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten. Schülerinnen und Schüler suchen unter Anleitung in verschiedenen Suchmaschinen und speichern Daten und	„Mit Worten Bilder malen“: Optimale Vermittlung von Information bei reduzierter Sinneswahrnehmung Erstellung von eigenen, altersangemessenen Hörspielen zu relevanten Themen der eigenen Lebenswelt außerhalb eines schulischen Kontext.	x	x	x			Computer + Audio- /Schnittprogramm (Audacity) + Kamera/Smartphone (+ Mikrofon/Kopfhörer)	

	Informationen sicher und auffindbar.								
7	Schülerinnen und Schüler rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab, identifizieren relevante Quellen und führen diese zusammen. Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Daten, Informationen und Ressourcen. Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.	Differenzierte Informationsbeschaffung im Sinne von Pluralität, Perspektivität und Kontroversität. Erarbeitung von Möglichkeiten der Informationsdarstellung (Legetechnik, Animation). Recherche zu regional gesellschaftlich relevanten (Streit-)Themen und anschließende Erstellung von hinsichtlich der Komplexität reduzierten Lernvideos im Sinne altersgerechter Zielgruppen.	x	x	x			x	Computer + Kamera/Smartphone + Programm zur Bildbearbeitung/Animation (PowToon)
8	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen (Kurzfilm) und gestalten, präsentieren und veröffentlichen unter Beachtung rechtlicher Vorgaben. Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Daten, Informationen und Ressourcen.	Selbständige Vorbereitung und Erstellung eines Audio-Beitrags für ein außerschulisches Event (Grafschafter Showgala) Erarbeitung und Analyse von Kameraperspektiven und Einstellungsgrößen mit anschließender Anwendung n Kurzfilm-Format. Eigenständige Teilnahme an außerschulischem Wettbewerb (z.B. Grafschafter Filmklappe).	X	X	X				Computer + Kamera/Smartphone + Programm zur Bildbearbeitung (Movie Maker)/ Schnittprogramm (Audacity)
9									
10									
EF									
Q1/2									
Q3/4									

Aufgabenfeld C

Medienbildungsplan im Fach Biologie

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten 	Referate zum Thema Haustiere	X	X	X				Bücher, Laptop
6	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. 	Bau der Blütenpflanze; Körperbau des Menschen; Sexualität des Menschen	x		x				Laptop; App
7	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen 	Stoffwechsel des Menschen (Atmung, Ernährung, Herz und Blutkreislauf)	x		x				Laptop; App

	<p>zunehmend selbstständig.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. 							
8	<ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. - Schülerinnen und Schüler führen Medienrecherchen in verschiedenen digitalen Umgebungen durch, analysieren und interpretieren Daten und Informationen und bewerten diese kritisch. 	Referate zum Thema Nachhaltigkeit	x		x			Laptop
9	<ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. - Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle. - Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizierenden eigenen Mediengebrauch 	Sucht (evtl. Referate)	x		x		x	Laptop
10	<ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor - Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. 	Recherche von der Vererbung bestimmter Merkmale, Erbkrankheiten-> ethische Fragen	x		x			Laptop

EF	- Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Mutationen	x						Laptop
Q1/2	- Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. -	Ökologie (Ökosystem je nach Abiturjahrgang und deren Schutz)	x		x				Laptop; App
Q3/4	- Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Funktion der Synapse und Weiterleitung der Erregung	x		x				Laptop; App

Medienbildungsplan im Fach Chemie

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
6	<p>Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. [1]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten. [1]</p> <p>Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. [2]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen. [1]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Visualisierung von Laborregeln</p> <p>Visualisierung des Teilchenmodells zur Erklärung der Aggregatzustände und von Stoffgemischen</p>	x	x	x		x		<p>Computer/Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Activeboard</p> <p>Kamera</p>
7	<p>Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. [1]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten. [2]</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. [3]</p> <p>Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Visualisierung von Modellvorstellungen zum Ablauf chemischer Reaktionen und der Wirkung von Katalysatoren</p> <p>Anschauen von Experimenten, die im schulischen Kontext nicht</p>	x	x	x		x		<p>Computer/Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Activeboard</p> <p>Kamera</p>

	ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung. [2]	mehr durchgeführt werden dürfen, jedoch eine didaktische Relevanz haben							
8	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. [1]	Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen	x	x	x		x		Computer/Laptop Tablet Activeboard Kamera
	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten. [2]	Anschauen von Experimenten, die im schulischen Kontext nicht mehr durchgeführt werden dürfen, jedoch eine didaktische Relevanz haben							
	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. [3]	Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien							
	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung. [2]	Visualisierung relevanter chemischer Großprozesse wie Hochofenprozess							
9	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. [1]	Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen	x	x	x		x		Computer/Laptop Tablet Activeboard Kamera
	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. [3]	Anschauen von Experimenten, die im schulischen Kontext nicht mehr durchgeführt werden dürfen, jedoch eine didaktische Relevanz haben							
	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. [3]	Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien							
	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung. [2]	Arbeit mit dem interaktiven Periodensystem							
		Visualisierung der Atommodelle von Thomson, Rutherford und Bohr.							
		Messen von Energiebilanzen bei Lösungsvorgängen							
		Visualisierung der Modellvorstellung von Ionen und deren Löslichkeit in Wasser							
10	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien. [2]	Erarbeitung von Referaten zu Energiegewinnung durch Kkohlenstoffhaltige Rohstoffe.	x	x	x		x		Computer/Laptop Tablet Activeboard Kamera
	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. [3]	Anschauen von Experimenten, die im schulischen Kontext nicht mehr durchgeführt werden dürfen, jedoch eine didaktische Relevanz haben							
	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. [3]	Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien							
		Chemisches Rechnen							

	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung. [2]	<p>Visualisierung des Elektronenpaarabstoßungsmodells</p> <p>Visualisierung intermolekularer Kräfte</p> <p>Visualisierung von Protonenübergängen bei Säure-Base-Reaktionen</p>							
EF	<p>Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. [3]</p> <p>Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Mediene Erfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. [4]</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. [3]</p> <p>Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. [4]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Anschauen von Experimenten, die im schulischen Kontext nicht mehr durchgeführt werden dürfen, jedoch eine didaktische Relevanz haben</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Ableitung der Lewis-Schreibweise</p> <p>Visualisierung von Isomeren</p> <p>Visualisierung von Elektronenübergängen und Oxidationszahlenänderungen bei Redoxreaktionen</p> <p>Teilnahme an Jugend präsentiert</p>	x	x	x			x	<p>Computer/Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Activeboard</p> <p>Kamera</p> <p>Grafikfähige</p> <p>Taschenrechner</p> <p>Messsensorik</p>
Q1/2	<p>Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Mediene Erfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. [4]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Anschauen von Experimenten, die im schulischen Kontext nicht mehr durchgeführt werden dürfen, jedoch eine didaktische Relevanz haben</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Visualisierung von Isomeren und Mesomeren</p> <p>Visualisierung von komplexen Reaktionsmechanismen, auch in Abhängigkeit der Reaktionsgeschwindigkeit.</p> <p>Visualisierung des Einflusses von Druck, Temperatur und Konzentration auf chemische Systeme</p> <p>Simulation der Gaschromatografie</p> <p>Simulation der Polymerbildung</p>	x	x	x			x	<p>Computer/Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Activeboard</p> <p>Kamera</p> <p>Grafikfähige</p> <p>Taschenrechner</p> <p>Messsensorik</p>

		<p>Simulation von Kettenreaktionen</p> <p>Berechnungen in der Thermodynamik</p> <p>Visualisierung der Entropie</p> <p>Simulation der Aktivierungsenergie</p> <p>Visualisierung von dynamischen Gleichgewichten</p> <p>Visualisierung des Massenwirkungsgesetzes und von Gleichgewichten</p>						
Q3/4	<p>Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren und reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen. [5]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Anschauen von Experimenten, die im schulischen Kontext nicht mehr durchgeführt werden dürfen, jedoch eine didaktische Relevanz haben</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Visualisierung von Säure-Base-Konzepten</p> <p>Berechnungen von pH-Werten</p> <p>Visualisierung von Titrationskurven</p> <p>Visualisierung und Berechnungen von Elektrolyseabläufen</p>	x	x	x		x	<p>Computer/Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Activeboard</p> <p>Kamera</p> <p>Grafikfähige Taschenrechner</p> <p>Messsensorik</p>

Medienbildungsplan im Fach Mathematik

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	SuS kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen. Sie wenden grundlegende Funktionen von digitalen Werkzeugen unter Anleitung an.	Körper und Figuren					x		Geogebra
6	SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. Sie kennen einfache technische Bearbeitungswerkzeuge sowie Gestaltungsmittel und wenden diese zu fachbezogenen Inhalten an. SuS setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein. Sie finden und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten, identifizieren passende Werkzeuge zum Handeln und teilen eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen.	Planung und Durchführung statistischer Erhebungen – Erstellen von Diagrammen Kreise und Winkel, Winkelsummen, Abbildungen und Symmetrien - Erkenntnisgewinnung			x				Tabellenkalkulation Geogebra
7	SuS setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein. Sie finden Lösungen für technische (mathematische) Probleme.	Dreiecksgeometrie					x		Geogebra
8	SuS setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge.	Terme und Gleichungen – Identifikation wertgleicher Terme durch systematisches Ausprobieren					x		Tabellenkalkulation
9	SuS bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. Sie planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.	Näherungsverfahren als Grenzprozesse (Intervallhalbierungs-, Heronverfahren)					X		z.B. Tabellenkalkulation, Java, Visual Basic, etc.
							x		

	SuS setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.								Geogebra
10	SuS setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.	Entdeckungen an rechtwinkligen Dreiecken und Ähnlichkeit Trigonometrie Exponentielles Wachstum					x		Geogebra Tabellenkalkulation
EF	SuS planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Beschreibende Statistik – Erhebung, Darstellung und Auswertung von Daten			x				Tabellenkalkulation
Q1/2	SuS kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikations-möglichkeiten. Sie teilen Dateien, Informationen und Links und nutzen digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Produkten. SuS bewerten und nutzen effektive digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. Sie erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.	Analysis, Stochastik und analytische Geometrie		x					
Q3/4		Wahrscheinlichkeitsverteilungen - Untersuchung und Darstellung von Histogrammen (Sigmaumgebungen) Beschreibende und beurteilende Statistik (Vertrauensintervalle – graphische Darstellung)					x	z.B. Geogebra für Simulationen	

Medienbildungsplan im Fach Physik

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien	
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren		
5										
6									Kein Unterricht	
7	SuS rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab, identifizieren relevante Quellen und führen diese zusammen	Internet Recherche und Erstellen einer Präsentation zum Thema erneuerbare Energiequellen Untersuchung einer mechanischen Energieumwandlung (Berg- und Talbahn) anhand einer Simulation	x	x	x			x	x	PC, Browser und Präsentationssoftware (Prezi, Powerpoint, Keynote, LibreOffice) Programmpaket PheT
8	Erfassung von Daten in einer Alltagssituation Auswertung und Visualisierung der Daten	Erstellen von t-S Diagrammen unter Auswertung von GPS-Daten des Schulweges. Datenerfassung einer gleichförmigen und gleichförmig beschleunigten Bewegung an der schiefen Ebenen Visualisierung von Kräfteadditionen und Zerlegungen mit Hilfe einer dynamischen Geometrie- Software	X x				x x	x x		PC CassyLab Geogebra

9	Erfassung von Daten in einem Schülerexperiment	Analyse von Videos zu Experimenten zum allgemeinen Gasgesetz. Ermittlung der kinetischen Energie eines Körpers an der schiefen Ebene Simulationsexperiment zum Schweredruck des Wassers	x			x	x	x	Browser Cassy Lab, Tabellenkalkulation PheT
10	Planung eines Experimentes Durchführung und Analyse eines Rechnerexperimentes	Erstellen von Schaltplänen zu elektronischen Schaltungen. Auswertung von simulierten Schaltungen Durchführung und Auswertung des Rutherford-Experimentes als Simulation Internet Recherche und Erstellen einer Präsentation zum Thema Atomenergie					x	X x	PCs mit Programmen Fritzing (Schaltpläne) und LTSpice (Simulation) PheT PC, Browser und Präsentationssoftware (Prezi, Powerpoint, Keynote, LibreOffice)
EF		Filmen einer Bewegung aus dem Sport und anschließende Videoanalyse Rechnergesteuertes Experiment zur Analyse von Kreisbewegungen und Zentripetalkräften Analyse von Tönen und Klängen, Spektren in der Akustik Veranschaulichung der Fourier-Synthese und des Überlagerungsprinzips	X				X	X x x	Videokamera, High-Speed Kamera Schneideprogramm Measure-Dynamics CassyLab, Tabellenkalkulation Mikrophone, Software Audacity oder phyphox Geogebra
Q-Phase		Simulationen In der gesamten Q-Phase: Simulationen und Videoanalysen für Experimenten, die sich in der Schule nicht realisieren lassen: z.B. Photoelektrischer Effekt oder Fadenstrahlrohr. Simulationen als Schülerübung zu Experimenten, die sich lediglich als Demonstrationsexperiment realisieren lassen:	X				X	X X X	Paket Phet, Geogebra, diverse Internetquellen wie leifiphysik.de

Q1/2	z.B. Interferometer								
	Simulationen zur Veranschaulichung mikroskopischer Modelle z.B. Potentialwall in der Quantenmechanik	X					X	X	
Q3/4	PC als Werkzeug für Recherche und Präsentationen		x						
	Rechnergestützte Experimente (exemplarisch) Experimentelle Untersuchung von Strom- und Spannungsverläufen an Kapazitäten und Spulen								
	Quantitative Auswertung zu Experimenten zur Induktion.	X					X	X	
	Analyse von freien und erzwungenen mechanischen Schwingungen, insbesondere Resonanzen.								PC-Oszilloskope
	Rechnergesteuerte Experimente zur Atomphysik: Bragg-Reflektion, Drehkristall-Methode am Schulröntgengerät								CassyLab
	Franck-Hertz Versuch								Videokamera, High-Speed Kamera Schneideprogramm Measure-Dynamics
		x					x	x	Steuer/Auswertungssoftware Measure (nicht MD)

Medienbildungsplan im Fach Profil-MINT

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	<p>Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien. [1]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. [3]</p> <p>Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. [2]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen. [1]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Visualisierung von Laborregeln</p> <p>Präsentation von Forschungsergebnissen</p> <p>Konzeption von Prototypen</p> <p>Weitergabe von Forschungsergebnissen an kooperative Institute</p> <p>Tier- und Pflanzenbestimmung</p>	x	x	x		x		<p>Computer/Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Activeboard</p> <p>Kamera</p> <p>Messenger</p>
6	<p>Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien. [2]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. [3]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Präsentation von Forschungsergebnissen</p> <p>Erstellung wissenschaftlicher Arbeiten</p>	x	x	x		x		<p>Computer/Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Activeboard</p> <p>Kamera</p> <p>Messenger</p>

	<p>Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. [2]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen. [1]</p>	<p>Konzeption von Prototypen Erkundung interaktiver Sonnensysteme</p> <p>Erstellen und Schneiden von Videos</p>							
7	<p>Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig. [3]</p> <p>Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. [3]</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. [3]</p> <p>Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung. [2]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Präsentation von Forschungsergebnissen</p> <p>Programmierung von Lego Mindstorms</p> <p>Programmierung von Calliope</p> <p>Programmierung von Arduino</p> <p>Konzeption einer Stadt der Zukunft</p> <p>Recherche zu Energiegewinnung, Infrastruktur, Wohnen und Nahrungsmittelproduktion in der Zukunft</p> <p>Erlernen von CAD-Programmen</p> <p>Erstellung von 3D-Druck-Objekten</p>	x	x	x		x		<p>Computer/Laptop Tablet Activeboard Kamera Mensensorik</p>
8	<p>Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. [4]</p> <p>Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medieneinfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. [4]</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben. [4]</p> <p>Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge. [3]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Präsentation von Forschungsergebnissen</p> <p>Entschlüsseln von Verschlüsselungscodes</p> <p>Eigene Codierung</p> <p>Erstellung und Schneiden von eigenen Erklärvideos</p> <p>Messwerterfassung von Bewegungen im Sport</p>	x	x	x		x		<p>Computer/Laptop Tablet Activeboard Kamera Mensensorik</p>

9	<p>Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. [4]</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. [4]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Präsentation von Forschungsergebnissen</p> <p>Erstellung und Schneiden von eigenen Erklärvideos</p> <p>Erlernen von CAD-Programmen</p> <p>Erstellung von 3D-Druck-Objekten</p> <p>Programmierung mit Python</p> <p>Programmierung von eigenen Robotern</p> <p>Programmierung eines eigenen 3D-Druckers</p> <p>Erarbeitung von technisch-gesellschaftlichen Konzepten</p>	x	x	x		x		<p>Computer/Laptop Tablet Activeboard Kamera Messensorik</p>
10	<p>Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. [4]</p> <p>Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. [5]</p> <p>Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. [4]</p>	<p>Erarbeitung von Referaten zu fachwissenschaftlichen Unterrichtsthemen</p> <p>Zur Verfügung stellen von Lernzeitaufgaben und weiterführenden Unterrichtsmaterialien</p> <p>Präsentation von Forschungsergebnissen</p> <p>Erstellung und Schneiden von eigenen Erklärvideos</p> <p>Erlernen von CAD-Programmen</p> <p>Erstellung von 3D-Druck-Objekten</p> <p>Programmierung mit Python</p> <p>Programmierung von eigenen Robotern</p> <p>Programmierung eines eigenen 3D-Druckers</p> <p>Erarbeitung von technisch-gesellschaftlichen Konzepten</p>	x	x	x		x		<p>Computer/Laptop Tablet Activeboard Kamera Messensorik</p>

Medienbildungsplan im Fach Sport

Klasse / Stufe	Kompetenzbezug	Mögliche Unterrichtsthemen	Medienbildungsbereiche						Benötigte Medien
			Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	
5	<p>1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS erarbeiten Kernelemente einer gelungenen Bewegungsausführung anhand von Videos und Lehrbildreihen. <p>3. Produzieren und Präsentieren Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS kennen einfache technische Bearbeitungswerkzeuge sowie Gestaltungsmittel und wenden diese zu fachbezogenen Inhalten an. <p>5. Problemlösen und Handeln Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS nutzen Pulsuhren, um Empfindung mit Messwerten kritisch abzugleichen und so ihr Körpergefühl zu stärken. 	<p>Wie werfe ich den Basketball richtig?</p> <p>Videovortrag: Unser neues Spiel</p> <p>Recherche: Wann ist ein Kampf fair? Unterschiedliche Kampfsportarten</p> <p>Körpergefühl vs. Pulsmessgerät</p>	x		x		x		IPAD, Videokamera (GO,Pro, Pulsuhren, Beamer, ActiveBoard)
6	<p>1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien. (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS erarbeiten Kernelemente einer gelungenen 	<p>Erste Elemente aus Parkour erlernen</p> <p>Gruppenchoreo mit/ohne Handgerät als Musikvideo</p> <p>Bewegungsanalyse unter und über Wasser</p>	x	x	x		x		Videokamera (GoPro), Beamer, ActiveBoard, iPad, Minibeamer

	<p>Bewegungsausführung anhand von Videos und Lehrbildreihen.</p> <p>2. Kommunizieren und Kooperieren Schülerinnen und Schüler kommunizieren Verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS nutzen Unter-/Überwasseraufnahmen für gruppeninternes Feedback, indem sie kleine Handbeamer nutzen. <p>3. Produzieren und Präsentieren Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS filmen und bearbeiten ihre Tanzchoreographie, indem sie kleine Effekte und Intro und Abspann einfügen <p>5. Problemlösen und Handeln Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS nutzen die Videoaufnahmen aus unterschiedlichen Perspektiven zur Spieltaktikanalyse und bewerten diese kritisch. Hierbei werden Ego- und Makroaufnahmen genutzt. 	<p>Was mache ich, was macht das Team - Individualtaktik und Mannschaftstaktik am Bsp. Fußball</p>							
7	<p>2. Kommunizieren und Kooperieren Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medieneinfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS entscheiden selbstständig über den Einsatz von Videofeedback und nutzen dies in Reflexionsphasen, um ihr Spiel zu verbessern. Hierbei werden Ego- und Makroaufnahmen in Verbindung mit kleinen Handbeamern genutzt. <p>3. Produzieren und Präsentieren Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS filmen und bearbeiten ihre Tanzchoreographie in zum Tanzstil passender Kulisse, wobei rechtliche Vorgaben (Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte) eingehalten werden. - SuS erstellen selbstständig Aufnahmen auf der Skifahrt, die den rechtlichen Rahmen berücksichtigen. 	<p>Was mache ich, was macht das Team - Individualtaktik und Mannschaftstaktik am Bsp. Ultimate Frisbee</p> <p>Musikchoereo als Videoclip</p> <p>Schulskifahrt Jahrgang 7/8</p> <p>Digitales Erfassen von Training – ein Mehrgegninn für jeden?</p>		x	x			x	IPad, Videokamera (GoPro), Beamer, AcriveBoard, Pulsuhren (Wearables)

	<p>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS fertigen ein digitales Lauftagebuch an, dass relevante Daten erfasst (Strecke, Puls, Tempo) und thematisieren ihre Erfahrungen und Empfindungen kritisch. 								
8	<p>1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS recherchieren selbstständig für eine geeignete Erwärmung, bereiten diese ad ressanter- und situationsgerecht vor und führen sie durch. <p>2. Kommunizieren und Kooperieren Schülerinnen und Schüler kommunizieren Verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS nutzen Unter-/Überwasseraufnahmen für gruppeninternes Feedback. 	<p>Ihr seid die Lehrkraft: Aufwärmprogramm</p> <p>Kraul- und Brustschwimmen unter und über Wasser</p> <p>Synchronschwimmen – Hebetechiken beginnen unter Wasser</p>	x	x					IPad, Videokamera (GoPro)
9	<p>2. Kommunizieren und Kooperieren Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Mediererfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS erweitern ihr Tanzrepertoire durch Lernvideos und bauen gezeigte Inhalte in ihre Tänze ein <p>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS wenden den Videobeweis in der Spielpraxis des Baseballs an und reflektieren dies anschließend kritisch. 	<p>Standardtanz – Drehungen online erlernen</p> <p>Der Videobeweis am Beispiel Baseball – Fluch oder Segen?</p>		x				x	IPad, Videokamera, Minibeamer, ActiveBoard
10	<p>1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS suchen nach individuellem Leistungsvermögen Sprünge und suchen selbstständig eine Methode, um diese zu erlernen. 	<p>Wasserspringen – was ist möglich und wie komme ich dahin?</p> <p>Entwicklung eigener Spielzüge in den Endzonenspielen</p>	x	x					IPad, Videokamera (GoPro), Minibeamer, ActiveBoard

	<p>2. Kommunizieren und Kooperieren Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS entscheiden in Kleingruppen durch eine Videoreflexion mit Handbeamer über die Qualität ausgeführter Spielzüge im Rugby oder Football. 							
EF	<p>1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS suchen nach individuellem Leistungsvermögen Techniken für Wurf- und Stoßdisziplinen. <p>2. Kommunizieren und Kooperieren Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS entscheiden durch eigenverantwortlichen Einsatz von Videofeedback über die Einhaltung von Technik- oder Regelvorgaben. <p>3. Produzieren und Präsentieren Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte und geben kriterien-geleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation. 	<p>Werfen und Stoßen – Die eigene Technik finden und digital begleiten</p> <p>Tanzen oder Bewegungstheater – Erstellung eines Videos für den Tag der offenen Tür</p>	x	x	x			IPad, Videokamera (GoPro), Minibeamer, ActiveBoard
Q1/2	<p>3. Produzieren und Präsentieren Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte und geben kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation. <p>5. Problemlösen und Handeln Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren und</p>	<p>Themen der Sportwelt – gut recherchiert, gut Komprimiert und gut zitiert Teil 1</p>			x		x	IPad, Computer, Video, Beamer

	<p>reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS organisieren Lerninhalte und -quellen selbstständig und nutzen diese zur Vor- und Nachbereitung von Unterrichtsinhalten. 									
Q3/4	<p>1. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch, strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten und bereiten sie unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf. <p>2. Kommunizieren und Kooperieren Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein. (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS äußern sich reflektiert zu Kommerzialisierung des Sports und der zunehmenden Digitalisierung der Sportwelt (z.B. E-Sport). <p>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst. (5)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuS diskutieren zeitlichen Wandel in der Sportwelt und ordnen die Rolle der Medien kritisch ein. 	<p>Themen der Sportwelt – gut recherchiert, gut Komprimiert und gut zitiert Teil 2</p> <p>Der Sport im Wandel – Digitale Eingriffe</p>	x	x					x	IPad, Computer, Video, Beamer

7.2. Fortbildungsverzeichnis

Unterrichtsfach	Fortbildungen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - Fortbildung zum Umgang mit Apps im Unterricht (Mai 2019) - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - Fortbildung zum Umgang mit Apps im Unterricht (Mai 2019) - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Französisch	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht,

	Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Latein	- „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Niederländisch	- „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Musik Profil Musik	- „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Kunst	- „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017) - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung
Erdkunde	- „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und

	<p>Urheberrecht im Schulkontext</p> <ul style="list-style-type: none"> - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> - geplante Fortbildung Anfang 2020 zur Handhabung des digitalen Lehrwerks - - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Politik	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Religion	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext

	<ul style="list-style-type: none"> - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Profil Reporter	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung
Chemie	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im

	Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Informatik	<p>30.09.+01.10.2019: Schiller Gymnasium, Hannover [Niedersachsen] Deutschlandtagung: 2. Pilotschultreffen der Teilnehmer an der HPI-Schul-Cloud in Kooperation mit dem MINT-EC</p> <p>27.08.2019: Schulwerk, Hannover [Niedersachsen] Strategiemeeting: Technischer Workshop von Apple im Rahmen von Unterricht mit dem iPad</p> <p>17.06.2019: PMG, Meine [Niedersachsen] Fortbildung: Digitalrat zu Unterrichtssequenzen mit dem iPad</p> <p>28.03.2019: Gymnasium Raabeschule, Braunschweig [Niedersachsen] Fortbildung: Den „Digitalpakt Schule“ gemeinsam richtig umsetzen – N21 Landestagung</p> <p>27.02.2019: Landwehr-Akademie, Lohne [Niedersachsen] Akademieveranstaltung: Digitalisierung als Knotenpunkt zwischen Schule und Wirtschaft</p> <p>2018: Lohne Einsatz von Medien im Unterricht (Das genaue Datum und die genaue Bezeichnung hierfür haben Julia Budde oder Steffen Dreier)</p> <p>06.+07.12.2018: Microsoft Atrium, Berlin [Berlin] Deutschlandtagung: CODE {affair} – Microsoft</p>
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - geplante Fortbildung zur TI App (Texas Instruments) Dezember 2019 - geplante Fortbildung zu Geogebra 2020 - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung
Physik	<ul style="list-style-type: none"> - geplante Fortbildung zu Geogebra 2020 - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-Kollaboration und zu Umfragen/Quiz - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung
Profil MINT	<ul style="list-style-type: none"> - „Unterrichten und arbeiten mit digitalen Medien“ (4 Veranstaltungen von November bis März je 6 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Forschungsstand, Tools zur Online-

	<p>Kollaboration und zu Umfragen/Quiz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Videoeinsatz im Unterricht und Urheberrecht im Schulkontext - Datenschutz im Schulkontext und interaktive Übungen - Virtual/Augmented Reality im Unterricht, Algorithmen und Möglichkeiten der Online-Weiterbildung - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017)
Sport	<ul style="list-style-type: none"> - Fachsitzungen zum Medieneinsatz im Sportunterricht (Hardt / Bütergerds) - Workshop digitale Unterstützung zur Kommunikation (Inklusionfachtagung) - Durchführung einer Fortbildung zur Bewegungsanalyse im Schwimmsport (Nixdorf) Fortbildungen in Planung: - Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht https://vedab.de/veranstaltungsdetails.php?vid=114832 - Sport: Die Präsentationsprüfung als Variante der mündlichen Abiturprüfung im Unterrichtsfach Sport (Veenhuis) https://vedab.de/veranstaltungsdetails.php?vid=114637
Lernzentrum	<ul style="list-style-type: none"> - „Lernen durch Erklären“ – Erklärfilme selbstgemacht, Landesmedienanstalt Niedersachsen (September 2018) - „Audioarbeit – Podcast, Hörspiele und Klangcollagen im Unterricht“, Landesmedienanstalt Niedersachsen (August 2017) - Workshop „Einführung Book Creator-App“ (September 2018) - Workshop App „Actionbound“ (September 2019) - Einführung in „Magnolia“ zwecks Einrichtung einer digitalen Rechercheplattform des Lernzentrums (September 2019) - „Arbeiten mit der App „Book-Creator““ (Januar 2020)

7.3 Bestandsaufnahme: Technische Ausstattung sowie geplante Investitionen

Die Bestandsaufnahme "Gebäude und Gelände" ist im Anhang einzusehen. In der Bestandsaufnahme wird die digitale Infrastruktur des EGN untersucht und protokolliert. Im Abgleich des Bestandes zu den nachfolgend zusammengefassten Empfehlungen des "Digitalpaktes" kann der Bedarf ermittelt werden.

Inhalt

[1]	Kommentare zur Bestandsaufnahme.....	60
	WAN-Anschluss	60
	Netzinfrastruktur Gebäude mit LWL, Switch, Server, LAN, WLAN	60
	Klassen- und Fachräume	60
	Medienraum, Informatikraum, Notebookwagen Physik.....	61
	Sporthalle	61
	Pädagogische digitale Schul- und Lernplattform (hier IServ)	62
	mobile Schülerarbeitsbereiche	62
	Lehrerarbeitsplätze	62
	Verwaltung (Sekretariat, Schulleitung, Hausmeister, Schulassistent)	62
	Schulsozialarbeit.....	63
	Mensaküche/Schülercafé	63
	Außenbereiche	63
[2]	Sonstiges.....	63
	systeme.e .de	63
	Elternkommunikation.....	64
	Schulmessenger.....	64
	schwarzes digitales Brett Lehrer / Schüler	64
	Stundenplan	64
	Vertretungsplan.....	64
	digitales Klassenbuch	64
[3]	Anhang.....	64

Kommentare zur Bestandsaufnahme

WAN-Anschluss

Eine Breitbandanbindung mit 1000mbits synchron sind über den Träger zu verwirklichen. Als Faustregel für die Bandbreite gelten 1-2 mbit/pro Schüler. In Fall des EGN müsste der Landkreis als Antragsteller für Fördermittel aus dem Paket „Breitbandförderung des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur BMVI“ zuständig sein.

Zusätzlich ist eine zweite Breitbandanbindung getrennt für die Verwaltung notwendig (für Telefonie und vorgeschriebener Netztrennung zum Schülernetz).

Netzinfrastruktur Gebäude mit LWL, Switch, Server, LAN, WLAN

Die Gebäude des EGN sind weitgehend mit Lichtwellenleitern (LWL) untereinander vernetzt (B-Gebäude<->Sporthalle, B-Gebäude<->A-Gebäude, B-Gebäude<->C-Gebäude). Allerdings sind die Übertragungsgeschwindigkeiten des LWL auf Grund "günstiger" LWL-Steckverbinder nicht optimal. Des Weiteren ist eine Anbindung der 4. Etage des A-Gebäudes mit dem Switch im Serverraum auf der 2. Etage des A-Gebäudes notwendig, um der 4. Etage ausreichend Bandbreite zu Verfügung zu stellen (bisher besteht eine veraltete Ethernet-Verbindung).

Parallel zur Aufwertung der Klassen- und Fachräume mit Access Points (APs) und LAN-Stechdosen, müssen entsprechende Switch-Kapazitäten mit POE-Funktion aufgewertet werden. Im Serverschrank der Physik-Sammlung ist bereits jetzt ein Switch veraltet (100mBit) und muss zusätzlich getauscht werden.

Das Lernzentrum ist von der Gebäudeplanung ursprünglich nicht berücksichtigt worden. Entsprechend werden bisher alle Ethernet-vernetzten Rechner über mehrere Switch mit teilweise nur 100mBit auf eine LAN Dose angeschlossen. Es ist zu überlegen, ob das Lernzentrum grundlegend neu geplant werden müsste.

Jeder Klassen- oder Fachraum, Flure, Treppenhäuser, Mensa, Sportstätten und ggf. Außenbereiche sind so mit WLAN auszustatten, dass eine flächendeckende und leistungsfähige Abdeckung erreicht wird. Das bedeutet, dass ein Lernort für eine Klasse einen eigenen AP benötigt und eine Aula/Mensa bereits drei APs benötigt, um den mobilen Anforderungen gerecht zu werden.

Klassen- und Fachräume

Gemäß der Empfehlung des Digitalpaktes ist jeder Klassen- und Fachraum mit mindestens zwei ebenerdigen LAN-Buchsen für digitale Tafel und PC sowie LAN-Buchsen in deckennähe für einen AP auszustatten. Entsprechend sollten digitale Lernwerkzeuge (digitale Tafeln, PCs, Dokumentenkameras und weitere fachspezifische digitale Werkzeuge) und APs für mobiles Lernen je Raum vorgesehen werden.

Eine digitale Ausstattung der Lehrerpulte (digitales Lehrerpult) mit kabelgebundenen Eingabegeräten (Tastatur, Maus) sowie eines zweiten Bildschirms als Ausgabegerät neben der digitalen Tafel, könnten eine Fixierung des Pultes im Raum erfordern, da feste Kabelverbindungen zwischen LAN-

Dosen, PC und digitaler Tafel erforderlich sind und nur über Kabelschächte an den Seitenwänden zu realisieren sind. Nur in Ausnahmefällen sind Verbindungen über Bodentanks möglich. Funkverbindungen sind zwischen Eingabegeräten PC und Ausgabegeräten sollten vermieden werden, da die Verbindungen anfällig für Störungen sind, zusätzliche Batterien benötigen und oftmals abhandenkommen. Wünschenswert wäre an einem "digitalen Lehrerpult" ein HDMI-Eingang um externe mobile Geräte anzuschließen.

Eine Ausstattungsalternative für stationäre PCs, welche an digitalen Tafeln angeschlossen sind, wären Notebooks, die von den Lehrkräften in den Raum mitgebracht werden. Der Vorteil wäre, dass die Lehrkraft sich vor Unterrichtsbeginn vergewissern kann, dass die Geräte funktionieren und die benötigte Software aufgespielt ist. Ein entsprechender Pool mit Geräten müsste vorgehalten werden. Zur Zeit sind 40 bis 50 PCs in den Fach- und Klassenräumen verbaut.

Medienraum, Informatikraum, Notebookwagen Physik

Der Medienraum (A.410) ist mit veralteten 32bit-PCs ausgestattet. Zudem wären 30 statt 15 PCs notwendig. Das eingerichtete Radiostudio ist nicht an die digitale Infrastruktur angeschlossen. Das Lehrerpult wird mit von der Decke hängenden Kabeln an die digitale Tafel angeschlossen.

Im Informatikraum sind zwingend SSDs in den PCs notwendig.

Die Notebooks im Physikraum werden per LAN-Kabel an die vorhandenen LAN-Buchsen angeschlossen, damit die Schüler ihre IServ-Profilen laden können. Diese Anmeldung dauert sehr lange. Wünschenswert wäre eine mobile Nutzung der relativ neuen Notebooks mit mobilen Profilen (benutzerunabhängiger Gast-Account der schnell zurück zu setzen ist).

Sporthalle

Die Sporthalle ist an das pädagogische Netzwerk der Schule angeschlossen und verfügt über ausreichende Möglichkeiten APs zu installieren, so dass auch bei Großveranstaltungen (Jugend Trainiert für Olympia, Schulversammlungen, Tag der offenen Tür, etc...) genügend Bandbreite für alle mobilen Geräte zur Verfügung steht.

Der Sporttheorie Raum ist für einen Arbeitsplatz mit digitaler Tafel ausgelegt. Ggf. müsste ein weiterer Switch verbaut werden, falls weitere kabelgebundene Geräte geplant werden. In jedem Fall ist die Anschaffung einer fest montierten digitalen Tafel notwendig.

Im Bewegungsraum fehlt eine digitale Tafel ggü. der Fensterseite.

Ein Wunsch der Fachschaft Sport ist eine Deckenkamera, um bei Unterrichtsinhalten mit taktischen Anforderungen (Spielzüge, etc.) eine Analyse Möglichkeit in Anspruch zu nehmen.

Im Lehrerraum fehlt ein Lehrerarbeitsplatz.

Das Telefon im Erste-Hilfe-Raum muss durch ein schnurloses Telefon ersetzt werden.

Pädagogische digitale Schul- und Lernplattform (hier IServ)

IServ ist integraler Bestandteil am EGN. Der Server (2.Etage Gebäude A, 1. Etage) wurde im Sommer 2019 erneuert. Der Backup-Server (Physik Vorbereitung Gebäude B, 2. Etage) ist noch ausreichend wird aber absehbar erweitert werden müssen (Speicherplatz für Backups).

Hinsichtlich mobiler Geräte wie Notebooks, sollten "mobile Profile" eingerichtet werden, die eine Anmeldung ohne IServ-Domäne ermöglichen. Der Zugriff auf die IServ Dienste erfolgt dann über http und webdav.

Mobile Schülerarbeitsbereiche

Im Schulbetrieb werden häufig Arbeitsformen (auch digitale) gewählt bei denen sich die Schüler einzeln und in Gruppen im gesamten Gebäude verteilen. Am Häufigsten sitzen die Schüler auf dem Fußboden auf den Fluren. Lediglich im Foyer und im Erdgeschoss des A-Gebäudes und vor dem Besprechungsraum C.101 sind für solche Zwecke Sitzgelegenheiten vorhanden. Die Ganztagsräume werden für solche Zwecke selten bis gar nicht genutzt, da sie verschlossen sind. Nötig sind also gute WLAN-Abdeckung und einladende Lern-Ecken im gesamten Gebäude.

Lehrerarbeitsplätze

Notwendig sind mehr und besser ausgestattete digitale Arbeitsplätze für Lehrer. Entsprechende Bereiche im EGN Raumbestand könnten aufgerüstet werden. Der bisherige Lehrerarbeitsraum am Ende des Lehrerzimmers ist mit einem schwachen Switch an nur zwei LAN-Dosen verkabelt. Die PCs sind veraltet. Über den Digitalpakt sollten dort sechs vollwertige Arbeitsplätze entstehen.

Räume wie der A.001 (Beratung VDB), B.101 (neuer Lehrerarbeitsraum?) und B.208 (Sammlung mit Glastür) könnten mit jeweils zwei (bzw. sechs für den Raum B.101) weiteren Lehrerarbeitsplätzen ausgestattet werden.

Verwaltung (Sekretariat, Schulleitung, Hausmeister, Schulassistent)

Die Verwaltung arbeitet weitgehend mit zwei Bildschirmen. Teilweise sind die Arbeitsplatz-PCs veraltet.

Der File-Server der Verwaltung muss erneuert werden. Eine neue Sync- und Backup-Strategie ist notwendig um Datenverluste durch Defekte oder Schädlingsbefall zu verhindern.

Ist die Telefonanlage aktuell (gleichzeitige Gespräche)?

Der Arbeitsplatz-Rechner der Hausmeister ist veraltet. Ein von LAN-Buchsen wird für den Vertretungsplan genutzt.

Schulsozialarbeit

Die Schulsozialarbeit arbeitet mit völlig veralteter und teilweise defekter Hardware. Darüber hinaus arbeiten die Schulsozialarbeiterinnen weitgehend trotzdem digital und zunehmend papierlos. Daraus entsteht das Problem, dass keine Möglichkeiten für einen Dateiaustausch bestehen, da die Schulsozialarbeit in einem eigenen geschützten Bereich arbeiten muss. Die Schulsozialarbeit sollte mit Notebooks mit Docking-Station, sowie einem eigenem File-Server mit Sync- und Backup-Strategie verfügen.

Mensaküche/Schülercafé

Das Telefon in der Mensa soll durch ein schnurloses ersetzt werden.

Die Rechner der Essensausgabe im Schülercafé und in der Mensaküche sind veraltet.

Außenbereiche

Wünschenswert wäre eine flächendeckende Ausleuchtung des Geländes mit WLAN. Insbesondere die Bereiche in denen mit mobilen Geräten auch im Außenbereich gerne gearbeitet wird, wie z.B. vor dem Lernzentrum.

Sonstiges

systeme.e.de

Konsequente Nutzung und Einbindung der digitalen Dienste der Landeskirche. Zum Beispiel könnten mit dem "Anmeldung-e" Formblätter erstellt werden, die Anmeldungen- und Rückmeldungen auf Papier ersetzen (z.B. Dienstreiseantrag, Notenrückmeldung, ...)

Digitales Auftreten der Schule

Das EGN besitzt eine Schulhomepage. Im Mittelpunkt der digitalen Kommunikation im Schulalltag steht IServ mit dem E-Mail Dienst, da jeder Schüler und jeder Mitarbeiter der Schule über eine entsprechende Adresse verfügt.

Eine Präsentation der Schule über soziale Medien wird nicht aktiv betrieben. Auf Facebook beispielsweise ist jedoch eine Seite automatisch erstellt worden, da andere Nutzer Inhalte mit dem EGN teilen möchten. Ebenfalls sind wir als Institution auf Google (z.B. Maps) bekannt und erhalten dort teilweise irreführende Bewertungen.

Kommunikation mit den Erziehungsberechtigten

ISERV ist die pädagogische Plattform, welche Schüler und Lehrer gut miteinander vernetzt, allerdings fehlt die Möglichkeit schnell und unkompliziert Erziehungsberechtigten digitale Nachrichten zukommen zu lassen.

Schulmessenger

Messenger, insbesondere WhatsApp, sind unter Schülern, Eltern und Lehrern sehr beliebt. Aus datenschutzrechtlichen Gründen ist die Kommunikation über Messenger nur bedingt erlaubt. Ein Messenger mit rechtlich abgesicherter Kommunikation könnte nützlich sein. Fluch und Segen einer 24/7-Erreichbarkeit sollten gründlich geprüft werden.

Schwarzes digitales Brett Lehrer / Schüler

Lösungen für digitale Bretter, sowohl für Schüler als auch für Lehrkräfte sollten geprüft werden.

Stundenplan, Vertretungsplan, digitales Klassenbuch

Sowohl der Stundenplan als auch der Vertretungsplan werden digital erstellt. Die Daten können für weitere Anwendungen (Anzeigen und digitale Klassenbücher, Erfassung von abwesenden Schülern) weiter verwendet werden.

Digitale Selbstlernmöglichkeiten/Lernzentrum

z.B. Makerboxen (<https://shopping.ekz.de/produkte/makerworld-by-ekz/?p=1>)

Anhang

- Bestandsaufnahme aller Räume mit Außenanlagen (separate Datei)