



Niedersächsisches  
Internatsgymnasium  
Esens

# Medienbildungskonzept

# Medienbildungskonzept

## Inhalt

1. Einleitung und Zielsetzung .....	3
1.1. Verknüpfung mit Leitbild und Schulprogramm sowie deren Entwicklungszielen.....	3
1.2. Medienbildung und Medienkompetenz: Zielsetzungen des NIGE.....	3
1.2.1. Perspektive: Unterricht.....	3
1.2.2. Perspektive: Bildung und Erziehung.....	4
1.2.3. Perspektive: Individuelle Förderung von Begabungen und Kreativität.....	4
1.2.4. Neue Medien: Chancen und Risiken .....	4
2. Das NIGE im Profil .....	5
2.1. Das NIGE im Portrait.....	5
2.2. Profil.....	5
2.3. Zuständigkeiten:.....	6
3. Schul- und Unterrichtsentwicklung - Integration der Medien in das Schulleben und den Unterricht .....	6
3.1. Die Kommunikationsplattform IServ .....	6
3.2. Medienbildung im Unterricht.....	6
3.3. Fächerübergreifende Bildungsinhalte .....	8
3.4. Fachbezogene Inhalte aus den jeweiligen schulinternen Curricula und Medienbildungskompetenzen.....	11
3.4.1. Kompetenzbereich 1: Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren.....	11
3.4.2. Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren.....	13
3.4.3. Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren .....	15
3.4.4. Kompetenzbereich 4: Schützen und Sicher Agieren.....	18
3.4.5. Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln.....	19
3.4.6. Kompetenzbereich 6: Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren.....	20
4. IT-Ausstattung.....	23
4.1. Maßnahmen zur Verbesserung der IT-Infrastruktur und der IT- Ausstattung in der Schule .....	24
4.2. abgeschlossene Maßnahmen .....	25
5. Betriebs- und Service-Konzept.....	25
6. Fortbildungskonzept.....	25
7. Zeitplanung Implementierung des Medienbildungskonzeptes .....	26
8. Evaluation .....	27

# Medienbildungskonzept

## 1. Einleitung und Zielsetzung

### 1.1. Verknüpfung mit Leitbild und Schulprogramm sowie deren Entwicklungszielen

Medienkompetenz, „d. h. sämtliche technischen, kognitiven, sozialen, staatsbürgerlichen und kreativen Fähigkeiten, die uns den Zugang sowohl zu den traditionellen und als auch zu den neuen Medien und den kritischen Umgang und die Interaktion mit ihnen ermöglichen“<sup>1</sup>, gewinnt in Bildungsprozessen eine zentrale Bedeutung sowohl aus gesellschaftlicher Perspektive als auch hinsichtlich der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen und ihrer Vorbereitung auf die Berufswelt. Einstellungen und Verhalten des Menschen als soziales, individuelles, kulturelles, moralisches, ökonomisches und politisches Wesen sind abhängig von Medienkompetenz.<sup>2</sup>

Das Medienbildungskonzept des Niedersächsischen Internatsgymnasiums Esens ist verknüpft mit dem Schulprogramm des NIGE. Dort heißt es: „Die Lernqualität wird weiterentwickelt. Wir erweitern unsere Fähigkeiten mit neuen Methoden und dem Einsatz neuer Medien.“ Das NIGE verfolgt von diesem Grundsatz aus eine integrative Medienpädagogik. Ziel des Konzeptes ist die Vermittlung von Medienkompetenz für die Schülerinnen und Schüler und für die Lehrkräfte.

In den Entwicklungszielen des Schulprogrammes ab dem Schuljahr 2023/24 ist dazu festgelegt: „Wir nutzen digitale Medien und Tablets in unserem Unterricht zielgerichtet zur Verbesserung unserer Lehr- und Lernqualität“. Dies impliziert, dass die Medien nicht als Selbstzweck, sondern als Instrumente zur Entwicklung und Vertiefung fachlicher Kompetenzen (Information, Recherche, Textproduktion, Aufgabenbearbeitung, Kommunikation, Präsentation usw.) verstanden werden. Medienkompetenz wird damit als Teil der Methodenkompetenz verstanden, und erhält auf dieser pädagogischen Basis über die curricularen Vorgaben und den Orientierungsrahmen Medienbildung hinaus Einzug in die einzelnen Fächer.

### 1.2. Medienbildung und Medienkompetenz: Zielsetzungen des NIGE

#### 1.2.1. Perspektive: Unterricht

Der Einsatz digitaler Medien ermöglicht unseren Lehrerinnen und Lehrern neue Formen der Gestaltung des Unterrichts, Vermittlung von Inhalten und Kompetenzen.– Digitale Werkzeuge eröffnen unseren Schülerinnen und Schülern neue Formen der Auseinandersetzung mit Unterrichtsinhalten. Darüber hinaus werden im Unterricht die Voraussetzungen geschaffen, um Schülerinnen und Schüler an den kommunikativen und aktiv partizipativen Möglichkeiten der globalisierten Gesellschaft teilhaben zu lassen, in der die Digitalisierung einen immer größeren Teil einnimmt.

---

<sup>1</sup> Rat der Europäischen Union (2016): Entwicklung der Medienkompetenz und des kritischen Denkens durch allgemeine und berufliche Bildung, Brüssel, 01. Juni 2016, S. 6; abgerufen von der Seite: [https://www.nibis.de/medien-und-schule\\_13318](https://www.nibis.de/medien-und-schule_13318) (21.09.2020)

<sup>2</sup> Vgl. Ebd.

# Medienbildungskonzept

## 1.2.2. Perspektive: Bildung und Erziehung

Im Laufe der schulischen Laufbahn ermöglicht das NIGE den Lernenden, die notwendigen Fertigkeiten im „handwerklichen“ Umgang mit Medien zu erwerben, die Fähigkeiten in sinnvollen Aufgabenstellungen zu verbessern und den Gebrauch kritisch zu reflektieren. Dabei werden fachliche wie überfachliche Kompetenzen erworben, die für die aktuelle Lebensgestaltung wie auch für die Bewältigung zukünftiger Herausforderungen unverzichtbar sind.

## 1.2.3. Perspektive: Individuelle Förderung von Begabungen und Kreativität

Der Einsatz der neuen Medien ermöglicht auch große Chancen in der Entwicklung kreativer und medientechnischer Begabungen. Die Nutzung von Medien besonders in den Fächern Kunst (Erstellung von Filmsequenzen) und Musik (Software Audacity, Garage Band), aber auch in zunehmend anderen Fächern, Arbeitsgemeinschaften (Radio-AG, Tontechnik AG) und in speziellen Projekten hat am NIGE eine lange Tradition. Die Film-AG fördert in ihren schon oft prämierten Produktionen in besonderem Maße diese Verknüpfung von Kreativität und moderner Technik.

## 1.2.4. Neue Medien: Chancen und Risiken

Die neuen Medien bieten jedoch nicht nur Chancen, sondern sind auch mit Risiken verbunden. Diese thematisieren – insbesondere in den dafür besonders geeigneten Fächern – die kritische Reflexion der Mediennutzung, gerade auch in Bereichen der sozialen Kommunikation oder der sinnvollen Freizeitgestaltung. Problemen wie den Verlust der Aufmerksam- und Merkfähigkeit, die mit dem verstärkten Einsatz digitaler Endgeräte einhergehen, wird in der Schulordnung und den Schulentwicklungszielen ab 2023/24 Rechnung getragen. Neben der verstärkten Fokussierung auf die Tablet-Regeln und dem unterrichtsbezogenen Umgang mit dem Tablet soll vor allem „das Bewusstsein für die Notwendigkeit von Zeiten ohne Nutzung digitaler Medien zur Steigerung unseres Leistungsvermögens“ durch „die Einhaltung geeigneter Pausen“ gestärkt werden.

# Medienbildungskonzept

## 2. Das NIGE im Profil

### 2.1. Das NIGE im Portrait

Das NIGE ist ein voll ausgebautes Gymnasium mit offenem Ganztagsangebot. Die virtuelle Schule, die „School of Distance Learning Niedersachsen (SDLN)“, ist Bestandteil des Gymnasiums, um die Schulen auf den Ostfriesischen Inseln per digitalem Fernunterricht zu unterstützen. Zur Schule gehören ca. 1.000 Schülerinnen und Schüler (darunter ca. 100 Insulanerkinder im Internat), 85 Lehrende und 30 weitere nichtlehrende Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Das Schulgelände (ca. 9,5 ha) liegt am Rande der Stadt Esens (Ostfriesland). Dort befinden sich neben den Schulgebäuden die Wohngebäude für die Internatsschüler/innen und vielfältige Sportanlagen inklusive Schwimmhalle. Das NIGE verfügt über zwei vollständige Schulstandorte, die eine Entfernung von ca. 600 m trennt. Im Hauptgebäude sind die Jahrgänge 5, 6 und 10-13 und im Sek I-Gebäude die Jahrgänge 7-9 untergebracht. Alle Unterrichtsräume sind mit interaktiven ActivePanels und analogen Whiteboards ausgestattet. Zusätzlich stehen Tablet-Koffer zur Verfügung. Die gesamte Schule mitsamt Internat ist flächendeckend mit WLAN ausgestattet.

### 2.2. Profil

Name der Schule	Niedersächsisches Internatsgymnasium Esens
Nummer der Schule	67714
Schulstandort/Adresse	Auricher Str. 58, 26427 Esens
Schulart	Gymnasium mit Internat und offenem Ganztag
Schulleiter/in	Frau OStD' Anja Renken-Abken
Schulische/r Medienbildungsbeauftragte/r	Herr OStR Matthias Wild,
Anzahl der Lehrkräfte	ca. 85
Anzahl der Schülerinnen und Schüler	ca. 1.000

# Medienbildungskonzept

## 2.3. Zuständigkeiten:

Netzwerkadministration	Herr Mike Neubauer
IServ Administration	Herr Mike Neubauer
Einführungsschulungen IServ	Herr OStR Matthias Wild
Tablet Administration	Herr Mike Neubauer
Administration Homepage	Herr StR Nick Berghem

## 3. Schul- und Unterrichtsentwicklung - Integration der Medien in das Schulleben und den Unterricht

### 3.1. Die Kommunikationsplattform IServ

Grundlage für das Arbeiten am NIGE ist die Schulplattform IServ. Sie wird seit mehreren Jahren erfolgreich im täglichen Schulbetrieb genutzt. Jede Schülerin und jeder Schüler, die Elternschaft und alle Lehrkräfte sowie das nichtlehrende Personal sind über schuleigene Mailadressen zu erreichen. Darüber hinaus erleichtert IServ über angelegte Mailgruppen die Kommunikation mit Klassen oder speziellen Arbeitsgruppen erheblich. Jede Schülerin und jeder Schüler ist zumindest Mitglied in der Gruppe seiner Klasse und der der Schulgemeinschaft. Bei Mitgliedschaft in weiteren Gruppierungen (z.B. der Schülervertretung o.ä.) erhöht sich auch automatisch die Anzahl der IServ-Gruppen.

Zusätzlich erhält jede Schülerin und jeder Schüler, aber auch jede Gruppe, Speicherplatz zum Archivieren und Austauschen von Dateien. Über IServ werden die Informationsbildschirme gesteuert, die über Vertretungen, Veranstaltungen etc. informieren. Über IServ können Räume und Geräte durch die Lehrkräfte gebucht und Klassenarbeitstermine geplant werden. Die Schulbuchausleihe läuft ebenfalls über das IServ Modul. Neben IServ wird auch die Niedersächsische Bildungscloud als zentrale Plattform für digitale Unterrichtsformate im Distanzlernen (z. B. Videokonferenzen und Messenger-Kommunikation) genutzt. Darüber hinaus ist auch das kollaborative Arbeiten über diese möglich.

### 3.2. Medienbildung im Unterricht

Im Medienbildungskonzept des NIGE werden zentrale (Medien-)Kompetenzen bzw. Dimensionen schulischer Medienbildung in mehreren Niveaustufen verbindlich Fächern und Klassenstufen zugeordnet. Dadurch erwerben die Schülerinnen und Schüler Medienkompetenz durch das Zusammenwirken aller Fächer. Dem Medienbildungskonzept kommt hierbei die Rolle eines koordinierenden und integrierenden Instruments der Unterrichts- und Schulentwicklung zu. Die ausgewiesenen Unterrichtsinhalte werden verbindlich umgesetzt und kontinuierlich evaluiert und ggf. modifiziert (vgl. Tabelle weiter unten). Zusätzlich fungieren projektorientierte Aktionstage zu Internetsicherheit und Cyber-Mobbing in

# Medienbildungskonzept

verschiedenen Jahrgangsstufen als motivierende und vertiefende Einheiten. Um den Ansprüchen der Medienbildung und dem Orientierungsrahmen Medienbildung gerecht zu werden, arbeiten die Schüler und Schülerinnen ab dem 2. Halbjahr der 7. Klasse mit elternfinanzierten Tablets. Diese werden gemäß den curricularen Vorgaben und dem Tablet-Konzept (vgl. Anhang) genutzt.

Die Medienkompetenzen, die in diesem Konzept ausgewiesen werden, gliedern sich in verschiedene Kompetenzbereiche. Im Sinne unserer Zielsetzung müssen zur instrumentellen Kompetenz gestalterische und analytische Elemente hinzukommen; zudem muss genügend Raum bleiben für die Entwicklung der Reflexionskompetenz. In der Terminologie des Orientierungsrahmens Medienbildung des Landes Niedersachsen werden sechs Kompetenzbereiche (mit drei unterschiedlichen Kompetenzstufen 1, 2, 3) unterschieden:

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten, Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Ausgehend vom Orientierungsrahmen Medienbildung in den allgemeinbildenden Schulen sind die fächerübergreifenden und fachspezifischen Inhalte zugleich in den Schulcurricula zu verorten. Erste Beispiele finden sich in der folgenden Aufzählung, die nicht als abgeschlossen zu betrachten ist, sondern stetig evaluiert und erweitert wird. Dabei werden unter fächerübergreifenden Inhalten Aspekte der Medienbildung verstanden, die sich nicht direkt in der Matrix mit den sechs Teilkompetenzen wiederfinden oder die sich nicht klar einem Fach zuordnen lassen, jedoch eine wichtige Rolle in unserer schulischen Medienbildung spielen.

# Medienbildungskonzept

## 3.3. Fächerübergreifende Bildungsinhalte

Fächerübergreifender Aspekt	Fach(schaft) und Inhalt	Jahrgang	Anmerkung
Datenschutz, Privatsphäre und Überwachung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Englisch: digital footprint</li> <li>• SiNdBAD (Sicherer im Netz durch Beratung, Aufklärung, Datenschutz Projekt vom Präventionsrat Harlingerland)</li> <li>• Verfügungsstunde: grundlegende Hinweise zum Umgang mit Passwörtern</li> <li>• Lektüren auswählen, die relevante Aspekte thematisieren (Deutsch/ Englisch)</li> <li>• Standardthemen des Faches Informatik (aufbauend)</li> <li>• Politik-Wirtschaft: Facebook, Apple und Co – Was gebe ich preis?</li> </ul>	10 + 11 6 5 10 + 11	Informatik ab 2024/25 in Jg. 9 und 10
Gesundheitsfragen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biologie: Medienkonsum und Gesundheit</li> <li>• Zweite Fremdsprache: Vokabeln aus Medien sinnvoll, zielgerichtet und „gesundheitsfördernd“ lernen</li> </ul>	6	
Umwelt- und Nachhaltigkeitsaspekte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunst: Design/ Produktdesign</li> <li>• Englisch „The blue planet“</li> <li>• Erdkunde: Rohstoffförderung</li> <li>• Chemie: Recycling</li> </ul>	9 10 + 11 9 + 13	
Kommunikationsformen (soziale Medien eingeschlossen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latein: Schreiben eines Blogs (Caesar)</li> <li>• Englisch und zweite FS: Blogeintrag als gängiges Zielformat eines Textes</li> </ul>	10 ab Jg. 7	
Bewertung techn. Errungenschaften	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschichte: Längsschnitt Medien</li> <li>• Fremdsprachen: sinnv. Arbeiten mit (auch digitalen) Wörterbüchern</li> <li>• Mathe: Bewertung der Möglichkeiten und Grenzen von MMS (modularen Mathematiksystemen)</li> </ul>	5 ab Jg. 5 bzw. 6 ab Jg. 7	

## Medienbildungskonzept

Verantwortung (Umgang mit Med.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunst: Menschenbild: Durchführung von Medienrecherchen; Identifikation von relevanten Quellen; Verarbeitung und Sicherung von Rechercheergebnissen</li> <li>• Politik: Medien als Gefahr für Politik/Wirtschaft und Gesellschaft – Wie kann man sie erkennen und damit umgehen?</li> <li>• Deutsch: Journalistische Kompetenzen</li> </ul>	Jg. 10/ 11	
Urheberrecht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik: EDM Tracks selbstgemacht. Analyse und Produktion von EDM Tracks</li> </ul>	7	
Medien und Wahrheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fremdsprachen: kritischer Umgang mit Film- und Bildanalyse (Effekte/Wirkung/Beeinflussung)</li> <li>• Geschichte: Dekonstruktion von (NS) Propagandafilmen und Spielfilmen/Möglichkeit des Gegenwartsbezuges</li> <li>• Kunst: Bild-, Film-, Plakatanalyse</li> <li>• Kunst: Design und Werbung (Analyse und praktische Dekonstruktion von Werbung (Werbeparodien))</li> <li>• Mathematik: Bildliche Darstellung von Daten und ihre Wirkung</li> </ul>	ab Jg. 5  10  Jg. 10-13 9  6	
Kulturelle Fragen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fremdsprachen: Schulung interkultureller Kompetenz durch Dekodierung authentischer Medien</li> <li>• Geschichte: Kulturelles Selbstverständnis und Perspektivität in den medialen Darstellungen</li> </ul>	ab Jg. 5	
Handhabung von IServ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundschulung: Verwendung der Ordnerstruktur, um Materialien zur Verfügung zu stellen (z.B. Handouts usw.), Kommunikationsformen</li> <li>• Fortwährende Benutzung</li> </ul>	5  5-13	

## Medienbildungskonzept

<p>Einführung in Standardsoftware</p> <p>Festlegen von Grundfertigkeiten/-kenntnissen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunst: Nutzung von Sketch-Up (Notebook)</li> <li>• Kunst: Nutzung von Corel, Gimp, Photoshop (Notebook)</li> <li>• Deutsch: Word-Grundfertigkeiten: Einrichten des Papierformates, ausschneiden und einfügen, kopieren, Schriftart verändern, Schriftgröße einstellen, fett, kursiv schreiben und unterstreichen, Textausrichtung und Schriftfarbe festlegen.</li> <li>• Biologie: digitale Präsentation im Rahmen eines ersten Referates</li> <li>• Kunst: visuelle Präsentationsformen mit Präsentationssoftware</li> <li>• Mathematik: Tabellenkalkulation</li> <li>• Physik: Diagramme auswerten und erstellen (Tabellenkalkulation)</li> <li>• Politik/Wirtschaft: Grafische Darstellung von Europa-/ Bundes-/Land- und Kommunalwahlen</li> <li>• Musik: Einführung in die Funktionsweise der App „Garage Band“ sowie der grundlegenden Bedienung des Tablets</li> <li>• Tablet– Einführung: Goodnotes, Keynote (Grundlagen + Filmerstellung)</li> </ul>	<p>9</p> <p>ab Jg. 9</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>8</p> <p>ab Jg. 8</p> <p>7</p> <p>7</p>	
---	--	---	--

## Medienbildungskonzept

### 3.4. Fachbezogene Inhalte aus den jeweiligen schulinternen Curricula und Medienbildungskompetenzen

#### 3.4.1. Kompetenzbereich 1: Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

Jahrgang	Fach	Kompetenzstufe	Inhalt und Umsetzung
<b>5 + 6</b>	Mathematik	1	Beschaffung statistischer Informationen, Durchführung und Auswertung von Umfragen)
	Spanisch	1	begleitete Recherche zu landeskundlichen Aspekten der spanischsprachigen Welt
	Erdkunde	1	Erarbeiten Informationen aus dem Atlas und Schulbuch unter Verwendung von Registern und Verzeichnissen; Entnehmen Informationen aus Karten
	Deutsch	1	Unterrichtseinheit Nr. 5 „Beschreiben“: Schüler nutzen eine Bibliothek und ansatzweise das Internet als Informationsquellen
	Geschichte	1	Leben in der Steinzeit (vgl. SAP 5. Klasse) Informationen sammeln aus Dokumentationen, z. B. „Anfänge der Zivilisation“ Leben im Alten Rom (vgl. SAP 5. Klasse) Internet-Recherche in der „Kinderzeitmaschine“ Lebensformen im MA (vgl. SAP 6. Klasse) Bewertung der Grundherrschaft: Animation „Dorf im Mittelalter“/ „Leben in der Stadt“: Internetrecherche Die SuS recherchieren zu Lebensformen im Mittelalter mithilfe der „Kinderzeitmaschine“
	Latein	1	Recherche im Buch zu Sach- und Grammatikinformationen
	Musik	1	Instrumentenkunde: Laptop (Videos, interaktive Seiten, ABs)
	Chemie	1	Funktion einer Kläranlage – Trinkwassergewinnung aus Meerwasser
	Werte und Normen	1-3	Internetrecherche: Berufe und Voraussetzungen, Erstellen einer Mindmap: soziale Netzwerke, Erstellen einer Broschüre zum Thema Mobbing, Erstellen eines Posters (Hinduismus, Buddhismus / Vergleich / Frauenrollen)
<b>7 + 8</b>	Physik	1	Messung der Energie mit digitalem Messgerät Cassy
	Sport	1	SuS informieren sich unter Anleitung über aktuelle Regeln in Sportspielen und Demonstration von Bewegungsvorbildern mit Hilfe digitaler Medien und entnehmen zielgerichtet Informationen aus Informationsquellen (z.B. www.sportunterricht.de, SchulsportApp BW). Sie entwickeln außerdem angemessene Such- und Verarbeitungsstrategien.
	Spanisch	2	Recherche zu grammatischen Kleinphänomenen und zu landeskundlichen Aspekten unter einer übergeordneten Leitfrage
	Erdkunde	2	Informationsbeschaffung aus Wetterkarten und Satellitenbildern Datenbeschaffung zur Erstellung von Klimadiagrammen Recherchen zur Vorbereitung und Durchführung einer stadtgeographischen Exkursion
	Geschichte	2	Bürgerliche Revolutionen (vgl. SAP 7.Klasse) Internetrecherche zu den verschiedenen Revolutionen

## Medienbildungskonzept

	Deutsch	3	Jg. 7 in der Unterrichteinheit „Argumentieren und Erörtern“: Internet als Informationsquelle; KC Kompetenz Lesen/ Umgang mit Medien S. 27, schulinterner Lehrplan 7. Jg, S. 3
	Latein	2	Schülerinnen und Schüler recherchieren zu bestimmten Themen im Internet und in analogen Medien und bereiten Referate, z. T. mit dem Computer, vor
	Politik- Wirtschaft	2	Recherche von Informationen je nach Unterrichtsverlauf und unter Einbeziehung aktueller Ereignisse bzw. Problemlagen z. B. Kommunalwahlen.
	Musik	1-2	Angeleitete Internetrecherche zu einem Musicalreferat & digitale Erarbeitung von vorstrukturierten Inhalten (learningmusic.ableton.com)
	Werte und Normen	1,3	Präsentationen über verschiedene Suchtmittel und deren Folgen mit PPP, Präsentationen über verschiedene Hilfsorganisationen mit PPP
	Religion	1-3	Zitat aus dem schuleigenen Curriculum: SuS beziehen Impulse der biblischen Botschaft auf aktuelle Konflikte und eigene Handlungsmöglichkeiten. Medienbezug: Internet: Aktuelle Nachrichten, Zeitungsartikel etc. Schulbuchbezug: Träume vom Leben
	Französisch	2-3	Recherchen zum Erstellen von Referaten: Recherche zu Sehenswürdigkeiten; Recherche zu französischen Chansons und Musikern (FrancoMusiques und Youtube); Recherche auf frz. Schulhomepages SchülerInnen sichten themenspezifisch die Online-Auftritte französischer Jugendzeitschriften wie „Okapi“ oder „Phosphore“ und vergleichen mit hiesigen Jugendzeitschriften
<b>9 + 10</b>			
	Physik	1	Tabellenkalkulation: x-y-Diagramme, Trendlinie, Regression, CAS-App: Regression, Verwendung der wissenschaftlichen Schreibweise, Aufzeichnen von Kennlinien mit Cassy, CAS-App (Regression, Auswertung mit Listen)
	Sport	2	SuS recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und suchen, strukturieren, verarbeiten, erheben und sichern Informationen zunehmend selbstständig (z.B. zur Vorbereitung von Sportstunden, kognitiven Phasen – antizipierte Schülerlösungen , Referaten Hausaufgaben, Erarbeitungsphasen).
	Latein	2	Schülerinnen und Schüler recherchieren zu bestimmten Themen im Internet und in analogen Medien und bereiten Referate mit dem Computer vor
	Musik	2	Stile und Genres in der Musik: Schüler recherchieren zu stil- und genrespezifischen Inhalten
	Religion	2	SuS setzen sich mit Formen, Möglichkeiten und Grenzen der Sterbebegleitung und Sterbehilfe auseinander Medienbezug: Internet
	Geschichte	2	Russische Revolution (vgl. SAP, 9. Klasse) Internetrecherche zu den Abläufen der verschiedenen Revolutionsphasen Niedergang der Weimarer Republik (vgl. SAP, 9. Klasse) Internetrecherche Nationalsozialismus (vgl. SAP, 10. Klasse, S. 1)

## Medienbildungskonzept

			Internetrecherche zur Machtübernahme, Ideologie, Propaganda Recherche mithilfe der CD-ROM „Erinnern für Gegenwart und Zukunft“ Die deutsche Teilung und Wiedervereinigung (vgl. SAP, 10. Klasse, S. 3/4) Internetrecherche zum Fall der Mauer
	Sport	3	SuS führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch (u.a. zu Bewegungsabläufen). Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden (v.a. im Sporttheoriekurs, u.a. sportunterricht.de, unterrichtsrelevante Informationsquellen).
	Spanisch	3	Selbständige und zielgerichtete Analyse von Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen
	Kunst	3	Schülerinnen und Schüler Recherchieren eigene Wohnverhältnisse (unter Einwilligung der Eltern nach Plänen, Google Maps, Google Earth)
	Erdkunde	3	Nutzung des Internets zur Erstellung von Raum und SWOT Analysen Analyse von Modellen zum globalen Klimawandel Sammlung von Merkmalen des Entwicklungsstandes mithilfe von IServ-Textmodulen
	Deutsch	3	„Erörterung - Konsum - Was brauche ich wirklich?“ - Fachkompetenz KC Lesen ...sichten Informationen in digitalen Medien, schulintern, S. 2 Recherche: Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen zwei verschiedene Suchstrategien (Indexsuche und String-Suche) SuS halten Informationen im PDF-Format fest und sichern ihre Dateien im IServ-Klassenordner
	Politik	3	Recherche von Informationen je nach Unterrichtsverlauf und unter Einbeziehung aktueller Ereignisse bzw. Problemlagen, dabei: Kritische Reflektion der Informationsquellen, z. B. Vertrauenswürdigkeit, ...
	Französisch	2-3	Recherche zu französischen Chansons (FrancoMusiques und Youtube); Recherche zu Politik (frz. Wahlen) und Gesellschaft, Geschichte der deutsch- frz. Beziehungen; Vorbereitung der Cinéfête durch Online- Materialien SchülerInnen recherchieren zu Austausch- und Praktikumsangeboten im Zielland auf den Internetseiten des D.F.J.W./O.F.A.J. oder den Programmen Brigitte Sauzay und Voltaire
	Werte und Normen	1-3	Internetrecherche bpb – Gender und Bewertung der Seriösität der Informationen, Präsentation von Inhalten zum Thema Glück (verschiedene Kulturen/ Ansätze), Powerpointpräsentation zu den Themen Tierversuche und Klimawandel, Nutzung der vom Buch bereitgestellten digitalen Zusatzmedien

### 3.4.2. Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

Jahrgang	Fach	Kompetenzstufe	Inhalt und Umsetzung
----------	------	----------------	----------------------

## Medienbildungskonzept

<b>5 + 6</b>	Mathematik	1	Kommunikation im IServ-Forum und Messenger zur Klassenarbeitsvorbereitung und Hausaufgabenerkundigung nach Abwesenheit	
	Französisch	1	Umgang mit IServ	
	Spanisch	3	Verfassen von E-Mails und kurzen Blog-Einträgen	
	Deutsch	3	Formulieren und Verschicken von E-Mails unter Berücksichtigung des Adressaten Formatgerechtes Schreiben eines Briefes in Word	
<b>7 + 8</b>	Mathematik	1	Nutzung von IServ für Sammlung von Kontrollergebnissen im Gruppenordner oder Informationen/Übungen für Klassenarbeiten per E-Mail und Teilen von Materialien per AirDrop	
	Sport	1	SuS kommunizieren und interagieren mithilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten (z.B. schnelles Teilen erarbeiteter theoretischer und praktischer Unterrichtsergebnisse, Visualisierung von sporttheoretischen und sportpraktischen Frage- und Problemstellungen unter Einsatz des Fachschafts-Beamers).	
	Sport	2	SuS kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen digitale Bewegungsabläufe als Hilfestellung, Problematisierung oder Problemlösung bewegungsbezogener Aufgabenstellungen in kooperativen (Gruppen-) Arbeitsphasen (Beobachtungsaufgaben, Fehlerkorrektur, Erstellung von Kriterienbögen).	
	Physik	2	Nutzung von Websites (z.B. <a href="http://www.energieagentur.nrw/klimaschutz/stromcheck">www.energieagentur.nrw/klimaschutz /stromcheck</a> ), Messung der Energie mit digitalem Messgerät Cassy	
	Mathematik	2	Konstruktionsbeschreibungen beim Umgang mit dynamischer Geometrie-Software	
	Französisch	2	Digitale Produkte (padlets) und Austausch mit Schulen im Zielland	
	Spanisch	3	digitaler Austausch mit spanischsprachigen Schülern in den sozialen Netzwerken	
	Werte und Normen	3	Präsentationen über verschiedene Suchtmittel und deren Folgen mit PPP, Erhebung und Auswertung der Nutzung von sozialen Medien	
	<b>9 + 10</b>	Religion	2	Zitat aus dem schuleigenen Curriculum: SuS verdeutlichen, dass die Kirchen Einfluss nehmen auf politische, soziale und kulturelle Entwicklungen und ihrerseits durch gesellschaftliche Veränderungen beeinflusst werden Medienbezug: Facebook, Twitter, Youtube, Fernsehen
Französisch		2	Digitaler Austausch mit französischsprachigen Schülern	
Physik		2	Tabellenkalkulation: x-y-Diagramme, Trendlinie, Regression, CAS-App: Regression, Verwendung der wissenschaftlichen Schreibweise, CAS-App (Regression, Auswertung mit Listen)	
Spanisch		3	digitaler Austausch mit spanischsprachigen Schülern in den sozialen Netzwerken	
Englisch		3	Digitale Kommunikation mit Harlingen zur Vorbereitung des Harlingen-Austausches	

## Medienbildungskonzept

### 3.4.3. Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

Jahrgang	Fach	Kompetenzstufe	Inhalt und Umsetzung	
5 + 6	Mathematik	1	Präsentation abfotografierter und per Bildschirmsynchronisation übertragener Hausaufgaben oder Lösungen von Übungsaufgaben	
	Physik	1	Präsentation mit Dokumentenkamera	
	Religion	1	Zitat aus dem schuleigenen Curriculum: Religiös relevante Inhalte und Positionen medial und adressatenbezogen präsentieren Schulbuchbezug: o Ich – Du – Wir (Kb S.12 ff) o Kinder hier und anderswo (Kb S.18-23) o Regeln, die gut tun ( Kb S.30-35)	
	Sport	1	SuS entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte, z. B. Erklärvideos zu Bewegungsausführungen, taktischem Verhalten, Hallenplanung, digitale Arbeitsblätter, oder Regeln unter Zuhilfenahme digitaler Medien (Legetechnik oder Software / App,).	
	Latein	1	Beispiele für Medienprodukte in der Jahrgangsstufe eher analog: Plakate, Folien	
	Musik	2	Darstellende Musik: Produktion eines Hörspiels; Elementarlehre: Melodiebildung, Klangexperimente mit Dreiklängen und Formen der Musik mit Notationsprogramm erkunden	
	Kunst	2	Bildsequenz: Präsentation mittels digitaler Fotografie	
	Kunst	2	Inszenierung: Präsentation als digitale Präsentation, Umgang mit digitaler Fotografie, Umgang mit MS Publisher	
	Spanisch	1-3	Produktion und Präsentation selbsterstellter Plakate und Power – Point Präsentationen	
	Erdkunde	1-3	Erstellen Ergebnisplakate oder digitale Präsentation im Rahmen von Kurzvorträgen Präsentation über einen landwirtschaftlichen Betrieb erstellen	
	Geschichte	1-3	Leben in der Steinzeit (vgl. SAP, 5. Klasse) Plakaterstellung Leben in Rom (vgl. SAP 5. Klasse) Plakaterstellung bzw. digitale Präsentation zu einzelnen Themen	
	Werte und Normen	1-3	Erstellen von Wortwolken zum Thema Interessen / Stärken und Schwächen, Erstellen einer Broschüre zum Thema Mobbing, Präsentationen über verschiedene Hilfsorganisationen mit PPP	
	7 + 8	Mathematik	1	Präsentation von Hausaufgaben oder Lösungen von Übungsaufgaben mithilfe von Bildschirmsynchronisation oder mithilfe der Dokumentenkameras
		Physik	1	Nutzung von Tabellenkalkulationsdateien zu den Kontomodellen (Pendel, schiefe Ebene)
Sport		1	SuS entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte, z. B. Erklärvideos zu Bewegungsausführungen, taktischem Verhalten, Hallenplanung, digitale Arbeitsblätter, oder Regeln unter Zuhilfenahme digitaler Medien (Legetechnik oder Software / App,).	
Sport		2	SuS präsentieren ihre erstellten Medienprodukte schulintern (Fachschafts-Beamer, Visualisierung	

## Medienbildungskonzept

			von Bewegungen / Bewegungsknotenpunkten – z.B. Bewegungsmerkmale, Bewegungskorrektur, Fehleranalyse, Gestaltung von Sicherungsphasen).
	Sport	2	SuS planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten (Einsatz der Fachschafts-Beamer), Gruppen- und Einzelchoreographien.
	Spanisch	2	Anfertigung von Steckbriefen und Präsentation von Audiosequenzen. Präsentation von grammatischem Kleinphänomen mithilfe von Präsentationssoftware.
	Physik	2	Schüler präsentieren Versuchsauswertung auf dem Tablet, Darstellung von Messreihen (CAS-App und Numbers), Schüler präsentieren Versuchsauswertung auf dem Tablet, Erstellen Photos Ihres Versuchsaufbaus und fügen die Bilder bei Goodnotes ein, Messung der Energie mit digitalem Messgerät Cassy
	Erdkunde	2	Erstellung geeigneter Vorlagen für die Dokumentenkamera Kurzvorträge unter Einsatz von Power Point Optional: Erstellung eines Reiseprospektes mit digitalen Medien
	Kunst	1-3	Perspektive: Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren die grafische Gestaltung in Computerspielen (Isometrie; Zentralperspektive)
	Kunst	1-3	Schüler entwerfen eigene perspektivisch gestaltete Wirklichkeitsräume (bspw. „Stadt der Zukunft“; „Leben in der Zukunft“) in Anlehnung an die Ästhetik in digitalen Medien
	Kunst	1-3	Entwerfen und gestalten Plakate zu aktuellen Themen (bspw. Wahlen) unter Verwendung digitaler und analoger Medien
	Kunst	1-3	Schülerinnen und Schüler produzieren und präsentieren Filme zu aktuellen Themen (bspw. Mobbing, Gewalt) mit Digitalkameras, i-Movie bzw. Movie Maker
	Geschichte	1-3	Bürgerliche Revolutionen (vgl. SAP 7. Klasse) Plakate, Referate, digitale Präsentation zu Verfassungsschaubildern u.Ä.
	Französisch	1-3	Erstellen von PPP zum Präsentieren von Referaten oder Ausarbeitungen; Sprachmemos mit dem Tablet erstellen und präsentieren (fiktive Radiosendungen produzieren); Fotostory mit Kamera des Tablet erstellen, versprachlichen und präsentieren SchülerInnen erstellen gegenseitig digitale Abfragen zur Festigung erworbenen Wissens mit Quiz-Apps wie Kahoot, etwa im Kontext deutsch-französischer Beziehungen
	Latein	1-3	Schülerinnen und Schüler bereiten Plakate, Folien oder vereinzelt (nicht zwingend) PowerPoint-Präsentationen vor
	Musik	1-3	Thema: EDM – Produktion eigener Tracks mit dem Tablet Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.
	Chemie	1-3	Katalysatoren im Alltag und Industrie – Brände (und Brandbekämpfung) – historische Metallgewinnung – Chemiker-Portraits (Dalton/Berzelius) – Kohlenstoffkreislauf im Rahmen von

## Medienbildungskonzept

			Präsentationen
<b>9 + 10</b>	Mathematik	1	Vorträge von Hausaufgaben und Gruppenarbeitsergebnissen unter Einsatz von ActivPanel und Tablet
	Physik	2	Tabellenkalkulation: x-y-Diagramme, Trendlinie, Regression, Schüler präsentieren Versuchsauswertung auf dem Tablet, CAS-App: Regression, Verwendung der wissenschaftlichen Schreibweise, Aufzeichnen von Kennlinien mit Cassy, CAS-App (Regression, Auswertung mit Listen)
	Physik	3	Tabellenkalkulation: x-y-Diagramme, Trendlinie, Regression, Präsentation zur Kernphysik / Referate (Bewerten von Information, relevante Quellen identifizieren)
	Deutsch	3	Kapitel 11 Deutschbuch: Fähigkeit digitale Kommunikation zu untersuchen
	Erdkunde	3	Entwicklung und Präsentation von Projekten zu den Themen Ressourcennutzung und Nachhaltigkeit Erstellung eines Erklärvideos zum Treibhauseffekt
	Musik	3	Formen in der Musik: Kompositionsarbeit mit dem Tablet; Sonatenhauptsatzform und Fuge mit Hilfe des Tablets nachvollziehen
	Werte und Normen	3	Präsentation von Inhalten zum Thema Glück (verschiedene Kulturen/ Ansätze), Powerpointpräsentation zu den Themen Tierversuche und Klimawandel, Erstellen einer Umfrage (kahoot) - (Woran glauben meine MitSuS? Wie ist die selektive Wahrnehmung meiner MitSuS?)
	Englisch	3	Textlayouts
	Sport	3	SuS planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in Verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben (Einsatz der Fachschafts-Beamer, z.B. in Bezug auf die Bewegungsfelder „Turnen und andere Bewegungskünste“, „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“).
	Sport	3	SuS planen und realisieren Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren Sie adressatengerecht vor Publikum (Einsatz der Fachschafts-Beamer, Turnierplanung, Akrobatikaufführung, ToT, etc.).
	Kunst	1-3	Schüler und Schülerinnen präsentieren, analysieren, gestalten und inszenieren eigene digitale Architekturentwürfe und Rundgänge mit Sketch-Up; analoge Entwürfe werden mit digitaler Fotografie und der Dokumentenkamera präsentiert; der Genus Loci wird von den Schülern und Schülerinnen mittels Google Earth/ Google Maps analysiert und ggf. im Entwurf als Lageplan übernommen
	Kunst	1-3	Schülerinnen und Schüler präsentieren, analysieren, gestalten und inszenieren eigene (analog) Designobjekte und entwerfen Werbeplakate/ Werbespots (Grafikprogramm; Movie Maker; digitale Präsentation); Zukunftsaussicht (3D-Druck der Objekte)

## Medienbildungskonzept

	Spanisch	1-3	Anfertigung von Plakaten, sach- und adressatenbezogene Power – Point Präsentation. Rückmeldung der Schüler zum Medienprodukt und zur Präsentation
	Geschichte	1-3	Russische Revolution (vgl. SAP, 9. Klasse) Powerpoint zu verschiedenen Unterthemen Niedergang der Weimarer Republik (vgl. SAP, 9. Klasse) Plakaterstellung bzw. Powerpoint zu den Ursachen Nationalsozialismus, Widerstand (vgl. SAP, 10. Klasse, S.1/2) Plakaterstellung, Powerpoint zu einzelnen Aspekten
	Französisch	1-3	Erstellen von digitalen Präsentationen der Arbeitsergebnisse oder Referate, z. B. zu den dt.-frz. Beziehungen; Filmanalyse mit dem IWB: Trennen von Bild und Tonspur, Erstellen und Versprachlichen von Screenshots SchülerInnen erstellen gegenseitig digitale Abfragen zur Festigung erworbenen Wissens mit Quiz-Apps wie Kahoot, etwa im Kontext deutsch-französischer Beziehungen
	Latein	1-3	Schülerinnen und Schüler bereiten Plakate, Folien oder vereinzelt (nicht zwingend) PowerPoint-Präsentationen vor
	Politik- Wirtschaft	1-3	Optional (je nach Unterrichtsverlauf/-planung: Präsentationen o.Ä., z.B. EU-Institutionen, ...
	Chemie	1-3	Elemente / Elementfamilien Metalle und Nichtmetalle, Salze im Vergleich
	Religion	1-3	Zitat aus dem schuleigenen Curriculum: SuS bringen die Aufforderung zur sinnvollen Gestaltung des Lebens, gestalterisch zum Ausdruck. Medienbezug: digitale Präsentation mit dem Thema/Entwurf einer Utopie: „Schule ohne Leistungsdruck“

### 3.4.4. Kompetenzbereich 4: Schützen und Sicher Agieren

Jahrgang	Fach	Kompetenzstufe	Inhalt und Umsetzung
<b>5 + 6</b>	Religion	1	Wertschätzender Umgang vs. Cybermobbing
	Werte und Normen	1-3	Erstellen einer Broschüre zum Thema Mobbing
<b>7 + 8</b>	Deutsch	2	Reflexion der bisherigen eigenen Erfahrungen z.B. mit einer Schullektüre (Bsp: „Im Chat war er noch so süß“
	Religion	2	Generation Smartphone: Über mich selbst nachdenken (Kursbuch II) Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt: Welche Regeln gelten in sozialen Netzwerken? Leistung und Rechtfertigung: Kritischer Umgang mit Likes und Followern
	Werte und Normen	1-3	Erhebung und Auswertung der Nutzung von sozialen Medien, Untersuchung und Analyse der Darstellung von Schönheitsidealen in den Medien

## Medienbildungskonzept

<b>9 + 10</b>	Religion	1	Sensibilität für Antisemitismus im Netz
	Deutsch	1	Suchtprävention im Deutschbuch: Kap. 9/10: Gefahren und Risiken von Konsum
	Englisch	2	Kritischer Umgang mit social media und Internet (cyberbullying, fake news, AI) Problematik Bild (CV im Rahmen eines Bewerbungsverfahrens)
	Werte und Normen	1-3	Powerpointpräsentation zu den Themen Tierversuche und Klimawandel, Erstellen einer Umfrage (kahoot) - (Woran glauben meine MitSuS? Wie ist die selektive Wahrnehmung meiner MitSuS?)

### 3.4.5. Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

Jahrgang	Fach	Kompetenzstufe	Inhalt und Umsetzung
<b>5 + 6</b>	Erdkunde	1	Einbindung von Google Earth mit Active Panel und interaktiver Heimatverortung Animation und Simulation des Sonnensystems Nutzung digitaler Atlanten zur Erweiterung der topographischen Fähigkeiten Maßstabsrelationen und Gradnetzübungen mithilfe von Lernsoftware vertiefen Lernsoftware zum Thema Deutschlands Bundesländer und Nachbarstaaten Nutzung von GPS und Satellitentechnik zur Orientierung im Gelände
	Sport	1	SuS kennen Grundfunktionen digitaler Werkzeuge als Analysetool für individuelles Bewegungslernen und Feedbackmedium in Gruppenchoreografien (Einsatz der I-Pads, der Fachschafts-Beamer, Analyse von Bewegungshandlung n).
<b>7 + 8</b>	Erdkunde	1	Optional: Stadterkundung mithilfe von Google Earth
	Physik	1	Phet App: Energieformen und Energieumwandlung, Energieskaterpark, Ballons und statische Elektrizität, Geschwindigkeitsmessung mit Viana-App
	Physik	2	Vor dem realen Experiment führen die Schüler den Versuch in einer Simulation durch, Messwerterfassung (analog / digital mit Cassy), Lineare Regression, (optional: Manual Fit)
	Französisch	1-2	SchülerInnen nutzen Lernkarten in GoodNotes zum Vokabellernen
	Mathematik	2-3	Geometrische Konstruktionen mit dynamischer Geometrie-Software
<b>9 + 10</b>	Erdkunde	1	Rundgang durch das CentrO mithilfe von Google Earth
	Werte und Normen	1	Erstellen einer Umfrage (kahoot) - (Woran glauben meine MitSuS? Wie ist die selektive Wahrnehmung meiner MitSuS?)
	Musik	2	Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.
	Sport	2	SuS erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen selbstständig und unter

## Medienbildungskonzept

			Anleitung (Einsatz verschiedener Apps – Hallenplaner, Taktikplaner, Schulsport-App BW, Tools zur Bewegungsanalyse, Erleichterung der Unterrichtsorganisation, u.a. entwickeln von Problemlösungen sportpraktischer Aufgabenstellungen).
	Kunst	3	Schülerinnen und Schüler bewerten und wenden sowohl digitale als auch analoge Lernmöglichkeiten, Werkzeuge und Medien zum Lösen von Problemen selbständig an (bspw. Inszenierung/ Selbstinszenierung, Film/ Filmsequenz/ Architektur/ Design (Spiralcurriculum bis Jg. 10)
	Sport	3	SuS setzen Werkzeuge (I-Pad, Apps, Beamer als Präsentationsmittel) bedarfsgerecht ein.
	Sport	3	SuS bewerten und nutzen effektive digitale Werkzeuge des Bewegungslernens sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen (Apps, z.B. Herzfrequenzmesser, Team-Shake, Coach`s-Eye, Hudle Technique, Bluelinden Taktikboards für alle Spielarten etc.).
	Französisch	1-2	SchülerInnen nutzen Lernkarten in GoodNotes zum Vokabellernen
	Mathematik	2-3	Stochastische Simulationen

### 3.4.6. Kompetenzbereich 6: Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Jahrgang	Fach	Kompetenzstufe	Inhalt und Umsetzung
<b>5 + 6</b>	Deutsch	1	Unterrichtseinheit Nr. 7 „Spannung und Unterhaltung aus der Welt der Literatur“: Schüler kennen filmische Gestaltungsmittel, insbesondere Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven, und deren Wirkung, z. B. beim Vergleich von Literatur und Verfilmung (Deutschbuch, S. 203 ff.), Fachkompetenz Lesen/Umgang mit Medien (KC S. 27), schulinternes KC S. 14
	Geschichte	1	Leben im Alten Rom (vgl. SAP 5. Klasse) Wirkung von Statuen, Münzen, Bauten Leben in der mittelalterlichen Stadt (vgl. SAP 6. Klasse) Analyse von Dokumentationen zum Mittelalter
	Latein	1	Auswertung von TV-Dokumentationen
	Erdkunde	1	Animatorische Gestaltung von endogenen und exogenen Prozessen
	Religion	2	Zitat aus dem schuleigenen Curriculum: SuS setzen sich mit verletzenden Worten und Gesten auseinander und gestalten tröstende und Geborgenheit gebende Worte und Formen der Zuwendung. Medienbezug: Film: Albert Schweitzer Wir leben miteinander: Verhaltensweisen im Netz reflektieren, WhatsApp, Chat, Beleidigungen
	Chemie	2	Reflexion über die Vertrauenswürdigkeit der Quellen möglichst frühzeitig und bei Gelegenheit immer wiederholen
	Kunst	1-3	Analysieren einfache Bildfolgen sowie deren Ausdruck und Wirkung (bspw. Cartoon in Zeitung)
<b>7 + 8</b>	Geschichte	1	Längsschnitt Nationalstaat (vgl. SAP, 7. Klasse) Analyse von Dokumentationen und Karikaturen zu Bismarck Industrialisierung, Soziale Frage, Imperialismus (vgl. SAP 8. Klasse) Interpretation von

## Medienbildungskonzept

			Statistiken, Auswertung von Karten, Analyse von politischen Reden
	Latein	1	Auswertung von TV Dokumentationen
	Erdkunde	1	Optional: Satellitenbilder aus dem Internet auswerten zum Thema „Folgen nicht angepasster Landnutzung“
	Sport	1	SuS kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft in Bezug auf den (Schul-) Sport (verschiedene Apps, digitale Informationsquellen).
	Französisch	2	Reflexion über Datenpreisgabe im Internet bei personenbezogenen Beiträgen in der Klassenzeitung
	Religion	2	Zitat aus dem schuleigenen Curriculum: SuS vergleichen Beispiele tätiger Nächstenliebe mit rücksichtslosen Verhaltensweisen. Medienbezug: z. B. Soziale Netzwerke
	Politik-Wirtschaft	2	Kritische Reflektion der Informationsquellen, z. B. Vertrauenswürdigkeit, ...
	Werte und Normen	3	Untersuchung und Analyse der Darstellung von Schönheitsidealen in den Medien
	Chemie	3	Politik und Presse am Beispiel von z. B. Kohlenstoffkreislauf, Klimawandel Reflexion über die Vertrauenswürdigkeit der Quellen möglichst frühzeitig und bei Gelegenheit immer wiederholen
	Kunst (7)	1-3	Plakatanalyse; Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren Werbemechanismen in Plakaten
	Kunst (8)	1-3	Figurative Plastik/ Menschendarstellung: Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren Mimik, Gestik und Darstellung des Menschen in Medien
	Kunst (8)	1-3	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren Schnitt und Kameraführung in Bildfolgen oder Filmen und wenden diese in eigenen Bildfolgen oder Filmen hinsichtlich der antizipierten Wirkungsabsicht an
<b>9 + 10</b>	Mathematik	1	Auswertung von Statistiken aus der Zeitung o. Ä. im Rahmen des Themas Stochastik (etwa Jg. 9 UE Baumdiagramme und Vierfeldertafeln; Kompetenzbereich Daten und Zufall; Schul-KC S. 6)
	Geschichte	1	Russische Revolution (vgl. SAP, 9. Klasse) Multiperspektivische Geschichtsdeutung, kriteriengeleiteter Vergleich Erster Weltkrieg und Weimarer Republik (vgl. SAP, 9. Klasse) Analyse bzw. Erstellen eines Verfassungsschaubildes Analyse von Geschichtsdokumentationen zum I. WK Machtübernahme Hitlers (vgl. SAP, 10. Klasse, S. 1) Interpretation historischer Filme, wie z.B. „Der Hitlerjunge Quex“ oder „Triumph des Willens“ Widerstand (Vgl. SAP, 10. Klasse, S. 2) Analyse von Filmsequenzen aus „Operation Walküre“ oder „Die letzten Tage der Sophie Scholl“ Die Deutsche Teilung (vgl. SAP 10. Klasse, S.4) Filmanalyse „Das Leben der Anderen“
	Latein	1	Schülerinnen und Schüler untersuchen Leserlenkung in antiken Medien (z.B. Caesar. Sallust,

## Medienbildungskonzept

			Ovid); weiterhin Auswertung von TV-Dokumentationen und Spielfilmen mit antikem Hintergrund
	Werte und Normen	1	Internetrecherche bpb – Gender und Bewertung der Seriösität der Informationen
	Sport	2	SuS reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im (Schul-) Sportunterricht, analysieren den eigenen Mediengebrauch (z.B. hinsichtlich gesundheitlicher Auswirkungen, Bewegungsmangel, als Motivationsmedium).
	Erdkunde	2	Bewertung von Unterrichtsfilmen im Hinblick auf die Darstellung von Problemen und Strukturen in Staaten unterschiedlichen Entwicklungsstadien Filmanalyse – Al Gore: Eine unbequeme Wahrheit
	Deutsch	2	9. Jg. Unterrichtseinheit „Erörterung - Konsum - Was brauche ich wirklich? Fachkompetenz KC Lesen
	Französisch	2	Kritische Auseinandersetzung mit sozialen Netzwerken und Datenschutz u. Kriminalität im Netz, Buch- und Filmkritiken für Onlineplattformen verfassen
	Politik-Wirtschaft	2	Rolle der Medien im politischen System
	Musik	3	Rock und Popmusik- Ein Popstar wird gemacht – Einfluss der medialen Gestaltung auf den Star
	Kunst	1-3	Schüler und Schülerinnen analysieren und reflektieren eigene Wohnsituationen (digitale Rekonstruktion oder anhand von Plänen) und Bedürfnisse (häusliche Infrastruktur (Internet, digitales Fernsehen etc.); Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren Bedürfnisse in Bezug auf Schulbauten (Analyse des Altbestandes und Neugestaltung des Pavillons □ Implementierung digitaler bzw. medialer Infrastrukturen in den Neubau)
	Kunst	1-3	Plakatanalyse: Schüler und Schülerinnen analysieren und reflektieren Darstellung von Jugendlichen in Plakaten
	Kunst	1-3	Menschendarstellung/ Portrait: Schülerinnen und Schüler vergleichen historische Darstellungen des Menschen mit der eigenen Lebenswirklichkeit
	Kunst	1-3	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren Schnitt und Kameraführung in Filmausschnitten und wenden diese in eigenen Filmen hinsichtlich der antizipierten Wirkungsabsicht an
	Religion	1-3	Zitat aus dem schuleigenen Curriculum: SuS setzen sich mit alternativen Gottesdienst- und Seelsorgeangeboten der Kirchen auseinander. Medienbezug: Telefonseelsorge, Menschenwürde in Sterben und Tod: Gaffervideos

# Medienbildungskonzept

## 4. IT-Ausstattung

Von grundsätzlicher Bedeutung für die Entwicklung der Medienkompetenz sind die sinnvolle Integration der digitalen Medien in den Unterricht sowie die technische Infrastruktur und mediale Ausstattung der Schule.

Diese ermöglicht einen sinnvollen Einsatz der Medien im Unterricht. Die Schule verfügt über interaktive Whiteboards in allen Klassenräumen.

Diese allgemeine Ausstattung der Schule liefert die Basis für die Entwicklung der Medienkompetenz. Das NIGE verfügt über eine technische Infrastruktur und mediale Ausstattung, die modernen Ansprüchen an Unterricht gerecht wird. So ist in allen Räumen der Zugang zum Internet durch eine WLAN-Verbindung möglich. Eine umfangreiche Zahl an Medien wie Tablets, Fotoapparaten usw. ist ausleihbar und kann im Unterricht vielfältig eingesetzt werden. Hier ist jedoch zu beachten, dass die Leihgeräte einem hohen Verschleiß unterliegen. Jede/r Schüler/in verfügt ab Jahrgang 7 über ein Tablet, welches elternfinanziert angeschafft wird.

Neben dem Einsatz von Medien im Unterricht weist die IT-Ausstattung eine zweite Dimension auf, die Nutzung zur Vor- und Nachbereitung des Unterrichts. Für die Lehrkräfte wird dieses durch die vorhandenen Lehrerarbeitsplätze mit PC-Station und die Möglichkeit des WLAN-Zugangs zum Internet sowie Dienst- Tablets gewährleistet. Für die Schülerinnen und Schüler bietet die Mediothek (siehe auch Konzept der Mediothek) die Möglichkeit, digital zu arbeiten.

### IT - Ausstattung – tabellarische Übersicht

		Ist	Soll
<b>1</b>	<b>Breitbandanbindung</b>	<b>Mbit/s</b>	<b>Mbit/s</b>
	Breitbandanbindung	2500	2500
<b>2</b>	<b>Raumsituation</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Anzahl</b>
2.1	Klassenräume mit LAN-Zugang	1	1
2.2	Klassenräume mit WLAN-Zugang	37	37
<b>3</b>	<b>Computertechnik und Peripheriegeräte</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Anzahl</b>
3.1	Klassenräume mit Computer-Beamer-Kombination	11	13
3.2	davon digitale Tafeln	2	4
3.3	Klassenräume mit einzelnen, digitalen Endgeräten	0	0
3.4	digitale Klassenzimmer mit Activ Panel	44	44
3.5	mobile Beamer	3	3

## Medienbildungskonzept

3.6	schulische Laptops	55	55
3.7	schulische Tablets	140	200
3.8	drahtlose Medienübertragung	15	20
3.9	Dokumentenkamera	20	25
3.10	Drucker	15	20
<b>4</b>	<b>Geräte zur Medienproduktion</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Anzahl</b>
4.1	digitale Fotoapparate	4	4
4.2	digitale Video-Kameras	2	2
4.3	digitale Audio-Recorder	35	35
<b>5</b>	<b>Programme/Apps und Sonstiges</b>	<b>Lizenzen</b>	<b>Lizenzen</b>
5.1	dynamische Geometriesoftware	1500	1500
5.2	Weitere verschiedene Anwendungen	1800	2000
<b>6</b>	<b>Anwendungen/Dienste (Mediatheken, ...)</b>	<b>Lizenzen</b>	<b>Lizenzen</b>
	FWU-Mediathek	1	1
<b>7</b>	<b>Interaktion/Kommunikation (Dateiablage, Cloud, ...)</b>	<b>Lizenzen</b>	<b>Lizenzen</b>
7.1	IServ Schulplattform	1x je SuS	1x je SuS
7.2	Bildungscloud	1 Zugang je SuS	1 Zugang je SuS
7.3	LEB Online	Schullizenz	Schullizenz
7.4	Schulmanager Online (Klassenbuch)	Schullizenz	Schullizenz

### 4.1. Maßnahmen zur Verbesserung der IT-Infrastruktur und der IT-Ausstattung in der Schule

- Ausbau des vorhandenen WLAN bis 2024. Es sollen weitere 40 Accesspoints in Betrieb genommen werden.
- Anschaffung von Beamern und PCs für den naturwissenschaftlichen Unterricht bis 2024

# Medienbildungskonzept

## 4.2. abgeschlossene Maßnahmen

- Ausbau Leitungsnetz – CAT 7 bis 2023
- Anschaffung von interaktiven Smartboards in Klassen- und Fachräumen im Schulbereich bis 2023
- Lizenzen Zyxel (aktive, managebare Access Points) bis 2023
- Anschaffung von Servern und Backup-Platten im Schulbereich bis 2023

## 5. Betriebs- und Service-Konzept

Für die Administration, Wartung und Betreuung der IT- Infrastruktur und -geräte ist Herr Mike Neubauer, Systemadministrator am NIGE, zuständig. Er betreut auch die Integration der Tablets in das Schulnetz und verwaltet die Apps und Funktionen auf den Tablets im Schulnetz.

## 6. Fortbildungskonzept

Die Sicherstellung der Qualifizierung des Kollegiums ist vor dem Hintergrund didaktischer und fachspezifischer Prämissen der einzelnen Lehrkräfte eine Herausforderung. Im Hinblick auf den Umgang mit der schulischen Medieninfrastruktur – Hardware wie Software – erhalten alle neuen Kolleginnen und Kollegen eine IServ-Schulung und eine Tablet-Einweisung sowie Informationen zur Benutzung der interaktiven Whiteboards in den Unterrichtsräumen, um den zielgerichteten und reibungslosen Einsatz der vorhandenen Technik sicherzustellen.

Gerade im Medienbereich besteht aufgrund der aktuellen Entwicklungen die Notwendigkeit der Weiter- und Fortbildung. Deswegen ist das Kollegium des NIGE dazu angehalten regelmäßig Fortbildungsangebote auf VeDab, der Schulbuchverlage und anderer externer Anbieter anzunehmen. Schulintern spiegelt sich dieses Bestreben in dem Angebot von (Mini-) Fortbildungen und dem kollegialen Austausch wieder.

Jede Lehrkraft verfügt über eine fundierte Kenntnis aller für das digitale Distanzlernen benötigten technischen Kompetenzen. Darüber hinaus wird das Kollegium gezielt weiter qualifiziert:

- Im Rahmen der Arbeit innerhalb der Fachkonferenzen findet, wie in den Entwicklungszielen der Schule ausgeführt, regelmäßig ein Austausch über didaktisch-methodische Entwicklungen im Hinblick auf die Erweiterung der Medien- und Methodenkompetenzen der Lehrkräfte statt. Die Fachkonferenzen ermitteln regelmäßig den Fortbildungsbedarf.
- Im Rahmen von internationalen Austauschprojekten wie beispielsweise Erasmus+ werden zudem wertvolle Einsichten und Erkenntnisse über Best-Practice-Modelle in europäischen Vorreiterschulen gewonnen. Weiterhin können Job-Shadowing sowie internationale Kooperation und Lehrerfortbildungen eine Kompensation möglicher Defizite und schlussendlich die zielgerichtete pädagogische Weiterentwicklung der Medienbildung am NIGE entscheidend voranbringen. Diese neuen Erkenntnisse werden fortlaufend in dieses Konzept integriert.
- Ein weiterer wichtiger Baustein des Fortbildungskonzeptes war und ist die systematische Schulung der Lehrkräfte für die unterrichtliche Nutzung von Tablets.

# Medienbildungskonzept

## 7. Zeitplanung Implementierung des Medienbildungskonzeptes

Termin	Meilenstein	Verantwortlich
Bis Februar 2019	Erhebung des Ist-Zustandes	Fachobleute
11.03.2019	Vorbereitung des Entstehungsprozesses MBK	Schulleitung, Koordinatoren
26.03.2019	SchiLf: Austausch über mögliche Inhalte	Fachobleute, Koordinatoren
25.04.2019/12.09	Diskussion und Absprache zu fächerübergreifenden Aspekten	Fachobleute
Geko 2. Halbjahr 19/20	Vorstellung der fächerübergreifenden Aspekte durch GEKO	Schulleitung
Coronabedingt auf 1. Geko 2021/2022 verschoben	Vorstellung der fächerübergreifenden Aspekte durch GEKO	Schulleitung
2021/2022	Einarbeitung der Inhalte in die Schulcurricula/kontinuierliche Ergänzung/Überprüfung	Fachobleute, Fachkonferenzen
2021/2022	Feststellung von Qualifizierungsbedarf	Fachobleute, Koordinatoren
Bis Ende Schuljahr 2021/22	Erste Version des MBK	Schulleitung/
Ab 2020/21	Mikrofortbildungen zum Unterricht mit digitalen Medien/ Tablets	Tabletgruppe, Multiplikatoren
2023/24	Evaluation und ggf. Überarbeitung der fachspezifischen Medienkonzepte/schulinternen Lehrpläne im Hinblick auf die Medienbildung	Fachobleute
2023/24	Überarbeitung des Medienbildungskonzeptes	Fachobmann für Medienpädagogik
ab 2024	weiterer Austausch, Evaluation und Überarbeitung des Medienbildungskonzeptes	Fachobmann für Medienpädagogik

# Medienbildungskonzept

## 8. Evaluation

Mediennutzung und Medienbildung werden kontinuierlich evaluiert. Eine erste Version des MBK ist Ende des Schuljahres 2020/2021 abgeschlossen worden.

Darüber hinaus verpflichtet sich die Schule, das Medienbildungskonzept in den Punkten der Weiterentwicklung der Unterrichtsszenarien, der Ausweitung des Kompetenzrahmens der KMK auf die Fächer und Jahrgangsstufen sowie die Fortbildungsvorhaben ~~jährlich~~ regelmäßig fortzuschreiben. Im Rahmen der Fachkonferenzen oder Fachdienstbesprechungen findet eine regelmäßige Präsentation von Best-Practice-Erfahrungen statt, wobei eine kritische Reflexion des eigenen Handelns sowie ein Feedback an die Fachkollegen erfolgt, um Optimierungspotenziale auszuschöpfen sowie gemeinsam weitere Anwendungsszenarien zu entwickeln. Darüber hinaus wird der fachspezifische Beitrag zum Medienbildungskonzept in den Fachkonferenzen evaluiert und ggf. angepasst. Durch IServ-Umfragen und Austausch im Kollegium wird regelmäßig der weitere Fortbildungsbedarf zur Gestaltung der nächsten schulinternen und schulexternen Angebote erhoben. Digitale Feedbackinstrumente werden als Schnittstelle zwischen methodischem Input und Prozessevaluation integraler Bestandteil der kollegiumsinternen und kollegiumsexternen Schulungen.

Verabschiedet in der Gesamtkonferenz am 4.10.2023

aktualisiert: August 2024