

Medienkonzept des Hollenberg-Gymnasiums Waldbröl (HGW)

Stand: Dezember 2023



Inhaltsverzeichnis

1. Ziele des Medienkonzeptes am HGW.....	3
1.1. Einleitung.....	3
1.2. Unsere Vision.....	4
2. Landesseitige Vorgaben – Medienkompetenz und -bildung in NRW.....	5
2.1. Der Medienkompetenzrahmen NRW.....	5
2.2. Unser Entwicklungsprozess und „Ist-Stand“	6
2.3. Anbindung an die Kernlehrpläne.....	6
2.4. Schulinterne Ausprägung des MKRs am HGW.....	7
3. Technische Ausstattung.....	7
3.1. Digitale Infrastruktur.....	7
3.2. Digitale Hardware.....	8
3.3. Software.....	8
3.4. Verwaltung, Wartung und Prozessentwicklung.....	8
3.5. Bedarfsermittlung.....	9
4. Fortbildungen.....	10
5. Anhang.....	11
5.1. Schulinterne Ausprägung des MKRs am HGW.....	11

1. Ziele des Medienkonzeptes am HGW

1.1. Einleitung

Der Einsatz von Medien in der Schule ist äußerst vielseitig und umfangreich. Die Entwicklung der letzten Jahre hat gezeigt, dass die zunehmende Digitalisierung eine besondere Herausforderung für die Schule darstellt. Um Lernen mit Medien systematisch und zielführend in Lernprozesse zu integrieren, ist es unerlässlich, ein schulumfassendes Medienkonzept zu erstellen.

Es spiegelt in seiner Form den Austausch aller in der Schule Beteiligten wider und bildet die gemeinsame Basis zur Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation. Die Erstellung des Medienkonzeptes ist ein Prozess, der bisher insbesondere durch die Zusammenarbeit zwischen Schulleitung, Steuergruppe und den Fachschaften erfolgt ist. Darüber hinaus ist die Integration von Eltern und Erziehungsberechtigten, Schülern und Schülerinnen sowie dem Schulträger forciert und somit langfristig angelegt.

Als Schlüsselstelle fungiert dabei eine Steuergruppe zur Digitalisierung, dessen Mitglied auch der Digitalisierungsbeauftragte der Schule ist und die sowohl konzeptionelle als auch organisatorische Prozesse initiiert und vorantreibt. In diesem Sinne bildet das Medienkonzept eine gemeinsame Basis, die für die Schulleitung ein klares Konzept als Grundlage für den Dialog mit dem Schulträger und die Kommunikation nach innen und außen schafft, den Lehrkräften die Möglichkeit bietet, Erwartungen gemeinsam anzugehen und auf die verschiedenen Fächer zu verteilen, für Eltern und Erziehungsberechtigte Informationen über Unterrichtsziele und Ergebnisse liefert und sie in der Zukunft auch in den Prozess der Medienkompetenzvermittlung einbezieht, für die Schüler und Schülerinnen einen Medienkompetenzerwerb unabhängig von der einzelnen Lehrkraft ermöglicht und dem Schulträger verlässliche Aussagen unserer Schule hinsichtlich der Planung und Entwicklung von Investitionen garantiert.

1.2. Unsere Vision

Im Mai 2022 erarbeitete das Kollegium eine gemeinsame Vision der Digitalisierung am HGW. Ziel dieser Vision ist es, sich über gemeinsame Leitlinien der Digitalisierung zu verständigen und Prozesse anzuregen, zu reflektieren und dadurch nachhaltig anzulegen, sodass der Begriff keine leere Worthölse bleibt. Diese Zielsetzung prägte unser Arbeiten im Rahmen der Digitalisierung natürlich auch vor 2022, es wurde über die Jahre hinweg aber deutlich, dass eine gemeinsame Vision ein zielgerichtetes Arbeiten noch effizienter macht und der zuvor erfolgte Austausch die Potenziale bündelt und Perspektiven transparent macht. In diesem Zuge stellten wir uns die Fragen, was eigentlich unser beabsichtigtes Ziel ist, worin der Nutzen dieses Zieles für uns besteht, warum wir dieses überhaupt anstreben und was wir in diesem Prozess erhalten wollen. Das Ergebnis unserer Arbeit bildet die für das HGW formulierte Vision:

Unser Unterricht befähigt die Schüler:innen zu einem erfolgreichen, kritischen und mündigen Leben in der analogen und digitalen Welt. Dabei nutzen wir Potenziale der Digitalisierung in Form eines ressourceneffizienten und zukunftsorientierten Unterrichts.

Auf Grundlage dieser Vision gestalten wir seit Ende 2022 unsere Digitalisierung am HGW. Sie drückt unter anderem ein für uns zentrales Anliegen aus, wir möchten die Digitalisierung nicht zum Selbstzweck betreiben, sondern ihre Potenziale dort nutzen, wo sie unserer Überzeugung nach einen Mehrwert im Bildungskontext darstellen.

2. Landesseitige Vorgaben – Medienkompetenz und -bildung in NRW

2.1. Der Medienkompetenzrahmen NRW

Grundlage des Medienkonzeptes ist der Medienkompetenzrahmen NRW¹, aus ihm ergeben sich insgesamt sechs Kompetenzbereiche², die hier exemplarisch visualisiert sind:



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Herausgeber: Medienberatung NRW
 Dieses Dokument steht unter CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz



¹ Im Folgenden mit MKR abgekürzt.

² <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

2.2. Unser Entwicklungsprozess und „Ist-Stand“

Die erste Novellierung unseres Medienkonzeptes im Rahmen einer zunehmenden Digitalisierung stammt aus dem Jahr 2018, hier stellte der MKR bereits eine wesentliche Grundlage für unsere Überlegungen dar. Ging es damals mit Blick auf eine anstehende „Digitalisierungsoffensive“ vor allem um die Überlegungen, welche digitale Infrastruktur und Arbeitsmittel in der Zukunft relevant sein würden, hat in den letzten Jahren eine immer stärkere Konkretisierung mit Blick auf die im MKR aufgeführten Kompetenzen stattgefunden. Dabei gilt es unseres Erachtens nach zwei Aspekte innerhalb der jeweiligen Schullaufbahn von Schülern und Schülerinnen am HGW besonders in den Blick zu nehmen, zum einen die Anbahnung und Ausbildung der Kompetenzen innerhalb aller Fächer, zum anderen die fachspezifische Ausgestaltung des MKRs innerhalb der einzelnen Fächer. Nur so kann gewährleistet werden, dass die Kompetenzen angebahnt und kontinuierlich gefördert werden.

Um dieses Ziel zu erreichen und unsere Vision zu verfolgen, haben wir seit Mai 2022 insgesamt drei Pädagogische Tage im Bereich der Digitalisierung durchgeführt und hierbei vor allem die Unterrichtsentwicklung, die Stärkung der digitalen und medienbezogenen Lehrkompetenzen sowie die Weiterentwicklung der Organisations- und Kooperationsstrukturen in den Mittelpunkt unserer Arbeit gestellt.

2.3. Anbindung an die Kernlehrpläne

Auch die neuen Kernlehrpläne für die Sekundarstufe I am Gymnasium (G9) tragen durch ihre Integration der Ziele des MKRs zu einer Bildung in einer zunehmend digitalen Welt bei. In der im Folgenden verlinkten Synopse sind die entsprechenden Kompetenzen und Inhalte nach Fächern geordnet aufgeführt. Die curricularen Vorgaben tragen dazu bei, dass über die Fächer und die gesamte Sekundarstufe I hinweg das Lernen und Leben mit digitalen Medien Berücksichtigung im Unterricht aller Fächer findet und diese ihren jeweiligen Beitrag zur Entwicklung der geforderten Kompetenzen leisten können.

Die Synopse vom 23.06.2019 findet sich hier:

https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_SI/GY19/KLP_SI_MKR_Formulierung_en_finalb_docx.pdf

2.4. Schulinterne Ausprägung des MKRs am HGW

Zum Nachvollzug der schulinternen Ausprägung des MKRs am HGW ist es wichtig, den Entwicklungsprozess kurz zu skizzieren. Bereits 2018 orientierten wir uns am MKR, die Hintergründe und Zielsetzungen wurden bereits genannt, konzentrieren uns seit einigen Jahren jedoch viel stärker auf die konkrete Umsetzung im Unterricht selbst. Dieser Grundsatz führte dazu, dass die Kollegen und Kolleginnen zunächst aus dem eigenen Unterricht heraus und in einem weiteren Schritt durch Fortbildungsangebote gestützt überlegten, welche Beiträge sie aus ihrem Fach und Unterricht heraus leisten können. Diese Überlegungen wurden in einem weiteren Schritt in den Fachschaften thematisiert, in die schulinternen Curricula aufgenommen und in einem finalen Schritt fächerübergreifend gesichtet, evaluiert und in einer Übersicht für die gesamte Schullaufbahn festgehalten. Ein zentraler Baustein stellt für uns dabei die Konkretisierung der einzelnen Beiträge der Fächer in Form von Unterrichtssequenzen dar. Auch wenn es sich dabei um einen sehr zeitintensiven Prozess handelt, entspricht er unserer Überzeugung von einer Konkretisierung im Sinne einer „echten“ Digitalisierung, die im Alltag Umsetzung erfährt, den Schülerinnen und Schülern einen realen Beitrag zum Umgang mit Medien bietet und somit eine Bereicherung unseres Unterrichts bedeutet. Dieser Prozess versteht sich als fortwährend.

Der aktuelle Stand der schulinternen Ausprägung des MKRs für das Hollenberg-Gymnasium Waldbröl lässt sich in Kapitel 5 (Anhang 5.1) einsehen.

3. Technische Ausstattung

3.1. Digitale Infrastruktur

- Eine Gigabit-Glasfaseranbindung an das Internet existiert.
- Eine flächendeckende WLAN-Versorgung ist vorhanden.
- Alle Räume verfügen über eine kabelgebundene Tischleiste als Anschlusspunkt für mobile Endgeräte zwecks HDMI-, USB-, Strom-, LAN-Verbindung
- Das Schulnetzwerk *MNSpro* der Firma *AixConcept* stellt die Verbindung aller Rechner und mobiler Endgeräte mit dem Schulserver her.

3.2. Digitale Hardware

Arbeitsplätze und Endgeräte

- Zwei PC-Räume mit jeweils mindestens 30 Arbeitsplätzen
- Zwei Ladewagen mit jeweils 32 mobilen Endgeräten
- Ein Ladewagen mit 20 mobilen Endgeräten zur Individualausleihe bei besonderem Bedarf
- Ausleihbestand von 30 mobilen Endgeräten
- Mobile Dienstgeräte des Kollegiums
- PC-Arbeitsplatz mit Drucker im Lehrerzimmer
- Vier Kamera-Mikrofon-Sets für den digitalen Unterricht
- Ein 3D-Drucker
- Ein Vertretungsplanmonitor für das Pädagogische Zentrum

Klassenraumausstattung

- Alle Räume verfügen über eine digitale Tafel (Smart-GX-Serie)
- Alle Räume verfügen über eine Dokumentenkamera

3.3. Software

- *MS365*
- *MNSpro*
- Verschiedene Programme zum individuellen und fachspezifischen Einsatz im jeweiligen Unterricht

3.4. Verwaltung, Wartung und Prozessentwicklung

Die Verwaltung der digitalen Infrastruktur wird weitgehend durch die Stadt bzw. einen städtischen Supportdienstleister durchgeführt, der über ein Ticketsystem sehr schnell erreichbar ist und in der Regel innerhalb kurzer Zeit reagiert.

Darüber hinaus übernimmt der Anbieter *AixConcept* ebenfalls über ein Ticketsystem den Support des Netzwerkes oder anderer Anfragen, die sich aus dem Schulnetzwerk in Form der *MNSpro*- oder *MS365*-Oberfläche ergeben, auch hier erfolgt in der Regel eine recht zeitnahe Behebung von Problemen.

Als koordinierende Instanz zwischen Problem, Lösung und Erarbeitung einer Lösungsstrategie oder Weitergabe an die oben skizzierten Support-Stellen fungiert ein Team aus zwei Lehrkräften, die im Tagesgeschäft den Bereich des 1st-Level-Supports übernehmen. Die Prozessentwicklung übernimmt am HGW eine Steuergruppe zur Digitalisierung, der ebenfalls der Digitalisierungsbeauftragung angehört und der in diesem Sinne nicht nur als Schnittstelle zur Schulleitung fungiert, sondern durch seine Tätigkeit im 1st-Level-Support auch die digitale Infrastruktur kennt und damit auch den „technischen“ Bereich dieses Prozesses abdeckt.

Die Kernaufgabe der Steuergruppe, die sich momentan aus Lehrkräften sämtlicher Fachschaften zusammensetzt, besteht in der konzeptionellen Unterrichtsentwicklung auf Grundlage des MKRs und der schulinternen Lehrpläne sowie der kontinuierlichen Arbeit am Medienkonzept.

3.5. Bedarfsermittlung

Zunächst ist festzustellen, dass wir in den letzten Jahren einen enormen Schritt innerhalb der Digitalisierung gemacht haben, sowohl die digitale Infrastruktur als auch Ausstattung ist auf einen Stand gebracht worden, der es uns ermöglicht, nun darüber nachzudenken, wie wir die Digitalisierung in unseren Unterricht nicht nur im Sinne einer Ersetzung oder Erweiterung bisheriger Arbeitsmittel und -weisen etablieren, sondern zur Neugestaltung unseres Unterrichts nutzen können.

Aus dieser Situation resultiert, dass sich manche Bedarfe erst in der Zukunft und trotz einer bereits sehr guten Ausstattung ergeben werden. Aus heutiger Perspektive bleibt festzuhalten, dass Entwicklungsmöglichkeiten in folgenden Bereichen gesehen werden:

- Die Frage nach der Einbindung privater Endgeräte im Sinne eines BYOD-Konzeptes.
- Eine effiziente Administrierung der mobilen Schülerendgeräte (Surface-Geräte), die ein häufiges Eingreifen des Supports aufgrund von Speicherproblemen und damit einhergehend eine Abwesenheit der Geräte verhindert.
- Die Anschaffung mobiler Endgeräte für die Oberstufenschüler im Rahmen der neuen Anforderungen der Mathematikprüfungen im Abitur (Finanzierung der Anschaffung, Ausgabe/ Ausleihe an SuS).
- Installation von zwei weiteren Vertretungsplanmonitoren im Schulgebäude (Anschaffung der Monitore, NUCs und Anschluss an vorhandenen Dosen).

- Frage nach der Effizienz der Administrierung des Schulnetzwerkes vor dem Hintergrund fortwährender Systemfehler bei Schuljahreswechseln und der Versetzung und Einbindung neuer SuS-Konten.
- Ersatz und Neuanschaffung digitaler Endgeräte (insbesondere der Dienstgeräte des Kollegiums) vor dem Hintergrund vermeintlich unklarer Zuständigkeiten und enormer Kosten in unmittelbarer Gegenwart und naher Zukunft (Verantwortungsübernahme und Anschaffungs-, Planungsklarheit).

4. Fortbildungen

Grundvoraussetzung für eine gelingende Digitalisierung sind neben einer entsprechenden digitalen Infrastruktur und Grundausstattung die lehrerseitigen Fachkenntnisse in diesem Bereich. Um diesen Aspekt der Personalentwicklung nicht aus den Augen zu verlieren, streben wir in den nächsten Jahren die Entwicklung eines Fortbildungskonzeptes an, das eine entsprechende effiziente Aus- und Weiterbildung im digitalen Bereich ermöglicht. Unser bisheriges Vorgehen deckte im Rahmen der Pädagogischen Tage vor allem die Vermittlung von Grundkenntnissen ab und initiierte durch verschiedene Hilfestellungen innerhalb des Kollegiums und in Form von Fortbildungsangeboten wie die der *Digitalen Fortbildungsoffensive NRW*³ oder der Plattform *fobizz*⁴ eine Auseinandersetzung mit sämtlichen Facetten der Digitalisierung.

Von diesem Konzept versprechen wir uns nicht nur ein ausgewogenes Angebot an Schulungsmöglichkeiten im Hinblick auf Grundqualifikationen und darüber hinaus individuellen Interessen, sondern auch einen kollegialen Austausch in diesen Bereichen wie auch eine Reflexion des Prozesses.

³ <https://dfo-nrw-lehrkraefte.de/>

⁴ <https://fobizz.com/>

5. Anhang

5.1. Schulinterne Ausprägung des MKR am HGW

Schulinterne Ausprägung des MKRs

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Klasse 5 und 6					
Methodentag – wir lernen Teams und Office kennen	Ge 6.3, zielgerichtetes Ermitteln von Informationen und Daten zu den Perserkriegen, Pk 5.1, Umgang mit der Schulhomepage, Pk 5.2 Umgang mit der Stadthomepage, Ek 5.1, Ausstattung/Institutionen von Waldbröl und Köln vergleichen		Ge, 6.4, Arbeitsergebnisse präsentieren am Beispiel des Römischen Reichs, Bi, 5.4, Dokumentation eines Keimungs- oder Pflanzenwachstumsexperiments, Mu, 6.2, PPP Instrumentenkunde	Pk, 5.4, Entstehung einer Nachrichtensendung (logo!),	If 6, Binärcode – Worte für ein Informatiksystem
Klasse 7 und 8					
CH, UV 7.1, Versuchsbeobachtungen zum Schmelzvorgang von Eis (Labquest3)	Ek 7.1 Erstellung einer Power Präsentation mittels vorgegebener Suchstrategien im Internet mit vorgegebenen Links	D: 7.1, UV 3 Schildern: Textüberarbeitung am Computer (in Word): Änderungen im Text sichtbar machen, Kommentarfunktion nutzen.	KU 8.1 Stop-Motion / Handy, Fotografie, Stop-Motion-App	Pk 7.2, Soziale Netzwerke kritisch reflektieren (Ratgeber)	
Klasse 9 und 10					
	D, 9.2: Selektives Lesen; mediale Quellen für eigene Recherchen einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen (Recherchieren zu versch. Berufen à Berufe Portfolio)	F, 9.1, individuellen und kooperativen Textproduktion – eine E-Mail an einen potentiellen Austauschpartner schreiben	MU,10.1, eine Coverversion erstellen und präsentieren, KU 10.2 Künstlerische Fotografien	Ge, 10.3, Web-Auftritt einer Gedenkstätte analysieren	EK, 10 stellen die aus Globalisierung und Digitalisierung resultierende weltweite Arbeitsteilung und sich verändernde Standortgefüge am Beispiel einer Produktionskette und eines multinationalen Konzerns dar

1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Klasse 5 und 6					
<p>D, 5.3, Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung und Nutzung von Rechtschreibkorrekturprogramm Beiträge für Märchenbuch erstellen</p> <p>EK, 5.1, Orientierung vor Ort mit Karte und GPS,</p> <p>M, 6.6, stellen Häufigkeiten in Tabellen und Diagrammen dar auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge (Tabellenkalkulation),</p> <p>E, 6.1 oder 6.2, <i>Putting a page together</i> – Text mit Bildern und Überschriften gestalten</p> <p>PH, 6.4, mittels in digitalen Alltagsgeräten verfügbarer Sensoren Schallpegelmessungen durchführen und diese interpretieren,</p> <p>PH, 6.4, Schallschwingungen und deren Darstellungen auf digitalen Geräten in Grundzügen analysieren</p>	<p>Pk, 5.2, Recherche und Informationsauswertung Stadthomepage Waldbröl,</p> <p>Ge, 6.3, Informationen aus Printmedien und digitalen Medien zu den Perserkriegen auswerten</p>	<p>-kR/-eR, 5.1. Wie gehen wir miteinander um? - Regeln für ein gutes Miteinander - beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien</p>	<p>D 6.4 Gedichte gestalten,</p> <p>Bi, 5.4, Dokumentation eines Keimungs- oder Pflanzenwachstumsexperiments,</p> <p>Ge 6.4, Informationen zum Römischen Reich mittels einer PPP vorstellen,</p> <p>Mu, 6.2, PPP Instrumentenkunde,</p>		<p>If 6, Beschreibung von Algorithmen, Anweisung und Sequenz, Verzweigung und Wiederholung,</p>
Klasse 7 und 8					
<p>M, 7.3 Zinseszins mit Excel (Buch, S. 108/109),</p> <p>MU (7): Gestaltung eines Werbespots einschl. Jingle (Jingle z.B. mit Garage Band),</p>	<p>Ek 7.1 Erstellung einer Power Point Präsentation mittels vorgegebenen Suchstrategien im Internet</p>	<p>E 8.2 Identifizierung von Fehlverhalten in Online-Chats und Regeln für den Chat</p>	<p>MU (7), Gestaltung eines Werbespots einschl. Komposition eines Jingles (Jingle z.B. mit Garage Band),</p> <p>KU 8.1 Stop-Motion / Handy, Fotografie, Stop-Motion-App</p>	<p>PK 8.1 Argumentationstraining gegen Stammtischparolen</p>	

D: 7.1, UV 3 Schildern: Textüberarbeitung am Computer (in Word): Änderungen im Text sichtbar machen, Kommentarfunktion nutzen.,					
Klasse 9 und 10					
Sp, UV 9.1.komplexe leichtathletische Bewegung erlernen/verbessern, F&L, 9.1: sinnvoller Umgang mit digitalen Wörterbüchern	Bio, 9.3 Kriteriengeleitete Recherche zu verschiedenen Verhütungsmethoden (Wil)		CH, 10.2, räumliche Strukturen von Kohlenwasserstoffmolekülen auch mithilfe von digitalen Modellen veranschaulichen	PK, 9.1, erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess PK.9.1, diskutieren Chancen und Risiken digitaler Medien / PK, 9.1, Politik in den Medien, Herausforderungen der Demokratie	M, 9, nutzen und beschreiben ein algorithmisches Verfahren, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen

1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Klasse 5 und 6					
If 6, Der Dateibaum – Struktur für deine Daten	Ge 6.3, digitale Medien (Internetseiten) prüfen am Beispiel der Perserkriege	kR/eR, 5.1 Wie gehen wir miteinander um? - Regeln für ein gutes Miteinander	Ge, 6.4, die zur Gestaltung verwendeten Quellen dokumentieren, Mu 6.2, PPP Instrumentenkunde	ER/ kR, 5.2, Wer bin ich? Warum lebe ich?	If 6, Programmieren in einer visuellen Programmierumgebung
Klasse 7 und 8					
M, 7.3 Zinseszins mit Excel	Ge, 8.1, Erschließung und Auswertung eines Wikipedia- Artikels	PK 8.1 Eine Debatte durchführen	GE 8.6 Gestaltung eines Erklärvideos (Deutsche Reichsgründung)	Rel 7.1. Vorbilder und Follower: Woran kann ich mich orientieren? Pk 7.2, Soziale Netzwerke kritisch reflektieren (Ratgeber)	
Klasse 9 und 10					
[D, 9.2: Beruf-Portfolio]	E, 10.2. Überprüfen der Ergebnisse von KI-gesteuerten Übersetzungs-Apps	ER/ kR, UV 9.5 Gesellschaftliche Gerechtigkeitsvorstellungen in christlicher Perspektive.	Diff 2,9 oder 10 Kriteriengeleitete Recherche zu selbstgewählten Projektarbeitsthemen mit Literatur-, Abbildungsverzeichnis und Fußnoten	PK, 9.1, beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen, Herausforderungen der Demokratie E 10.1 <i>Profile Pictures</i> : Bedeutung von Profilbildern für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie	PH UV 10.2 Radioaktivität

				für die eigene Identitätsbildung nutzen	
--	--	--	--	---	--

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
---	-------------------------------	--	----------------------------------	---	--------------------------------------

Klasse 5 und 6

6 Cybermobbing Projekt, Urheberrechte von Bildern etc., Geplant: Social Media Scouts Rundgang durch die Klassen		If 6, Daten brauchen Schutz – sichere Kennwörter, kR / eR 5.1 Wie gehen wir miteinander um? - Regeln für ein gutes Miteinander		PK, 5.4, setzen sich kritisch mit Medienangeboten und der eigenen Mediennutzung auseinander	If 6, Beschreibung von Algorithmen, Anweisung und Sequenz, Verzweigung und Wiederholung
---	--	---	--	---	---

Klasse 7 und 8

	PK 8.2 Statistiken kritisch analysieren		GE 8.6 Gestaltung eines Erklärvideos (Deutsche Reichsgründung), Sol [Urheberrecht, Bildrecht, Plagiat]	D, 8.3, Über Medien(-nutzung) und ihre Wirkung diskutieren (Vor- und Nachteile von Smartphones in zwischenmenschlicher Kommunikation, Pk 7.2, Soziale Netzwerke kritisch reflektieren (Ratgeber),	
--	---	--	--	--	--

Klasse 9 und 10

Sp, UV 9.1.komplexe leichtathletische Bewegung erlernen/verbessern	CH, 10.2, Unangemessene und gefährdende Medieninhalte am Beispiel Treibhauseffekt, Ge, 10.4, Umgang mit Fakenews und Populismus	PP, 9/10, UV5 Gewalt und Cybermobbing	MU, Beurteilen Bearbeitungen von Musik im Hinblick auf Fragestellungen des Urheber- und Nutzungsrechts		EK, erörtern positive und negative Auswirkungen von Globalisierung und Digitalisierung auf Standorte, Unternehmen und Arbeitnehmer
--	--	---------------------------------------	--	--	--