



- Medienkonzept
- Gesamtschule Hemer

Inhalt

| | |
|--|----|
| 1. Zielsetzung..... | 3 |
| 2. Begriffsdefinition <i>Medienkompetenz</i> | 4 |
| 3. Unterrichtsentwicklung | 5 |
| 4. Die alltägliche Nutzung von Medien an der GHE | 6 |
| 5. Status quo (Stand: 16.08.2017) | 6 |
| 5.1. Vorhandene Geräte nach Räumen..... | 7 |
| 5.2. Zusammenfassung der Inventarisierung in Zahlen | 9 |
| 5.3. Netzwerk- und Internetanbindung..... | 9 |
| 5.4. Software | 9 |
| 5.5. Fortbildungsbedarf | 10 |
| 6. Resultierender Handlungsbedarf | 10 |
| 7. Anhang..... | 12 |
| 7.1. Tabellarische Anbindung der Teilkompetenzen an die fachspezifischen Kompetenzen | 12 |
| 7.1.1. Jahrgangsstufe 5 und 6..... | 12 |
| 7.1.2. Jahrgangsstufe 7 und 8..... | 17 |
| 7.1.3. Jahrgangsstufe 9 und 10..... | 22 |
| 7.2. Neuverkabelung der Sekretariate, Lehrerarbeitsräume und Büros..... | 27 |
| 7.3. Softwareangebot..... | 29 |

1. Zielsetzung

Die rasante Verbreitung des Internets seit Beginn des neuen Jahrtausends und des *Smartphones* ab 2007 haben den Kontakt und Umgang mit und die Bedeutung von Medien maßgeblich verändert. Der Begriff der **digitalen Revolution** wird genutzt, um die Tragweite der gesellschaftlichen, sozialen und wirtschaftlichen Veränderungen in Worte zu fassen.

So ist die **Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen** auf unterschiedlichsten Ebenen mit den neuen Medien verknüpft: Sie

- kommunizieren über soziale Netzwerke und Messenger wie *Facebook* und *WhatsApp*,
- recherchieren und entdecken über Suchmaschinen wie *Google*,
- diskutieren und kommentieren auf Plattformen wie *YouTube*,
- konsumieren Kultur und Waren,
- testen Grenzen in Grauzonen des Internets und
- suchen ihre Idole und Identifikationsfiguren auf *Instagram*.

Doch trotz dieser dauerhaften Verfügbarkeit von Medien sowie der andauernden Nutzung von Smartphones, Tablets, Computern, Konsolen und Apps ist der Umgang mit digitalen Medien vor allem gekennzeichnet durch **unreflektierten Konsum**. Kompetent sind Kinder und Jugendliche vor allem in der Bedienung von Endgeräten mit *Touchscreen* oder *Gamepad*.

Nur selten werden Medien, mögen sie digital oder analog sein, produktiv, kritisch, zu Lernzwecken oder zur Meinungsäußerung genutzt. Ebenso sind Schüler*innen die Konsequenzen des Veröffentlichens oder der Weitergabe privater Daten kaum bewusst.

Doch neben **Risiken** existieren vielfältige **Chancen**. Durch den Erwerb von Medienkompetenzen können sich Schüler*innen bessere Chancen in der Arbeitswelt schaffen oder sich sogar auf eine erfolgreiche Selbstständigkeit in der digitalen Welt vorbereiten.

Zwei der vorrangigsten Ziele von Schule sollten somit

1. die **Ermöglichung des Erwerbs von Medienkompetenz** und
2. die **Förderung des selbständigen Lernens mit analogen und digitalen Medien** sein.

Die Bedeutung dieser Bildungsaufgaben ist nicht nur auf Ebene der individuellen wirtschaftlichen Chancen von Relevanz, sondern in Zeiten von *Fake News* / digitaler Propaganda auch für die kritisch-reflektierte Teilhabe am politischen Diskurs und der Aufrechterhaltung einer demokratischen Kultur.

Da nicht alle Formen von Medienkompetenz automatisch durch den Gebrauch von Endgeräten, durch Sozialisation oder familiäre Erziehung erworben werden, ist schulische Medienbildung in Form eines pädagogisch strukturierten Prozesses der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit Medien von zentraler Bedeutung.¹

Grundvoraussetzungen für das Gelingen von Medienbildung an Schulen sind:

- eine **technische Ausstattung** mit adäquaten Endgeräten, Projektoren und einer zuverlässigen Netzwerkinfrastruktur mit hoher Wireless-Netzabdeckung und *Uptime* des Servers
- Lehrkräfte, die über Medienkompetenzen verfügen oder sich diese in Fortbildungen aneignen, um dann als **Multiplikatoren im Kollegium** zu fungieren

Ziel dieses Medienkonzeptes ist es, den Status quo zu erfassen, auszuwerten und schließlich konkrete Maßnahmen vorzuschlagen, die die Realisierung der genannten Ziele und Grundvoraussetzungen erlaubt.

¹ „Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012“, S. 3f.

2. Begriffsdefinition *Medienkompetenz*

Obwohl es in den Medien und der Fachliteratur eine rege Diskussion darüber gibt, ab welchem Alter Schüler*innen sich Medienkompetenz im Rahmen eines strukturierten Prozesses in Schule aneignen sollen, herrscht doch Einigkeit darüber, dass dies passieren muss. Die zahlreichen Schnittpunkte mit der Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen wurden bereits angeführt. Doch was bedeutet es überhaupt kompetent im Umgang mit Medien zu sein?

Im KMK-Beschluss „Medienbildung in der Schule“ vom 8. März 2012 wird Medienkompetenz als jene „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten“ definiert, „die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen.“ Ebenso umfasse Medienkompetenz „die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, die Wechselwirkung zwischen virtueller und materieller Welt zu begreifen und neben den Chancen auch die Risiken und Gefahren von digitalen Prozessen zu erkennen.“²

Die genannten Aspekte von Medienkompetenz lassen sich in unterschiedliche Kompetenzbereiche aufbrechen. Die Medienberatung NRW verortet fünf dieser Bereiche im Themenfeld „Lernen mit Medien“ und weist diese im **Kompetenzrahmen zum Medienpass NRW**³ wie folgt aus:

- Bedienen / Anwenden
- Informieren / Recherchieren
- Kommunizieren / Kooperieren
- Produzieren / Präsentieren
- Analysieren / Reflektieren

Der Bereich „**Bedienen / Anwenden**“ beschreibt das prozedurale Wissen darüber, wie Medien auf Ebene der Endgeräte und Software zu nutzen sind. Je nach Jahrgangsstufe werden Basiskompetenzen in der Verwendung von Betriebssystemen erweitert oder zum Beispiel Standardfunktionen von Video- und Audioschnittprogrammen angewendet.

„**Informieren und Recherchieren**“ meint je nach Kompetenzstand die Recherche, Entnahme oder Bewertung von Informationen aus unterschiedlichen analogen und digitalen Quellen, wie zum Beispiel einer Enzyklopädie.

Kompetent im Teilbereich „**Kommunizieren und Kooperieren**“ zu sein, bedeutet verschiedene Kommunikationsformen inklusiver ihrer Vor- und Nachteile zu verstehen und sich Risiken digitaler Kommunikation bewusst zu sein. Ebenso schließt dieser Teilbereich die Zusammenarbeit in Projekten unter Nutzung von Medien ein.

„**Produzieren und Präsentieren**“ bedeutet „mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.“

Der Bereich „**Analysieren und Reflektieren**“ umfasst zum einen das Wissen um die wirtschaftliche, politische und kulturelle Bedeutung von Medien und zum anderen die kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten.

Der Medienpass NRW konzentriert sich auf die Sekundarstufe I, doch die genannten Teilkompetenzen sind ebenso in der gymnasialen Oberstufe von Bedeutung. Im Verlauf der Jahrgangsstufen ändern sich hauptsächlich die Anforderungsbereiche. Während die Aufgabenstellungen in der fünften Klasse noch stark aspektgeleitet sind und die Lernenden durch Scaffolding Unterstützung erfahren, wird sukzessive

² „Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012“, S. 3.

³ Die Beschreibung der Kompetenzbereiche wurde dem entsprechenden Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW entnommen. Direkte Zitate sind kenntlich gemacht; Medienpass NRW Kompetenzrahmen / Stand August 2012, <http://www.lehrplankompass.nrw.de/Lehrplankompass/Aktuelles/Kompetenzrahmen_print.pdf>.

der Anteil selbstständigen Lernens mit Medien erhöht, bis die Schüler*innen in der **Oberstufe eigenständig Projekte planen, recherchieren und präsentieren** können.

3. Unterrichtsentwicklung

Nach Setzung der Ziele dieses Medienkonzeptes und der Definition davon, welche Kompetenzen die Schüler*innen sich aneignen sollen, stellt sich nun die Frage, in welchen Jahrgangstufen und Fächern dies wie geschehen soll. Zu diesem Zweck erfolgte eine **tabellarische, jahrgangsspezifische Anbindung der Teilkompetenzen an fächerspezifische Kompetenzen**. Diese ist im Anhang zu finden. Die jeweils fachbezogene inhaltliche **Konkretisierung und Implementierung** in die Fachcurricula nehmen die **Fachkonferenzen** vor.

Bisher findet sich in den Tabellen lediglich die Sekundarstufe I wieder. Nach der erfolgreichen Konkretisierung und Implementierung der Übersichtstabellen in die Fachcurricula, wird ebenfalls eine Anbindung der Teilkompetenzen für die Sekundarstufe II vorgenommen. Für die Oberstufe ist nicht unbedingt von einer Aneignung noch nicht bekannter Teilkompetenzen auszugehen, sondern von einer Vertiefung vorhandener Kenntnisse, jedoch mit wesentlich höherem Anforderungsprofil und weniger Hilfen.

Wie könnte also der Unterschied zwischen einer Aufgabe der Sekundarstufe I und Sekundarstufe II im Englischunterricht aussehen, ausgehend davon, dass die Erweiterung der gleichen Teilkompetenz angestrebt wird?

Wäre das Ziel die **Erstellung eines Medienproduktes**, wie zum Beispiel eines *Vlogs (Video-Blogs)* könnten die Unterschiede wie folgt aussehen:

| Aspekt | Sekundarstufe I | Sekundarstufe II |
|---------------------------|---|--|
| <i>Thema</i> | Es stehen drei sehr schülernahe Themen zu Auswahl, die einen starken Alltagsbezug haben. Zu diesem müssen die Schüler*innen ihre Meinung sagen. | Die Schüler*innen dürfen wählen zwischen zwei Romanfiguren, übernehmen deren Perspektive und äußern sich dann differenziert zu einem vorher festgelegten Thema. |
| <i>Vokabular</i> | Zu jedem der drei Themen gibt es vorbereitetes Vokabular. | Das Vokabular wird selbstständig recherchiert. |
| <i>Anleitungen</i> | Es gibt eine Anleitung zum Vorgehen im Rahmen des Projektes und Videoanleitung zur Aufnahme und zum Schnitt von Videosequenzen. | Die SuS müssen das Projekt selbstständig planen und auf vorhandene Teilkompetenzen zurückgreifen. Falls keinerlei Vorwissen zur Erstellung von <i>Vlogs</i> vorhanden ist, müssen sie sich eigenständig Anleitungen im Internet suchen. Die Verschriftlichung ihres Vorgehens bei der Erstellung des Medienproduktes könnte Teil der Aufgabe sein. |
| <i>Technische Aspekte</i> | Simple Aneinanderreihen von Sequenzen, auch mit Hilfe der Lehrperson | Schnitt von Sequenzen, <i>Voice-Over</i> für besseren Ton, dauerhaftes Einblenden eines Logos etc. |

Die tabellarische Anbindung der Teilkompetenzen an die fachspezifischen Kompetenzen lässt sich im Anhang einsehen.

4. Die alltägliche Nutzung von Medien an der GHE

Neben der festen Implementierung des Erwerbs von Medienkompetenz in den Fachcurricula und somit der festen Verankerung im Unterricht, werden in Bildungsinstitutionen täglich Medien genutzt, zum Beispiel für:

- Recherchen (Museumsöffnungszeiten, Klassenfahrtsziele, Vokabeln, Anleitungen, Formeln)
- Verwaltungsaufgaben (Stundenpläne, Vertretungspläne, Kurslisten, Schülerdaten, Gesundheitsstatistik)
- Kommunikation (Elternbriefe, E-Mails, WhatsApp, fehlende Schüler*innen)
- Präsentation von Medien (Hörverstehen, Hör-/Sehverstehen, Animationen, Bildquellen, Filme, Tonquellen, usw.)
- Organisation (digitaler Kalender, Austausch von Formularen, digitale Kurse und Teilen von Inhalten und Unterrichtsprodukten)

Kurz und knapp: **Eine adäquate technische Ausstattung (Endgeräte, Peripherie, Netzwerkanbindung) erlaubt in Verbindung mit einem ausgereiften Medienkonzept eine deutliche Qualitätssteigerung des Unterrichts und eine Optimierung sowie Vereinfachung vieler Abläufe und der Kommunikation in Schule.**

Einer der wichtigsten Aspekte ist die Etablierung einer **flächendeckenden Anbindung von Endgeräten an das Internet**. Schüler*innen und Lehrer*innen könnten so mit ihren eigenen Endgeräten (Prinzip: *Bring your own device*) während des Unterrichts oder während Freistunden z.B.:

- Wörter nachschlagen,
- Erklärvideos ansehen,
- recherchieren für Referate,
- auf Materialien zugreifen und eigene Produkte online stellen (*Moodle*),
- den Vertretungsplan einsehen,
- Stunden vor- und nachbereiten
- mit Eltern oder Kollegen kommunizieren
- Onlinerecherchen durchführen für Klassenfahrten oder Exkursionen

Die **Lernplattform „Moodle“** bietet in diesem Kontext viele Möglichkeiten. So können Lehrkräfte dort **Curricula, Vereinbarungen zur Leistungsbewertung und Protokolle** hochladen und damit gezielt verfügbar für unterschiedliche Zielgruppen machen. Zusätzlich wird dieses Medium genutzt, um sich auf der kollegialen Ebene **Unterrichtsmaterialien** gegenseitig zur Verfügung zu stellen. Schulentwicklungsschwerpunkte wie das Projekt „Sprachsensible Schulentwicklung“ finden sich ebenso wider.

Im **Unterricht der gymnasialen Oberstufe** haben wir uns zusätzlich auf den Weg gemacht, mit Hilfe der Lernplattform Aufgaben, Arbeitsergebnisse und andere Lernmittel für Schülerinnen und Schüler bereitzustellen. Wir streben eine Erweiterung dieser Arbeitsformen auf die Sekundarstufe I an. Um Moodle im Unterricht sinnvoll nutzen zu können, ist eine Netzanbindung aller Räume unerlässlich.

5. Status quo (Stand: 16.08.2017)

Zu Beginn der Erstellung des Medienkonzeptes fand eine Begehung der Schule statt, bei der die vorhandenen Endgeräte inklusive der zugehörigen Peripheriegeräte inventarisiert wurden. Ebenso wurde die Netzwerkanbindung und die Verfügbarkeit von Projektoren bzw. Beamern in der Schule geprüft. Neben diesen technischen Aspekten stellt sich auch die Frage des Fortbildungsbedarfs. So fasst dieses Kapitel den Status quo bezüglich der genannten Aspekte in Kürze zusammen.

5.1. Vorhandene Geräte nach Räumen

Die folgende Liste weist, nach Räumen sortiert, End- und Peripheriegeräte aus und sagt etwas über ihren Standort und Status aus. **GRÜN** zeigt an, dass die Geräte funktionieren und zeitgemäß sind, was bedeutet, dass sie die Arbeit nicht signifikant verlangsamen bzw. behindern. **GELB** weist darauf hin, dass die Geräte unterdimensioniert (UD) sind oder dass diese die Arbeit der Kolleg*innen stark verlangsamen, zum Beispiel aufgrund der Hardwareleistung oder häufiger Ausfälle. **ROT** bedeutet, dass ein Gerät defekt ist.

| Gerät | Gerätetyp | Menge | Standort (Raumfunktion) | Status |
|-----------------------------|-----------------------------|-------|--|--------|
| ??? | Desktop-PC | 1 | Lehrerzimmer A (Inklusionsbüro) | |
| HP ??? | MF-Tintenstrahl- drucker | 1 | “ | |
| ??? | Desktop-PC | 1 | Lehrerzimmer A (Abteilungsleitung OS) | |
| ??? | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |
| ??? | Smartboard | 1 | A006 (Technikraum) | |
| Fujitsu Esprimo E5915 IQ965 | Desktop-PC | 3 | A101 (Beratungsraum der Oberstufe) | |
| Fujitsu Esprimo P2530 | Desktop-PC | 3 | A104 (Lehrerarbeitsraum) | |
| HP CP1515N | Farblaserdrucker A4 | 1 | “ | |
| Kyocera FS1120 | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |
| Acer X1385WH | Projektor | 1 | A216 | |
| Fujitsu MS 2239 | Notebook | 1 | “ | ? |
| BenQ ??? | Projektor | 1 | A218 | |
| Acer E5-551 | Notebook | 1 | “ | |
| HP Pro Desk 400 G3 MT | Desktop-PC | 12 | A220 (Computerraum) | |
| Kyocera FS 1370DN | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |
| Acer X1385WH | Projektor | 1 | A401 (Physikraum) | |
| ??? | Desktop-PC | 1 | A402 (Chemieraum) | ? |
| ??? | Smartboard | 1 | “ | |
| ??? | Desktop-PC | 1 | A404 (Chemieraum) | |
| ??? | Smartboard | 1 | “ | |
| HP Pro Desk 400 G3 MT | Desktop-PC | 15 | A405 (Computerraum) | |
| Fujitsu Esprimo E915 IQ65 | Desktop-PC | 2 | B504 (Lehrerzimmer B) | |
| HP Laserjet 1320DN | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |
| Lenovo H330 | Desktop-PC | 1 | B504 (Abteilungsleiterbüro) | |
| Fujitsu Esprimo P420 | Desktop-PC | 1 | “ | |
| Kyocera FS-1370DN | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |

| | | | | |
|--|--------------------------------|----|--|----|
| Lifebook A512 | Laptops | 40 | Lager-/Kopierraum Obergeschoss B | |
| Lifebook A514 | Laptops | 4 | “ | |
| Fujitsu Esprimo C720 | Desktop-PC | 1 | B203 (Klassenraum MINT) | |
| Smartboard | Smartboard | 1 | “ | |
| Fujitsu Esprimo C710 | Desktop-PC | 1 | B506 (Klassenraum MINT) | |
| Smartboard | Smartboard | 1 | “ | |
| Fujitsu Esprimo E5915 IQ965 | Desktop-PC | 2 | Lehrerzimmer C | |
| Fujitsu Esprimo P5731 | Desktop-PC | 1 | Büro der Organisation | |
| Fujitsu Esprimo P2540 | Desktop-PC | 1 | “ | |
| OKI C810 | Farblaserdrucker A3 | 1 | “ | |
| Kyocera FS-C5150DN | Laserdrucker A4 | 1 | Büro der Schulleitung | |
| Fujitsu A555 Lifebook | Notebook | 4 | Flur Lehrerzimmer C (Medienschrank) | |
| Unterschiedliche Typen von Projektoren (1024x768) | Mobiler Projektor | 4 | “ | |
| Fujitsu Esprimo P2540 | Desktop-PC | 1 | C19 (Sekretariat) | UD |
| Samsung ML-2525 | Laserdrucker A3 | 1 | “ | |
| Fujitsu E420 (Intel i3) | Desktop-PC | 1 | C19 (Büro DL) | |
| Kyocera FS-C5150DN | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |
| Fujitsu Esprimo E5915 IQ965 | Desktop-PC | 4 | C24 (Lehrerarbeitsraum) | |
| Kyocera FS-1370 DN | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |
| Samsung ML-2525W | Laserdrucker A4 | 1 | “ | UD |
| Selbstbau / HW nicht geprüft | Desktop-PC | 1 | C28 (Physikraum) | ? |
| Smartboard | Smartboard | 1 | “ | |
| HP Pro Desk 400 G3 MT | Desktop-PC | 15 | C133 (Computerraum) | |
| Kyocera FS1370DN | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |
| Kyocera FS6950DN | Laserdrucker A3 | 1 | “ | |
| Acer ??? | Projektor | 1 | Mensa | |
| Exone Business PC | Desktop-PC | 3 | P03 (Berufsberatung) | ? |
| HP Laserjet P2015n | Laserdrucker A4 | 1 | “ | |
| Brother DCP585CW | MF-Tinten- strahldrucker A4 | 1 | “ | ? |
| Ergotron Ladestation für Laptops | Ladestation | 1 | Abstellraum Pavillon | |
| Fujitsu A555 | Laptop | 14 | “ | |

5.2. Zusammenfassung der Inventarisierung in Zahlen

Die Zusammenfassung der Inventarisierung zeigt Entwicklungsbedarfe auf. **GRÜN** bedeutet, dass es in diesem Bereich genügend Geräte gibt und dass diese ein problemloses Arbeiten (keine Ausfälle, adäquate Leistung bezüglich Anforderungsprofil etc.) ermöglichen. **GELB** weist darauf hin, dass es zu wenig Geräte in diesem Bereich gibt oder dass diese unzuverlässig (UZV) sind. **ROT** bedeutet, dass ein dringender Handlungsbedarf besteht.

Ist ein Feld nicht farblich hinterlegt, bedeutet dies, dass die Schule die weitere Anschaffung nur als bedingt wirtschaftlich und in Bezug auf unterrichtliches Handeln praktikabel ansieht.

| Position | Anzahl |
|---|--------------------|
| Desktop-Rechner für die unterrichtliche Nutzung in Computerräumen | 42 |
| Laptops für die unterrichtliche Nutzung insgesamt | 62 |
| ...davon z.Zt. vorgesehen für die Mintklassen | 44 |
| ...davon z.Zt. vorgesehen für die Oberstufe | 14 |
| ...davon z.Zt. vorgesehen für den mobilen Einsatz durch Lehrer*innen | 4 |
| Desktop-Rechner für Verwaltungsarbeiten, Noteneintrag, Unterrichtsvorbereitungen, Korrespondenzen etc. (inkl. Lehrerarbeitsrechner der Hauptschule) | 22 (teilweise UZV) |
| ...davon von allen Lehrpersonen nutzbar (3 Rechner z.Zt. nur durch HS nutzbar, restliche 7 kaum nutzbar) | 10 (UZV) |
| ...davon zweckgebunden (Büros / Funktionsstellen) | 12 |
| Festinstallierte Smartboards | 6 |
| ...davon in Fachräumen | 4 |
| ...davon in Klassenräumen | 2 |
| Festinstallierte Projektoren | 5 |
| ...davon in Fachräumen | 4 |
| ...davon in Klassenräumen | 0 |
| ...davon in der Aula | 1 |
| Tragbare Projektoren | 4 |

5.3. Netzwerk- und Internetanbindung

Eine detaillierte Aufstellung aller Netzwerkanschlüsse wurde nicht vorgenommen, da sich zurzeit ein Ingenieurbüro mit der vollständigen Neuverkabelung des Schulgebäudekomplexes an der Parkstraße befasst. Die Verbindung zwischen den Gebäuden soll mittels LWL-Technik etabliert werden. Weiterhin ist innerhalb der Gebäude die vollständige Ausleuchtung mit WLAN geplant. Ein wichtiges Ziel, die Einrichtung einer schnellen Internetverbindung, konnte bereits dieses Jahr mit einer 400 Mbit/s-Leitung des Dienstleistungsunternehmens Unitymedia erreicht werden.

Es wäre sinnvoll, die Verkabelung so zu gestalten, dass bei einer zukünftigen Nutzungsänderung von Räumen keine weiteren Kosten anfallen. Im Anhang befindet sich eine **Raumliste**, die auf die **Neuverkabelung der Sekretariate, Lehrerarbeitsräume und Büros** eingeht.

5.4. Software

Die **Vereinheitlichung der Software auf allen Endgeräten** wurde bereits zwischen der Citkomm und der Gesamtschule Hemer abgestimmt. Im Anhang befindet sich eine entsprechende Softwareliste. Die

Installation der auf einigen Rechnern notwendige Verwaltungssoftware wird gesondert in Auftrag gegeben.

5.5. Fortbildungsbedarf

Lehrpersonen der Gesamtschule Hemer haben sich im Rahmen von Fortbildungsveranstaltungen bereits zu dem Thema „Medienkompetenz“ weitergebildet. Zuletzt gingen mit der Einführung der Lernplattform „Moodle“ kürzere schulinterne Fortbildungseinheiten einher, um die Kolleginnen und Kollegen mit deren Nutzung vertraut zu machen. Bei Abfragen wurde regelmäßig auf einen großen Fortbildungsbedarf im Bereich „Neue Medien“ hingewiesen, so zum Beispiel in Bezug auf die Nutzung:

- unterschiedlicher Software (*Audacity, Word, PowerPoint* etc.),
- der *Google-Accounts* (*Google Drive, Calendar, Mail* etc.),
- der Computerräume (Sperrungen von Bildschirmen etc.),
- und von Medien im Unterricht (Tonquellen, Animationen, Präsentationen etc.).

Ebenfalls wiesen die Kolleginnen und Kollegen im Zusammenhang mit der Themenstellung „Lehrergesundheit / Gesunde Schule“ im Schuljahr 2015/2016 ausdrücklich darauf hin, dass eine verbesserte mediale Ausstattung unserer Schule wesentlich zur Entlastung der Lehrkräfte und zur Qualitätssteigerung des Unterrichts beitrage.

Zu Beginn des Schuljahres wird eine weitere Abfrage erfolgen. Es ist von Vorteil, dass es im Kollegium bereits einige Experten gibt, die als Multiplikatoren in der Fortbildung des Kollegiums fungieren können.

6. Resultierender Handlungsbedarf

Zusammenfassend lässt sich nach der Auswertung des Status quo feststellen, dass die Stadt Hemer, die Citkomm und die Gesamtschule zusammen schon viele wichtige Schritte unternommen haben, um den Schulkomplex an der Parkstraße zu digitalisieren. Es bleiben einige **Entwicklungsschwerpunkte**, die vorangetrieben werden sollten. Diese werden in der Folge tabellarisch genannt und erläutert:

| Entwicklungsschwerpunkt | Wer? | Handlungsbedarf | Erläuterung / Vorteile |
|---|-------------------------------|---|---|
| Lehrer-arbeitsräume (4 Desktop-PCs je Lehrer-arbeitsraum + Drucker) | Stadt Hemer Citkomm GHE | - Möglichkeit der Nutzung eigener Laptops (Drucker & Internetzugang) - Anschaffung einiger moderner Desktop-PCs - Schulung des Lehrpersonals zur Nutzung eigener Geräte | Kostenreduktion durch Nutzung privater Geräte, Desktop-PCs sind notwendig für die Eingabe von Noten und den Zugriff auf Schülerlisten |
| Arbeitsstationen in Lehrer-zimmern (2 Desktop-PCs je Lehrerzimmer + Drucker) | Stadt Hemer Citkomm | - Möglichkeit der Nutzung eigener Laptops (<u>nur</u> Internetzugang) - Anschaffung einiger moderner Desktop-PCs | Kostenreduktion durch Nutzung privater Geräte, Desktop-PCs sind notwendig für die Eingabe von Noten und den Zugriff auf Schülerlisten |

| | | | |
|---|--|---|--|
| Klassenräume | Ingenieurbüro i.A. der Stadt Hemer Stadt Hemer Citkomm | <ul style="list-style-type: none"> - Möglichkeit der Nutzung eigener Geräte für Schüler*innen und Lehrer*innen (WLAN) - Kabelvorbereitung für Beamer und Anschlusspanels für VGA und HDMI oder DP - sukzessive Anschaffung von Beamern gleichen Typs | Kostenreduktion durch Nutzung privater Geräte, Kabelvorbereitung / Anschlusspanels erlauben Verteilung der Kosten für Anschaffung der Beamer |
| Netzwerk-anbindung | Ingenieurbüro i.A. der Stadt Hemer Citkomm | <ul style="list-style-type: none"> - Gute WLAN-Ausleuchtung der Gebäude - Anmeldeserver mit genügend Kapazitäten und hoher <i>Uptime</i> | Höhere effektive Unterrichts- und Arbeitszeit durch Vermeidung technischer Probleme; höhere Unterrichtsqualität |
| Kopierräume | Ingenieurbüro i.A. der Stadt Hemer Citkomm | <ul style="list-style-type: none"> - Anbindung der Kopierer an das Netzwerk (sofern technisch möglich) - Zugriff haben nur SL-Mitglieder | Senkung der Druckkosten durch limitierten Zugriff und Druck von großen Aufträgen mit Kopierern |
| Digitale Vertretungspläne / Mitteilungssystem | Ingenieurbüro i.A. der Stadt Hemer Citkomm | <ul style="list-style-type: none"> - Bildschirme mit Netzwerkanbindung dort, wo z.Zt. die Vertretungspläne hängen | Kein täglich mehrfaches Aufhängen von Änderungen: Pläne stets aktuell |
| Unterrichtsentwicklung | GHE | <ul style="list-style-type: none"> - Tabellarische Anbindung der Teilkompetenzen an die fachspezifischen Kompetenzen für die Sek. II - inhaltliche Konkretisierung und Implementierung in die Fachcurricula | Für die Sek. I hat eine Anbindung bereits stattgefunden; die inhaltliche Konkretisierung erfordert die Expertise der einzelnen Fächer |
| Fortbildung des Kollegiums | GHE | <ul style="list-style-type: none"> - Abfrage des Bedarfs - Fortbildungstag zum Thema „Medien“ durch externe und hausinterne Experten | Sukzessive, bedarfsorientierte Fortbildung zur Steigerung der Unterrichtsqualität |

Um die Kosten für die Anschaffung und Instandhaltung niedrig und die Beeinflussung des Schulalltags möglichst gering zu halten, ist ein **strategisches Vorgehen** von zentraler Bedeutung. Deren Kernelemente sind aus Sicht der Schule folgende:

- ein mögliches Zusammenlegen des Verlegens der neuen Netzkabel und der Kabel / Anschlusspanels für Beamer
- die Anschaffung von Endgeräten in „Paketen“, um evtl. günstigere Konditionen zu bekommen und den Wartungsaufwand durch Geräte gleichen Typs zu reduzieren
- die enge Absprache zwischen der Citkomm und der Gesamtschule Hemer

7. Anhang

7.1. Tabellarische Anbindung der Teilkompetenzen an die fachspezifischen Kompetenzen

7.1.1. Jahrgangsstufe 5 und 6

7.1.1.1. Bedienen und Anwenden

| Teilkompetenz: Die SuS... | Fächer- übergreifend | Deutsch | Englisch | GL | NW | Mathematik | DuG |
|--|---|--|---|--|-----------|-------------------|------------|
| wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an | Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren. | | | | | | |
| wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an | | Schreiben als Prozess: Elementare Methoden der Textplanung, -formulierung und -bearbeitung anwenden. | | Handlungs-kompetenz: Medienprodukte zu fachbezogenen Sachverhalten erstellen und im Unterricht präsentieren. | | | |
| wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an | | | Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Kleine Projekte gestalten. | | | | |
| beschreiben technische Grundlagen des Internets | Der Erwerb von Kompetenzen in diesem Teilbereich ist Voraussetzung für die Bearbeitung anderer Kompetenzbereiche. Diese Teilkompetenz lässt sich daher aus den entsprechenden Kernlehrplänen ableiten. Dies gilt für alle Kompetenzbereiche, die die Nutzung des Internets und die Informationsentnahme daraus thematisieren, insbesondere Informieren/Recherchieren. | | | | | | |

7.1.1.2. Informieren und Recherchieren

| Teilkompetenz: Die SuS... | Fächer- übergreifend | Deutsch | Englisch | Gesellschaftslehre | Naturwissenschaften | Mathematik | Darstellen und Gestalten |
|--|---------------------------------|---|-----------------|--|----------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken | | Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Lesetechniken und -strategien. | | Methodenkompetenz: Verfahren der Informationsbeschaffung und -entnahme. | | | |
| vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts | | Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien. | | Methodenkompetenz: Verfahren der Aufbereitung, Strukturierung, Analyse und Interpretation. | | | |
| erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen | | Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien. | | | | | |
| erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen | | Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien. | | Inhaltsfeld 5 – Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft: In Ansätzen die Manipulationsmöglichkeiten durch Medien beschreiben. | | | |

7.1.1.3. Kommunizieren und Kooperieren

| Teilkompetenz: Die SuS... | Fächerübergreifend | Deutsch | Englisch | GL | NW | Mathematik | DuG |
|--|---|--|---|--|-----------|-------------------|------------|
| verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen | | Reflexion über Sprache: Sprache als Mittel der Verständigung | Schreiben: Kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont beschreiben | | | | |
| gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um | | | | | | | |
| beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten | SchulG §2(6): Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen, mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen. | | | IF 5: Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen und globalisierten Gesellschaft: Lebensformen von verschiedenen Sozialgruppen in Deutschland; Umgang mit Konflikten im Alltag Handlungs-kompetenz: Mit Differenzen im schulischen Umfeld angemessen umgehen | | | |
| nutzen altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten | | | | Handlungs-kompetenz: Ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld organisieren | | | |

7.1.1.4. Produzieren und Präsentieren

| Teilkompetenz: Die SuS... | Fächer- übergreifend | Deutsch | Englisch | GL | NW | Mathe- matik | DuG |
|--|---------------------------------|---|---|--|---|----------------------------|---|
| entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes | | | Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Kleine Projekte gestalten | Handlungs-kompetenz: Ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld organisieren | | | Themenbezogene Gestaltungsideen entwerfen und beschreiben und gemeinsam themenbezogene Gestaltungsansätze entwerfen. |
| diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente | | | | | | | Unter Anleitung in Gruppen die Präsentation eigener Gestaltungen planen und realisieren. |
| erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt | | | Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Kleine Projekte gestalten. | | | | |
| präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschüler*innen | | Aufgabenschwerpunkt Sprechen: Eigene Erfahrungen und Geschichten anschaulich und lebendig erzählen. Zu einem begrenzten Sachthema stichwortgestützt Ergebnisse vortragen und hierbei Medien einsetzen. | | | Kompetenzbereich Kommunikation: Beschreiben, präsentieren, begründen. | Präsentationsmedien nutzen | Kritische Bewertung eigener Gestaltungen und Präsentationen durch Rezipienten als sachlichen Hinweis einordnen können; Arbeitsergebnisse angeleitet in Dokumentationen beschreiben. |

7.1.1.5. Analysieren und Reflektieren

| Teilkompetenz: Die SuS... | Fächer- übergreifend | Deutsch | Englisch | GL | NW | Mathematik | DuG |
|---|---------------------------------|---|-----------------|--|-----------|-------------------|------------|
| beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit. | | Schreiben: Texte schreiben. | | | | | |
| kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten. | | Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien. | | | | | |
| diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen. | | Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Umgang mit Sachtexten und Medien. | | Inhaltsfeld 5: Innovationen, neue Technologien und Medien: Erfindung des Buchdrucks und digitale Revolution. | | | |
| kennen Grundregeln des Urheberrechts. | | Lesen – Umgang mit Texten und Medien: Lesetechniken und -strategien. | | Methodenkompetenz: Verfahren der Informationsbeschaffung und -entnahme. | | | |

7.1.2. Jahrgangsstufe 7 und 8

7.1.2.1. Bedienen und Anwenden

| Teilkompetenz: Die SuS... | Deutsch | Englisch | Französisch / Latein | PP | Mathematik | AL | DuG / Sport |
|---|---|--|---------------------------------|-----------|--|--|------------------------|
| bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem | | | | | | | |
| wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an | Schreiben: Schreiben als Prozess | Methodische Kompetenzen: Arbeitsergebnisse mit Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten | | | | Methoden- und Verfahrenskompetenz: Skizzen, Diagramme und Strukturbilder erstellen | |
| wenden Tabellenkalkulationsprogramme an | Schreiben: Schreiben als Prozess | | | | Problemlösen: Algorithmen zum Lösen von Standardaufgaben nutzen und bewerten Stochastik: Datenerhebungen planen und Tabellenkalkulationen nutzen Werkzeuge: Mathematische Werkzeuge nutzen | | |
| wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an | Schreiben: Schreiben als Prozess Lesen: Produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien | | | | | | |

7.1.2.2. Informieren und Recherchieren

| Teilkompetenz: Die SuS... | Deutsch | Englisch | Französisch / Latein | PP | Mathematik | AL |
|--|---|---|---|--|--|--|
| führen fundierte Medienrecherchen durch | Inhaltsfeld Medien: Kompetenzbereich Produktion | Methodische Kompetenzen: Internetrecherchen zu einem begrenzten Thema durchführen | Französisch: Methodische Kompetenzen: Unter Anleitung die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen und Kommunikation nutzen Latein: Kultur und Geschichte: Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren | | Werkzeuge: Eine Formelsammlung, Lexika, SSchulbücher und das Internet zur Informationsbeschaffung nutzen | Methoden- und Verfahrenskompetenz: Angeleitet in Mediensammlungen recherchieren und zielgerichtet Informationen beschaffen |
| sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten | Schreiben: Texte schreiben | | | | | |
| vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen | Inhaltsfeld Texte: Kompetenzbereich Rezeption Inhaltsfeld Medien: Kompetenzbereich Rezeption | | | Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: Inhaltliche Schwerpunkte „wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein | | Methoden- und Verfahrenskompetenz: Kontinuierliche und diskontinuierliche Texte analysieren |
| filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf | Inhaltsfeld Texte: Kompetenzbereich Rezeption Inhaltsfeld Medien: Kompetenzbereich Rezeption | | | | | Methoden- und Verfahrenskompetenz: Materialien entnehmen und zueinander in Beziehung setzen |

7.1.2.3. Kommunizieren und Kooperieren

| Teilkompetenz: Die SuS... | Deutsch | Englisch | Französisch / Latein | PP | Mathematik | AL | DuG / Sport |
|---|--|-----------------|---------------------------------|---|-------------------|-----------|------------------------|
| beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen | Schreiben: Texte Schreiben | | | Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen | | | |
| wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an | Inhaltsfeld Medien: Kompetenz- bereich Rezeption | | | Personale Kompetenz: Den Wert der eigenen Persönlichkeit in Beziehung zu anderen reflektieren Soziale Kompetenz: Sich auf andere einlassen und ihre Perspektive einnehmen Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen | | | |
| kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails | | | | Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen | | | |
| analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können | | | | Soziale Kompetenz: Bereiche sozialer Verantwortung kennenlernen Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen | | | |

7.1.2.4. Produzieren und Präsentieren

| Teilkompetenz: Die SuS... | Deutsch | Englisch | Französisch / Latein | PP | Mathematik | AL | DuG / Sport |
|---|---|---|--|---|---|--|--|
| entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes | Schreiben: Schreiben als Prozess Lesen: Umgang mit Sachtexten und Medien | Methodische Kompetenzen: Lern- und Arbeitstechniken nutzen; dabei auch digitale Medien im unterrichtlich gesteuerten Lernen einsetzen | Französisch: Kommunikative Kompetenzen: Einfache Arbeitspläne verfassen und unterschiedliche Präsentationsformen nutzen Methodische Kompetenzen: Für mündliche und schriftliche Produktionen Gedanken und Ideen sammeln | Soziale Kompetenz: Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern | | | |
| erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein | Schreiben: Schreiben als Prozess Lesen: Produktionsorientierter Umgang mit Sachtexten und Medien | | Latein: Umgang mit Texten und Medien: Texte in andere Textsorten umformen und Texteszenisch gestalten | Soziale Kompetenz: Gemeinsam Projekte planen, durchführen sowie Vor- und Nachteile von Projekten als Arbeitsform erörtern | | Handlungskompetenz: (Medien-) Produkte zu fachbezogenen Sachverhalten erstellen und intentional präsentieren | Darstellen & Gestalten: Mit Eigenschaften und Wirkungen musikalischer Parameter experimentieren |
| präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme | Sprechen und Zuhören: Sprechen Gestaltend Sprechen | Methodische Kompetenzen: Lern- und Arbeitstechniken nutzen; dabei auch digitale Medien im unterrichtlich gesteuerten Lernen einsetzen | Französisch: Methodische Kompetenzen: Kleine Projekte durchführen und die Ergebnisse in verschiedenen Präsentationsformen vorstellen Latein: Kultur und Geschichte: Informationen in Form von kleinen Referaten geordnet auswerten und präsentieren | | Argumentieren / Kommunizieren: Lösungswege und Problembearbeitungen in kurzen, vorbereiteten Vorträgen präsentieren | Methoden- und Verfahrenskompetenz: Speisen und Gerichte ästhetisch und funktional präsentieren | Darstellen & Gestalten: Wortsprachliche Gestaltungselemente in Präsentationen miteinander kombinieren |
| geben Mitschüler*innen kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation | Sprechen und Zuhören: Zuhören | | Französisch: Methodische Kompetenzen: Eigene Fehlerschwerpunkte erkennen und aufarbeiten | | | | Darstellen & Gestalten: Wirkung von Gestaltungsmitteln beurteilen |

7.1.2.5. Analysieren und Reflektieren

| Teilkompetenz: Die SuS... | Deutsch | Englisch | PP | Mathematik | AL | DuG / Sport |
|---|--|--|--|------------|----|--|
| analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien | Lesen: Umgang mit Sachtexten und Medien | Methodische Kompetenzen: Texterschließungstechniken auch im Umgang mit audiovisuellen Textformaten einsetzen | Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: Inhaltliche Schwerpunkte „wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein | | | Darstellen & Gestalten: Musikalische Verläufe beschreiben Sport: Urteils-kompetenz: (s.u.) |
| analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen | Lesen: Umgang mit Sachtexten und Medien | | Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen Fragenkreis 6 – Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien: Schwerpunkte „wahr“ und „falsch“, Virtualität und Schein Schwerpunkte Vorurteil, Urteil, Wissen, Quellen der Erkenntnis | | | Sport: Urteils-kompetenz: Gesundheitlich vertretbare und fragwürdige Körperideale beurteilen |
| kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen | Inhaltsfeld Medien: Kompetenzbereich Rezeption | | Sachkompetenz: Eine Übersicht über die Medienwelt entwickeln und kritisch mit neuen Medien umgehen | | | |
| kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung | | | Sachkompetenz: Abhängigkeiten persönlicher Lebenslagen von gesellschaftlichen Problemen erkennen; Gesellschaftliche Probleme erfassen | | | |

7.1.3. Jahrgangsstufe 9 und 10

7.1.3.1. Bedienen und Anwenden

| Teilkompetenz: Die SuS | Deutsch | Englisch | Französisch | Latein | GL | Religionslehre | PP | Mathematik | NW | Musik | Kunst | DuG | AL | Sport |
|---|----------------|-----------------|--------------------|---------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------------|-----------|--------------|--------------|------------|-----------|--------------|
| bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem | | | | | | | | | | | | | | |
| wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an | | | | | | | | | | | | | | |
| wenden Tabellenkalkulationsprogramme an | | | | | | | | | | | | | | |
| Wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoschnittprogrammen an | | | | | | | | | | | | | | |

7.1.3.2. Informieren und Recherchieren

| Teilkompetenz: Die SuS | Deutsch | Englisch | Französisch | Latein | GL | Religionslehre | PP | Mathematik | NW | Musik | Kunst | DuG | AL | Sport |
|---|----------------|-----------------|--------------------|---------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------------|-----------|--------------|--------------|------------|-----------|--------------|
| führen fundierte Medienrecherchen durch | | | | | | | | | | | | | | |
| sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten | | | | | | | | | | | | | | |
| vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungs-art und Zielrichtung von Informationsquellen | | | | | | | | | | | | | | |
| filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf | | | | | | | | | | | | | | |

7.1.3.3. Kommunizieren und Kooperieren

| Teilkompetenz: Die SuS | Deutsch | Englisch | Französisch | Latein | GL | Religionslehre | PP | Mathematik | NW | Musik | Kunst | DuG | AL | Sport |
|---|----------------|-----------------|--------------------|---------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------------|-----------|--------------|--------------|------------|-----------|--------------|
| beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen | | | | | | | | | | | | | | |
| wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an | | | | | | | | | | | | | | |
| kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails | | | | | | | | | | | | | | |
| analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können | | | | | | | | | | | | | | |

7.1.3.4. Produzieren und Präsentieren

| Teilkompetenz: Die SuS | Deutsch | Englisch | Französisch | Latein | GL | Religionslehre | PP | Mathematik | NW | Musik | Kunst | DuG | AL | Sport |
|--|----------------|-----------------|--------------------|---------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------------|-----------|--------------|--------------|------------|-----------|--------------|
| entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes | | | | | | | | | | | | | | |
| erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein | | | | | | | | | | | | | | |
| präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme | | | | | | | | | | | | | | |
| geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation | | | | | | | | | | | | | | |

7.1.3.5. Analysieren und Reflektieren

| Teilkompetenz: Die SuS | Deutsch | Englisch | Französisch | Latein | GL | Religionslehre | PP | Mathematik | NW | Musik | Kunst | DuG | AL | Sport |
|---|----------------|-----------------|--------------------|---------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------------|-----------|--------------|--------------|------------|-----------|--------------|
| analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

7.2. Neuverkabelung der Sekretariate, Lehrerarbeitsräume und Büros Gebäude A (Märkische Schule)

| Raumnummer, oder Ort | Bezeichnung | Funktion | Kabelgebundene Geräte |
|------------------------------|-------------|---------------------------|----------------------------|
| Foyer, am Vertretungsplan | | Digitaler Vertretungsplan | Flachbildschirm / Computer |
| 006, Werkraum | | Fachraum Technik | Computer |
| 301, Sekretariat | | Sekretariat | Telefon, Fax, Computer |
| 302, Schulleitung | | Büro | Telefon, Computer |
| 303 | | Lehrerzimmer | Telefon |
| 303, SVA, Lehrerzimmer | Nebenraum | Büro | Telefon, Computer |
| 303, Konrektor, Lehrerzimmer | Nebenraum | Büro | Telefon, Computer |
| 011 | | Büro Sozialpädagoge | Telefon, Computer |
| 020, Sozialarbeiter | | Büro | Telefon, Computer |
| 101, Schulzoo | | Büro Oberstufe | Telefon, Computer |
| 104 | | Lehrerarbeitsraum | Telefon, Computer |
| 216 | | Fachraum Biologie | Telefon, Computer |
| 218 | | Fachraum Biologie | Telefon, Computer |
| 220, Computer 1 | | Computerraum | Computer |
| 401 | | Fachraum Biologie | Telefon, Computer |
| 402 | | Fachraum Physik | Telefon, Computer |
| 404 | | Fachraum Chemie | Telefon, Computer |
| 405 | | Computerraum | Computer |

Gebäude B (Unterstufe / 10-Klassenhaus)

| Raumnummer, oder Ort | Bezeichnung | Funktion | Kabelgebundene Geräte |
|--------------------------|---------------|----------------------------|----------------------------|
| Flur, am Vertretungsplan | | Digitaler Vertretungsplan | Flachbildschirm / Computer |
| 504 | | Lehrerzimmer | Telefon, Computer |
| 504, Lehrerzimmer | Nebenraum von | Büro | Telefon, Computer |
| 506 | | MINT-Klasse mit Smartboard | Computer |
| 203 | | MINT-Klasse mit Smartboard | Computer |
| 511 | | Kopiererraum | Kopierer |

Gebäude C (Mittelstufe / Hauptgebäude Gesamtschule)

| Raumnummer, Bezeichnung oder Ort | Funktion | Kabelgebundene Geräte |
|----------------------------------|---------------------------|----------------------------|
| Foyer, am Vertretungsplan | Digitaler Vertretungsplan | Flachbildschirm / Computer |
| SV-Raum, 9 | Beratungsraum | Telefon, Computer |
| 19 | Sekretariat | Telefon, Fax, Computer |
| 20, Vorraum Sekretariat | Sanitätsraum | Telefon |
| 21 | Büro | Telefon, Computer |
| 22 | Büro der Schulleitung | Telefon, Computer |
| 23 | Büro der Orga | Telefon, Computer |
| 24, Besucherzimmer | Kopiererraum | Kopierer, Computer, Fax |
| 27, Kopiererraum | Lagerraum | - |
| 28 | Lehrerzimmer | Telefon, Computer |
| 29 | Fachraum Bio & Chemie | Telefon, Computer |
| 28 | Fachraum Physik | Telefon, Computer |
| 133 | Computerraum | Computer |
| 134 | Lehrerarbeitsraum | Computer |
| 006 | Technikraum | Computer, Telefon |
| 007 | Technikraum | Computer, Telefon |

Gebäude P (Pavillon)

| Raumnummer / Ort | Funktion des Raumes | Kabelgebundene Geräte |
|------------------|---------------------|-----------------------|
| P 03 | BOB | Telefon, Computer |
| P 04 | Selbstlernzentrum | Computer |

Mensa

Hoch angebracht an der Wand gegenüber der Bühne (Computer) und im Büro der Mensa (Computer und Telefon).

7.3. Softwareangebot

Blender

Blender ist eine Software zur Modellierung, Texturierung und Animation von dreidimensionalen Körpern. Ein Videoschnitteditor und eine Spiele-Engine sind bereits integriert. Die genutzte Skriptsprache ist *Python*.



Notepad ++

Notepad++ ist ein freier Texteditor, der die Bearbeitung von Quelltext in unterschiedlichen Programmiersprachen in besonderem Maße unterstützt, da er die Syntax und Struktur unter anderem typographisch darstellt.



Paint.net

Paint.net ist eine Bildbearbeitungssoftware, die sich in ihren Funktionen an der Profisoftware *Adobe Photoshop* orientiert.



Python

Python ist eine universelle höhere Programmiersprache, die entwickelt wurde mit besonderem Fokus auf Programmlesbarkeit. Zudem ist Python-Code im Vergleich zu Codes anderer Programmiersprachen teilweise deutlich kürzer.



Scratch

Scratch ist eine erziehungsorientierte visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche inklusive Entwicklungsumgebung. Mit Scratch können interaktive Geschichten, Spiele und Animationen programmiert werden.



Small Basic

Small Basic ist eine sehr vereinfachte und primär für Einsteiger geschaffene, kostenlos verfügbare BASIC-Entwicklungsumgebung von Microsoft. Mit Small Basic wird das Ziel verfolgt, durch schnell erlebte Erfolge die Lernmotivation und Experimentierfreudigkeit bei Programmieranfängern zu wecken.



Geogebra

Geogebra ermöglicht es euch nicht nur geometrische Objekte zu zeichnen, sondern diese durch die Angabe von Gleichungen grafisch darzustellen. Neben elementargeometrischen Objekten können auch Funktionsgraphen, ebene Kurven und Vektoren erzeugt werden.



PapDesigner

PapDesigner ist ein Werkzeug zum Erstellen von Programmabläufen. Es kann für die Unterstützung des Programmierunterrichts genutzt werden. So lassen sich Abläufe, Prozesse und Verfahrensschritte grafisch erarbeiten und darstellen.



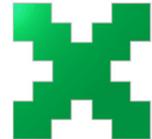
Microsoft Office

Microsoft Office ist die bekannte und vielgenutzte Sammlung von Büroprogrammen zur Erstellung und Formatierung von Texten, Präsentationen und *Excel-Spreadsheets*.



GeoNext

GeoNext ist eine dynamische Mathematiksoftware der Universität Bayreuth. Geometrische Konstruktionen können einfach erstellt und durch Ziehen mit der Maus kontinuierlich verändert werden. Gesetzmäßigkeiten lassen sich dadurch veranschaulichen und erfahrbar machen. GEONExT ermöglicht außerdem die Darstellung von Funktionsgraphen und berechneten Objekten – dadurch ergeben sich interessante Verknüpfungen zwischen Geometrie und Analysis.



VLC Media Player

Der VLC Player ist eine freie Mediaplayer-Software, die fast alle Audio- und Videodateiformate unterstützt, die es gibt. Mit der Software können auch DVDs und Bluray-Discs abgespielt werden.



TI-Nspire™ CX und CX CAS Software (*Student & Teacher*)

Die Oberstufe arbeitet mit Taschenrechnern der Firma Texas Instruments

Audacity

Audacity ist ein kostenloser Audioeditor und -rekorder, mit dem zum Beispiel Hörspiele oder Radioreportagen erstellt werden können. Es können auch Audiodateien geschnitten und gekürzt werden.



MuseScore

MuseScore ist ein Notensatzprogramm, das die Eingabe und den Im- sowie Export von Noten erlaubt. Die Noten lassen sich ebenso ausdrucken und wiedergeben.



AnaVis

AnaVis ist eine Software, mit der sich musikalische Formverläufe auf einfache Weise darstellen lassen, um zum Beispiel die formale Gliederung eines Musikstücks zu veranschaulichen.



TI-Nspire CX Schüler- und Lehrersoftware

Diese Software ergänzt die Taschenrechner, die von den Schülerinnen und Schülern in der Oberstufe genutzt werden.

Lego Mindstorms NXT

Lego Mindstorms NXT ist ein Steuerungscomputer der Produktserie Lego Mindstorms. Er besitzt Anschlüsse für mehrere Sensoren und Aktoren, sowie eine USB-Schnittstelle. Über diese kann der Steuerungscomputer am PC mit der passenden Software programmiert werden.

