

Medienkonzept (Entwurf) am Gymnasium Herkenrath

Inhalt

1. Allgemeines	2
1.1. Medienerziehung im Unterricht.....	2
1.2. Fortbildung.....	3
2. Ist-Zustand am Gymnasium Herkenrath:.....	4
3. Ziel des Medienkonzepts	4
4. Medienbestand	4
5. Medienkonzept	4
5.1. Sprachlich-literarischer Bereich	5
5.2. Gesellschaftswissenschaftlicher Bereich	6
5.3. Mathematisch-naturwissenschaftlicher Bereich.....	7
5.4. Andere Fächer	9
6. Mediencurriculum	10
7. Vertiefende Elemente.....	10
7.1. Thementage	10
7.2. Methodenübungen und Zertifikate im Bereich der Informatik	11
7.3. Medienscouts.....	12

1. Allgemeines

Angesichts der Herausforderung durch elektronische Medien muss sich die Schule verstärkt dem Auftrag stellen, diese in das Unterrichtsgeschehen mit einzubeziehen und Jugendliche zu einer sinnvollen und konstruktiv- kritischen Haltung ermutigen.

Das Gymnasium Herkenrath versteht Medienerziehung als eine **fächerübergreifende Aufgabe** und alle Fachschaften des Gymnasiums Herkenrath tragen mit ausgewählten Unterrichtssequenzen zur Vermittlung von Medienkompetenz bei.

1.1. Medienerziehung im Unterricht

Im Folgenden wird anhand ausgewählter Beispiele erläutert, wie das Gymnasium Herkenrath die Medienerziehung gestaltet. Eine Auswahl an „klassischen Schulmedien“ wie Tafel, Buch und Tageslichtprojektor kommt im Unterricht fast täglich zum Einsatz. Erweitert werden diese Medien durch die Videowagen sowie die mobilen Einheiten, mit denen über einen PC mit Beamer interaktive Inhalte im Unterricht genutzt werden können sowie Activ Boards in verschiedenen Fachräumen.

Besonders **im Sprachunterricht** kommen zusätzlich Audiogeräte zum Einsatz. So nutzen die Schülerinnen und Schüler täglich schon im eigenen Klassenraum eine breite Medienauswahl. Sie lernen dadurch die spezifischen Stärken und Schwächen im praktischen Umgang kennen. Durch die PC-Räume, mobile Laptops und mobile Beamer, können digitale Medien verstärkt in den Unterricht einbezogen werden. Die verschiedenen Fachschaften nutzen dieses Angebot vielfältig. Außerhalb des Klassenraums bietet das Gymnasium Herkenrath seinen Schülerinnen und Schülern in der Schülerbibliothek die Möglichkeit zur selbst gesteuerten Medienauswahl und Nutzung. Dabei stehen unterschiedliche Printmedien und Nachschlagewerke, sowie PC-Arbeitsplätze mit Internet-Zugang zur Verfügung.

Viele gängige Unterrichtsmethoden beinhalten die Erstellung eigener Medieninhalte; beispielsweise die Präsentation mit selbst gestalteten Postern oder Folien, Schülervorträge und Hefteinträge, sowie kreative Produkte des Kunstunterrichts. Im Kunstunterricht werden digitale Medien (Grafiktablets, Fotokameras, Videokameras, Computer mit Bildbearbeitungssoftware) zur kreativen Gestaltung genutzt.

Im **Differenzierungsbereich** Informatik werden Mediengestaltungskompetenzen weiter vertieft. Dort lernen die Schülerinnen und Schüler mit HTML-Editoren eigene Homepages oder mit Powerpoint komplexe Präsentationen zu erstellen. Die fremdsprachlichen Fächer sind curricular authentischen, muttersprachlichen Quellen verpflichtet und nutzen dazu das Internet, Printmedien und Videofilme. Andere Möglichkeiten der Mediengestaltung im Audio-, Video- und Theaterbereich bietet das Gymnasium durch die Literaturkurse der Oberstufe.

Im **Bereich der Gesellschaftswissenschaften** spielt das Internet eine wichtige Rolle zur Beschaffung authentischer Quellen, die kritisch hinterfragt und eingeordnet werden. In dem Zusammenhang lernen die Schülerinnen und Schüler auch, mit der Informationsflut des Internets sach- und fachgerecht umzugehen.

Das Medienkonzept orientiert sich an den technischen Voraussetzungen, den Qualifikationen im Kollegium, der Einbindung neuer Medien in den konkreten Unterricht und deren Reflexion darüber. In allen Fachbereichen wurden Ziele für die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler entwickelt und verbindlich festgelegt, so dass **gesicherte Standardkompetenzen** erreicht werden. Es ist anzumerken, dass bei den Lehrkräften die Aspekte des fächerübergreifenden Lernens immer stärker Berücksichtigung finden. Gerade die Arbeit an fächerübergreifenden Themenstellungen macht die Einbeziehung der neuen Medien unersetzlich, stößt aber bei uns an räumliche Grenzen.

Wenn Schülerinnen und Schüler die Selbsterschließung eines Themas oder einer Problemstellung im Unterricht gelingen soll, dann müssen sie die Chancen der neuen Möglichkeiten nutzen, aber auch deren Gefahren oder Umwege vermeiden lernen. In der Didaktik der Selbstorganisation müssen die Auswirkungen der Medien auf den Lernprozess daraufhin überprüft werden, inwieweit sie für die jeweilige Lehr-/Lernsituation pädagogisch angemessen sind, d.h. es stellt sich die Frage nach der pädagogischen Gestaltung der Lernumgebung.

1.2. Fortbildung

Unbestreitbar ist Fortbildung eine wesentliche Voraussetzung für die Entwicklung von Medienkompetenz im Kollegium. Aus diesem Grund soll in Bezug auf die Lehrerfortbildung wie folgt verfahren werden (s.u.). Grundlegende Ziele dieses Konzeptes sind hinsichtlich der **Qualifizierung des Kollegiums** immer mit Blick auf die unterrichtliche Tätigkeit, d.h. die Umsetzung der curricularen Vorgaben und der Mitwirkung an Fachschaftsarbeit und Schulentwicklung zu definieren.

Kollegen sollen

- sich sicher im Umgang mit den technischen Möglichkeiten in der Schule fühlen;
- den Einsatz von Medien im Unterricht aus Angst vor fehlender oder unzureichender eigenen Fähigkeit nicht scheuen;
- die im schulinternen Arbeitsplan ihrer Fächer verankerten Medieneinheiten umsetzen können und so die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler aktiv voranbringen;
- ihre Lehrfähigkeiten auch medial fortentwickeln, d.h. dies als Bestandteil ihrer professionellen Sicht auf den Lehrberuf sehen.

Ein systemischer Ansatz zur Förderung und Weiterentwicklung der Medienkompetenz der Lehrkräfte und Mitarbeiter ist hierzu neben die eigenverantwortliche professionelle Fortentwicklung zu stellen.

2. Ist-Zustand am Gymnasium Herkenrath:

Alle Fächer nutzen Medien. Intensität, Art und Weise und Verbindlichkeit hingegen sind recht unterschiedlich. In der Sekundarstufe I gab es bisher keine allgemeingültigen Bewertungskriterien für Unterrichtsprodukte mit digitalen Medien. Die derzeitige Unterrichtsrealität beinhaltet vor allem eine Fülle von Internetrecherche-Aufgaben sowie Schülerreferate mit z.B. Powerpoint-Präsentationen.

3. Ziel des Medienkonzepts

Das vorliegende Medienkonzept zielt darauf ab, eine systematische Grundlage zur Schulung der Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern zu schaffen. Aufgrund der bisherigen Praxis erscheint zunächst eine Fokussierung auf die Office-Programme und den Umgang mit dem Internet sinnvoll.

Programme zur Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentationserstellung und Internetnutzung sind die am häufigsten genutzten Programme, sowohl im privaten als auch im beruflichen Umfeld. Zweites Ziel ist die Bereitstellung von schulweit allgemeingültigen Bewertungskriterien für Unterrichtsprodukte, die mit Hilfe digitaler Medien hergestellt werden.

4. Medienbestand

Bio	1 Activ Board Notebookwagen DVD-und Videowagen
Erdkunde	2 Beamer
Spanisch	4 Mikrophone mit USB-Anschluss
Sport	Beamer Laptop
Kunst	1 Aktive Board
Musik	5 Rechner mit besonderen Soundkarten
Informatik	3 Computerräume mit je 30 Rechnern
In fast allen Räumen sind Beamer oder Fernseher installiert.	

5. Medienkonzept

Es folgt eine Übersicht über die konkreten Unterrichtssequenzen sortiert nach den Fachbereichen. Diese Auswahl kann nicht als vollständig angesehen werden, da der Einsatz der neuen Medien im Unterricht einem ständigen Prozess der Weiterentwicklung unterliegen.

5.1. Sprachlich-literarischer Bereich

Fach	Inhalte und Möglichkeiten
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse von Filmsequenzen (DVD) • Schulung des Hörvermögens und der Gedächtnis- und Filterleistung durch Analyse von Podcast Beiträgen und kurzen Filmsequenzen • Schreibprogramm-Workshop im Vorfeld der Facharbeit • Nutzung der Hilfen bei Word zum Training der Rechtschreib- und Orthographiekompetenz • Untersuchung und Produktion von Hörspielen
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung englischsprachiger Nachrichtenmagazine (Time, Newsweek, etc.) • Nutzung von audiovisuellen Beiträgen (z.B. Podcasts) • Einsatz von Lernsoftware zu Grammatik-und Wortschatzarbeit • Internetrecherchen und -editing • verschiedene Quellen im Internet vergleichen und bewerten • Power-Point-Präsentation und Textverarbeitungssysteme für Referate und Facharbeiten • Aufbau von Email-Kontakten und Kommunikation mit Austauschpartnern • Filmanalyse – Filme, Reden, commercials webquests – Schwerpunkt Thema Indien
Französisch	<ul style="list-style-type: none"> • Musik- und Video-Clips z.B. auf Youtube ansehen und analysieren • Nutzung von audiovisuellen Beiträgen (z.B. Podcasts) • Einsatz von Lernsoftware zu Grammatik-und Wortschatzarbeit • Virtuelle Rundgänge durch Paris • Internetarbeit: Recherche, Webquests oder Webralleys • Power-Point-Präsentation und Textverarbeitungssysteme für Referate und Facharbeiten • Aufbau von Email-Kontakten und Kommunikation mit Austauschpartnern
Latein	<ul style="list-style-type: none"> • Antike Schrift- und Bildzeugnisse – mediale Kommunikation in der Antike • Lernsoftware, z.B. zum Üben von Vokabeln und Grammatik (u.a. DVD im aktuellen Lehrwerk) • Internetarbeit: Recherche, Webquests und Webralleys, Virtueller Rundgang durch das alte Rom • Präsentationssoftware und Textverarbeitung zur Erstellung von z.B. Bildstreifen/Comics oder Referaten • Power-Point-Präsentation und Textverarbeitungssysteme für Referate und Facharbeiten

	<ul style="list-style-type: none"> • Aufführung von Theaterstücken oder eigene Filmproduktion
Spanisch	<ul style="list-style-type: none"> • Lernsoftware, z.B. zum Üben von Vokabeln und Grammatik • Internetarbeit: Recherche, Webquests und Webralleys • 4 Mikrophone mit USB-Anschluss – Verbesserung des individuellen Hör-Lern-Verständnisses • Power-Point-Präsentation und Textverarbeitungssysteme für Referate und Facharbeiten • Aufführung von Theaterstücken oder eigene Filmproduktion • Nutzung von audiovisuellen Beiträgen (z.B. Podcasts, Youtube, DVDs)

5.2. Gesellschaftswissenschaftlicher Bereich

Fach	Inhalte und Möglichkeiten
Erdkunde	<ul style="list-style-type: none"> • digitaler Medienatlas • Dokumentenkamera zur Visualisierung von Schülerprodukten und anderen Lerninhalten • Power-Point-Präsentation und Textverarbeitungssysteme für Referate und Facharbeiten • Nutzung von audiovisuellen Beiträgen (z.B. Podcasts, Youtube, DVDs) • Recherchen zu aktuellen geographischen Themen (z.B. Klimawandel, Naturkatastrophen, Nachhaltigkeit, Klimagipfel, Recycling), u.a. im Rahmen von Facharbeiten
Erziehungswissenschaft	<ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiele (ggf. mit filmischer Dokumentation) • Filmanalyse • Online-Übungen und Selbsttests zu ausgewählten Themen • Vorträge/ Referate, gestützt mit Powerpoint
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> • Untersuchung verschiedener Schrift- und Bildquellen (Höhlenmalerei, Hieroglyphen, Tempelfriese, Münzen, Inschriften, Graffiti, bemalte oder beschriebene Tonscherben, Papyri, Urkunden etc.) • Internetarbeit: Recherche, Webquests und Webralleys • Filmanalyse – Aussage und Perspektive von Spielfilmen • Power-Point-Präsentation und Textverarbeitungssysteme für Referate und Facharbeiten • Film- und Tondokumente als Originalquellen untersuchen z.B.: Propagandafilme und Radiosendungen, Musikvideos und Internetpräsenz von Rechtsradikalismus • Nutzung von audiovisuellen Beiträgen (z.B. Podcasts, Youtube, DVDs) • Besuch (virtueller) Museen (z.B. LeMO =Lebendiges Museum Online)

<p>Philosophie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Powerpoint: Erstellung von Präsentationen zu Autoren einzelner behandelte Positionen • Digitale Spiele: Erarbeitung ethischer Grundpositionen (z.B. deontologische und utilitaristische Ethik durch „This War Of Mine“) bzw. zur Vertiefung philosophischer Probleme (z.B. „McDonalds“-Game zum Thema Massentierhaltung) • Internet: Informationsrecherche im Rahmen verschiedener Sequenzen (z.B. zu ethischem Anwendungsfall Präimplantationsdiagnose) • Spielfilme: Erarbeitung und vertiefende Behandlung philosophischer Fragestellungen (z.B. Sean Penns „Into The Wild“ zu Rousseaus Anthropologie) • Dokumentarfilme und filmische Aufzeichnungen philosophischer Vorträge; Erarbeitung philosophischer Positionen (z.B. David Chalmers‘ Aspekt dualismus), Vertiefung und Anwendung gewonnener Perspektiven
<p>Politik/ Sozialwissenschaften</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung einer Simulation mithilfe des Wahl-O-Mats • Power-Point-Präsentation und Textverarbeitungssysteme für Referate und Facharbeiten • Nutzung von audiovisuellen Beiträgen (z.B. Podcasts, Youtube, z.B. Explainity, DVDs) • Recherchen zu aktuellen wirtschaftspolitischen Themen, u.a. im Rahmen von Facharbeiten

5.3. Mathematisch-naturwissenschaftlicher Bereich

<p>Fach</p>	<p>Inhalte und Möglichkeiten</p>
<p>Mathematik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung des grafikfähigen Taschenrechners (GTR) ab Klasse 8 • Erarbeitung von Grundbefehlen in einem Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel), z.B. Darstellungen von Daten in Diagrammen • Einsatz von Mathe-Apps, Lehr- und Nachhilfe-Videos • Einsatz des Programms GeoGebra (zur Visualisierung mathematischer Prozesse)
<p>Biologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherchen (z.B. Umwelt) • Power Point Präsentationen zur Unterstützung von Referaten • Nutzung der Biologietrainer der Oberstufenbibliothek zur Klausur- und Abiturvorbereitung (Lernsoftware zu den Themen Genetik, Gentechnik, Nerven, Sinne, Hormone, Neurobiologie, u.a.)

	<ul style="list-style-type: none"> • möglicher Einsatz der Lernsoftware für das Activeboard
Chemie	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnen von Reaktionsgleichungen und Apparaturen mit einem Chemieprogramm • Berechnung von Versuchsergebnissen mit Excel • Recherchen mit dem Römpp-Chemielexikon (Netzwerkversion) • Simulations-Software z.B. Reaktionsgeschwindigkeit, Säure-Base-Experimente • Präsentationen aus dem Internet von Versuchen, die nicht durchgeführt werden können • Präsentations- und Textverarbeitungssoftware zur Anfertigung von Versuchsprotokollen oder Referaten
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> • Software-Anwendungen mittels Word, Excel, Access und Power-Point • Arbeiten mit einem Textverarbeitungsprogramm (MS-Word/ LibO-Writer) • Arbeiten mit einem Tabellenkalkulationsprogramm (MS-Excel/ LibO-Calc) • Arbeit mit einem Präsentationsprogramm (MS-PowerPoint/ LibO-Impress) • Allgemeines zum Thema Computer und Datenverarbeitung (z.B. CPU: Komponenten und Funktionsweise, incl. Einführung Maschinencode/Assembler) • Sicherheit und Internet: Einfache Verschlüsselungsverfahren Erstellen einer eigenen Internetseite mittels html und css • Prozessdatenverarbeitung: Steuern eines Lego-Roboters anhand erster „Programme“, Algorithmus • Programmieren: Steuern eines Lego-Roboters anhand erster „Programme“
Physik	<ul style="list-style-type: none"> • Computersimulierte Versuchsdurchführung • Numerische Versuchsauswertung und Fehlerrechnung • Versuchsauswertungen mit Excel • Messwerterfassung und Auswertung mit CASSY-Interface (Messwerterfassungssystem) • Auführung von Theaterstücken oder eigene Filmproduktion • Videoanalyse von Bewegungen (digitale Videoanalyse)

5.4. Andere Fächer

Fach	Inhalte und Möglichkeiten
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Fotografie, Animationsfilm und Bildbearbeitung: Entwickeln, Optimieren und Verfremden digitaler Bilder, Grafikprogramm Photoshop (Bildbearbeitungsprogramm); Erstellung von Animationsfilmen (Programm Pencil u.a.) • Präsentation auf der Basis Internet: Veröffentlichung von Kunstprojekten auf der Homepage der Schule • Nutzung und Reflexion digitaler Ressourcen: Abfrage von Bilddatenbanken im Internet (virtuelle Museen) • Interpretieren mithilfe von der Verarbeitung von Bildern (GIMP) • Im theoretisch-bildanalytischen Bereich: Recherche und Nutzung von kunstwissenschaftlichen sowie Bezugswissenschaftlichen Hintergrundinformationen zu Künstlerbiografien, Stilmerkmalen, Epochencharakteristika, Auftrags- und Rezeptionsbedingungen, sozio-historischer Einbettung, Ästhetik usw.
Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Mit dem Programm Cubase der Firma Steinberg werden Gestaltungsaufgaben – wie die Erstellung von Radiowerbespots und Filmvertonungen, z.B. von Cartoons, erstellt. • Mit dem Programm Pinnacle Studio 20 können anspruchsvolle Videoschnitt- und Videobearbeitungsideen kreativ realisiert werden. • Rechercheaufgaben und Präsentationen können durch die Internetanbindung und die allgemeine Softwareausstattung schlüssig umgesetzt werden. • Verarbeitung und Bearbeitung von Audiodateien • Realisation von Hörspielprojekten, Videoclips, Filmmusik, etc.
Sport	<ul style="list-style-type: none"> • Videoanalyse (Analyse eigener und fremder Bewegungen) • Aufzeichnungen verschiedener Sport-Events • Musik (u.a. beim Tanz)
Religion	<ul style="list-style-type: none"> • die Schüler nutzen zur Erstellung verschiedener Vorträge Power Point in seinen basalen Anwendungsbereichen • die Schüler der Klasse 7 analysieren den Film „Luther“ (2003) hinsichtlich seiner Repräsentation und reflektieren die mediale Präsentation

6. Mediencurriculum

Moderne und digitale Medien sind heutzutage fester Bestandteil in der Freizeit und Arbeitswelt unserer Gesellschaft. Auch die Kinder und Jugendlichen wachsen selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Diese Entwicklung wird kritisch betrachtet, wobei sich jedoch neben Risiken aus didaktischer Perspektive ein enormes Potential für den Einsatz im Unterricht bietet: Recherchemedien, Präsentationszwecke, individuelle Förderung und Forderung, u.a. Das **Mediencurriculum** am Gymnasium Herkenrath trägt die Potentiale unter dem Gesichtspunkt der Realisierbarkeit zusammen und ermöglicht gleichzeitig einen Überblick über die Ausstattung der Schule.

Das Erstellen eines Mediencurriculums ist durch einen **Erlass des Schulministeriums** geregelt und damit für Schulen verpflichtend. Neben dieser Verpflichtung profitieren Schülerinnen und Schüler von einem Mediencurriculum durch festgelegte Standards, die einen Erwerb an Basiskompetenzen sicherstellen. Lehrerinnen und Lehrern wird eine Orientierungshilfe geboten, um einen Überblick über die technische Ausstattung des Gymnasiums und gleichzeitig den unterrichtlichen Medieneinsatz zu erlangen. Darüber hinaus erhält der Schulträger und erhalten Förderer einen Überblick über die Ausstattung der Schule sowie den Ausstattungsbedarf.

Der **Begriff „Medienkompetenz“** geht auf Dieter Baake¹ zurück. Dabei geht Baake nicht davon aus, dass menschliches Verhalten in erster Linie eine Reaktion auf seine Umwelt darstellt, sondern dass der Mensch seine Umwelt durch sein Handeln gestalten kann. Die Vermittlung von Medienkompetenzen hat demnach nicht zum Ziel, die Schülerinnen und Schüler vor Medien zu schützen, sondern einen gewinnbringenden, reflektierten Medieneinsatz zu ermöglichen. Als solches wird die Vermittlung von Medienkompetenz als Teilgebiet der kommunikativen Kompetenzen betrachtet und ist damit direkt in den kompetenzorientierten Lehrplänen verankert.

Ein Mediencurriculum wird aktuell am Gymnasium entwickelt. Hierbei soll fachübergreifend und kompetenzorientiert ein Orientierungsraster entstehen, das Transparenz gibt, welche mediale Kompetenz in welcher Jahrgangsstufe und in welchem Rahmen erworben werden soll.

[Mediencurriculum in Arbeit; wird zeitnah ergänzt]

7. Vertiefende Elemente

7.1. Thementage

Bei den beiden Thementagen, die jährlich am Ende des ersten Halbjahres durchgeführt werden, wird statt Unterricht nach Plan ein nach Jahrgangsstufen differenzierter Thementag mit unterschiedlichen Schwerpunkten durchgeführt. Die Vermittlung medialer Kompetenz und das Bewusstsein zum

¹ Dieter Baacke: *Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien.* München 1973 und Dieter Baacke: *Medienpädagogik.* Tübingen 1997.

kritischen Umgang mit Medien stehen hierbei in vielen Jahrgangsstufen im Fokus (vgl. Schulprogramm). In folgenden Jahrgangsstufen lassen sich mediale Schwerpunkte finden:

- Klasse 5: Word- und Internetführerschein
- Klasse 6: Mobbing/ Cybermobbing
- Klasse 7: Online-Sucht/ Handysucht
- Klasse 8: Präsentieren mit PowerPoint
- Q1: Computerschulung zur Erstellung der Facharbeit

7.2. Methodenübungen und Zertifikate im Bereich der Informatik

Klasse 5: PC-Führerschein (1 Tag der Methodentage)

Ziele

Dass die Ausbildung an Rechnersystemen im Unterricht sinnvoll ist, ist hinlänglich bekannt. Der Computerführerschein soll nun speziell denjenigen Schülerinnen und Schülern beim Einstieg in den Umgang mit dem Computer helfen, die keine oder nur unzureichende Erfahrungen im Umgang mit diesen Medien mitbringen. Somit soll annähernd sichergestellt sein, dass am Ende der Klasse 6 alle Schülerinnen und Schülern den Umgang mit dem PC kennengelernt haben und in den wichtigsten Programmen basale Arbeitsschritte tätigen können.

Inhalt:

- Arbeiten mit den Schul-PCs
- Word-Führerschein
- Schul-Homepage und Schülerzeitung-Online kennenlernen
- Optional: Surf-Führerschein

Klasse 8: Präsentationstechnik (1 Tag der Methodentage)

Inhalt:

- Analog: Kurzvortrag erarbeiten und halten: Körpersprache, Vortragsverhalten, Lampenfieber, Artikulation, Zeitmanagement...
- Digital: Nutzung von Präsentations-Software (Powerpoint und LibreOffice) für effektive Präsentationsfolien

EDV-Zertifikate im Differenzierungsbereich

Im **Differenzierungsbereich Informatik** werden Mediengestaltungskompetenzen weiter vertieft. Dort lernen die Schülerinnen und Schüler mit HTML-Editoren eigene Homepages oder mit Powerpoint komplexe Präsentationen zu erstellen. In diesem Fach erwerben die Schülerinnen und Schüler auch ein schuleigenes Zertifikat.

Klasse 9: EDV-Zertifikat (als Abschluss-Bescheinigung des zweijährigen Wahlpflichtfachs Informatik Klasse 8&9)

Inhalt & Anzahl Unterrichtsstunden:

1. Grundlagen Hardware 15
2. Grundlagen Betriebssysteme und Software 30
3. Grundlagen Textverarbeitung 30
4. Grundlagen Tabellenkalkulation 30
5. Grundlagen Präsentation 30
6. Grundlagen Internet und html 30
7. Grundlagen Datenschutz und Datensicherheit 15
8. Grundlagen Verschlüsselungstechniken 30
9. Grundlagen Programmierung 30

7.3. Medienscouts

Medienscouts sind Schüler-Experten für digitale Medien. Durch regelmäßige Fortbildungen erweitern sie ihre eigene Medienkompetenz und bauen entsprechendes Wissen, Handlungsmöglichkeiten sowie Reflexionsvermögen für eine sichere, kreative, verantwortungsvolle und selbstbestimmte Mediennutzung auf.

Aufgaben und Ziele der Medienscouts:

- junge Menschen lernen lieber von Gleichaltrigen, anstatt von Lehrkräften bezüglich der Nutzung von Handys, Smartphones oder des Internets belehrt zu werden.
- hinzu kommt, dass die Medienscouts aufgrund eines ähnlichen medialen Nutzungsverhaltens für die Fragen, Themen und Probleme der SuS sensibilisiert sind.
- die Medienscouts sollen den Schülern als feste Ansprechpartner und Ratgeber zur Verfügung stehen.
- der Schulungsvorgang muss von Lehrkräften betreut und begleitet werden.
- die Medienscouts haben die Aufgabe in die Klassen zu gehen, um dort die Schüler über die Gefahren zu informieren und mit ihnen über Erfahrungen, Sorgen, Ängste und Fragen zu reden.
- anschließend werden die Erfahrungen der Medienscouts, gemeinsam mit den Lehrkräften evaluiert.
- die Medienscouts werden die Medienscouts des darauffolgenden Jahrgangs gemeinsam mit den betreuenden Lehrkräften schulen und als Ansprechpartner weiter zur Verfügung stehen.
- als Anerkennung für die erbrachten Leistungen erhalten die Medienscouts eine Anmerkung im Zeugnis die bestätigt, dass sie als Medienscouts des Gymnasium Herkenrath mitgewirkt haben.

[Stand: Februar 2018]