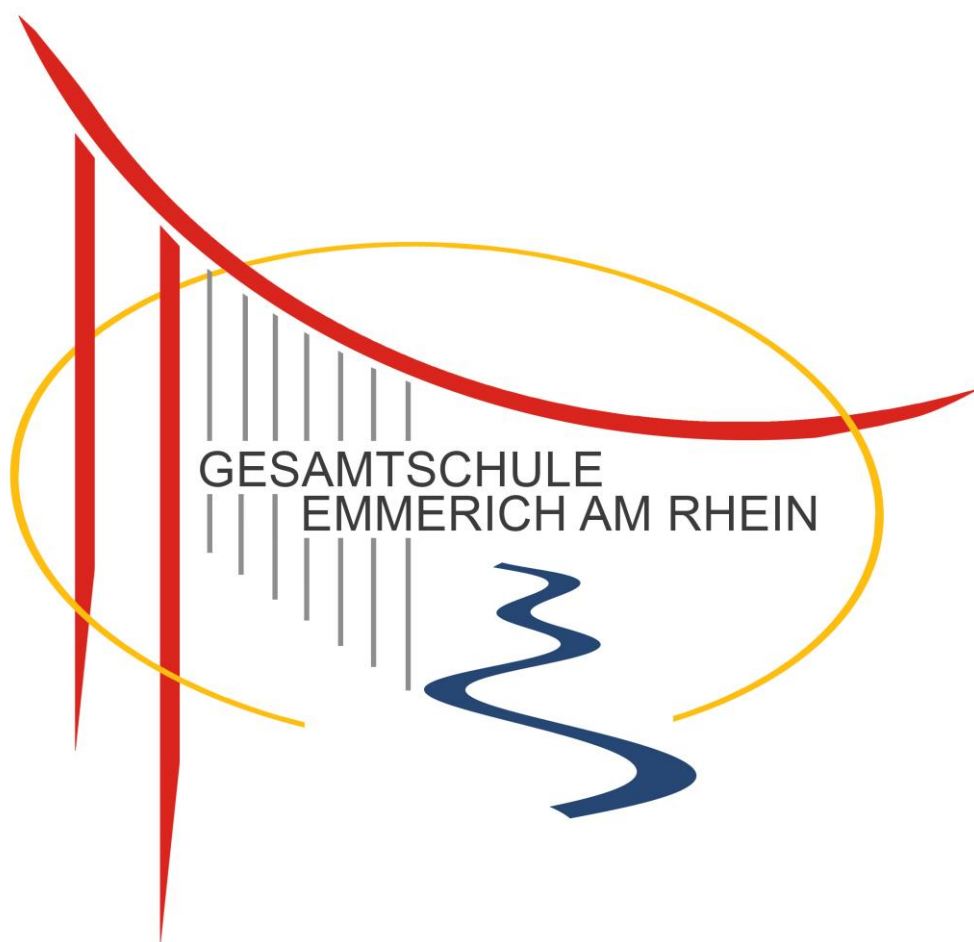


# Medien<sub>entwicklungs</sub>konzept der Städt. Gesamtschule Emmerich



## Inhalt:



1. Vorwort
2. Kompetenzen 21 und Medienpass NRW als Grundsäulen  
  
Hauptkompetenzen - medienunabhängig  
Kompetenzerwartungen medienbezogen
3. Medienpädagogik - Kernziele
4. Medieneinsatz in fachunabhängigen Lernzeiten
5. Medieneinsatz in Fachbausteinen – Nutzung des „Padagogical Wheel“  
als immer aktuelles Auswahlinstrument
6. Medieneinsatz in Fachbausteinen – Beispiele
  - a) Deutsch
  - b) Englisch
  - c) Mathematik
  - d) Gesellschaftslehre
  - e) Naturwissenschaften
  - f) Kunst
  - g) Musik
  - h) Projekt 6
  - i) iPad & LMS itsLearning
7. Medienausstattung der Gesamtschule Emmerich
  - a) Netzwerk
  - b) Support
  - c) Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung
8. Zusammenfassender Überblick

## 9. Fortbildungskonzept

### 1. Vorwort

Mit einem kleinen Beispiel in unsere Zukunft geblickt – aber an anderen Orten schon Wirklichkeit:

*Monika Heusinger:* „Was momentan sehr spannend ist, ist Augmented Reality bzw. Virtual Reality. Wir haben an der Schule auch VR-Brillen, bei uns ist es die kostengünstige Papp-Variante. Mittlerweile gibt es Apps, mit denen ich selbst Content erstellen kann. Für Virtual Reality gibt es eine ganz neue Anwendung für iPads, mit der Schülerinnen und Schüler selbst Inhalte erstellen können. Sie erstellen virtuelle Lernwelten in 3D und können dann, in meinem Fall, durch die Welt der Fremdsprachen reisen.“

Im Jahr 2012 verfügten rund 79 % aller Privathaushalte über einen Internetzugang.

Haushalte mit mindestens zwei Personen und zusätzlich mindestens einem Kind (unter 16 Jahren) sind beinahe zu 100% mit Computer und Internetzugang ausgestattet (Quelle: Statistisches Bundesamt 2013).

Auch im beruflichen Alltag ist es inzwischen unerlässlich über Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit dem Computer zu verfügen, da in fast jeder Branche diese Kompetenzen vorausgesetzt werden.

Ebenso hat sich die lebensweltliche Wirklichkeit der Schülerinnen und Schüler in den letzten Jahren verändert. Im privaten Bereich haben gerade mobile netzwerkfähige Geräte (Tablet, Smartphone, Laptop, Netbook) das Lebens- und auch das Arbeitsverhalten unserer Schülerinnen und Schüler verändert.

Lebenslanges Lernen in immer stärker individualisierter Form ist ein Muss und erwartet Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissensspeicher, die in der Schule aufgebaut werden müssen.

An Schule geht damit der Auftrag, sich auf diese veränderte und medial erschlossene Welt einzustellen und Unterricht und Lernen an die neuen Herausforderungen anzupassen.

Ziel ist es dabei den Schülerinnen und Schülern die geforderten „skills“ zu vermitteln, die eine moderne Arbeitswelt als selbstverständlich voraussetzt, die für ein mündiges Zusammenleben in der Gesellschaft notwendig sind und die für ein durch Medien geprägtes privates Leben erforderlich sind.

Ein schulisches Medienkonzept hat damit eine Mehrfachfunktion:

- Die Darstellung der Säulen der überfachlichen und medienpassorientierten Kompetenzen
- Die Darstellung der pädagogisch-fachlichen Kompetenzeinbindung
- Die Darstellung der Ausstattung
- Die Darstellung eines komprimierten Überblicks
- Die Darstellung des Fortbildungskonzeptes

Überzeugung:

**Aus unserer Sicht ist die wirklich hilfreiche Umsetzungsmöglichkeit für eine zuverlässigere Lernlaufbahn die Anschaffung eines Tablets für jeden Schüler im Leasingverfahren.**

**Das bisher Erreichte – Laptops, Mediathek, Informatikraum waren und sind ein Schritt in die richtige Richtung.**

#### \*Grundproblematik

*Ein Medienkonzept stellt nicht nur vor, was Schule machen würde, wenn sie die aus ihrer Sicht erforderliche Ausstattung hätte, sondern auch das abbildet, was aktuell tatsächlich gemacht wird. Man schreibt also eine Zieldefinition mit Bezug auf die Zielkompetenzen. Dann muss auch beschrieben werden, wie es im Moment mit der vorhandenen Ausstattung umsetzbar ist.*

*Danach kann definiert werden, dass das nicht ausreichend ist. Anhand dieser Aufstellung wägen die Schule und der Schulträger ab, welches die nächsten Schritte sind. Das heißt, ein Medienkonzept ist niemals fertig. „Ein Medienkonzept ist ein Logbuch für*

die Schule, um immer wieder zu prüfen, was waren die Maßnahmen und was wollen wir zur Verlässlichkeit eines erfolgreichen Unterrichts für junge Menschen als nächstes machen

2.

- Leistungskonzept *Kompetenzen 21* als Grundsäule



## - Medienpass NRW als Grundsäule

Um die Schülerinnen und Schüler auf ein durch Medien geprägtes Leben vorzubereiten, bilden die Kompetenzen des Medienpasses NRW<sup>1</sup> neben dem schuleigenen Leistungskonzept die Grundlage für das schulinterne Mediencurriculum.

<https://medienkompetenzrahmen.nrw.de>



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



<sup>1</sup> Siehe Medienpass NRW

### 3. Medienpädagogik

Der Aufbau der Kernkompetenzen nach den Grundsäulen benötigt eine didaktische Struktur.

Zielsetzungen der **Medienkompetenz** sind:

- ➔ die kompetente **Anwendung** von Medien
  
- ➔ das **Verständnis / die Interpretation** von Medien
  
- ➔ die **Reflexion** des Einsatzes von Medien.

#### 4. Medieneinsatz in fachunabhängigen Lernzeiten

Lernzeiten		Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Lernbüro		nutzen online Material, lesen in e-Books, erlernen Vokabeln, recherchieren mithilfe von Suchmaschinen, SuS entwickeln Lesefertigkeit	Lernen für die Hauptfächer mithilfe von Lernmedien:  ➤ Internet ➤ Apps ➤ E-Lehrwerke
Soziales Lernen		kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums, beschreiben Lösungsmöglichkeiten Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktions- möglichkeiten.	Erfassen und reflektieren der virtuellen Realitäten anhand von PPP Präsentation
Informatikprojektzeit		benutzen word, excel, ppp	Erprobung der Standardfunktionen am PC/Tablet

## 5. Das „Pädagogische Rad“ nach A. Carrington

Die im Unterricht zu erwerbenden Kompetenzen richten sich nach dem Kompetenzmodell KREATIV und lassen sich verweisen auf entsprechende angebotene App Nutzungsmöglichkeiten im „Pädagogischen Rad“ von A. Carrington:

Allan Carrington hat eine grafische Darstellung entwickelt, welche auf der Bloomschen Taxonomie-Skala und auf dem SAMR-Modell von Ruben Puentedura aufsetzt. Damit lässt sich immer aktualisiert eine Zuordnung wichtiger Apps zu den einzelnen Taxonomie-Stufen vornehmen.

*Das „Padagogy Wheel“ setzt die Idee der Motivation und Fähigkeiten optisch ins Zentrum. Dies ist eines der prägnanteren Merkmale als Modell: das Ineinandergreifen der Technologie, des Denkens und der Motivation der Studierenden. Viele der Misserfolge in #edtech sind Misserfolge der #edtech Integration. Ansätze wie das „Padagogy Wheel“ versuchen die Beziehung zwischen den Elementen des „großen Ganzen“ zu verdeutlichen. Es ist von zentraler Bedeutung, die einzelnen Teile – Tablets, Apps, Lernziele, kognitive Handlungen, etc. –in ihrem Zusammenspiel zu betrachten. Ohne diese Vision ist jeder Einsatz von #edtech nutzlos.“ A. Carrington*

Es gibt auch ein Plakat auf Deutsch als CC-Lizenz, welches unter <http://tinyurl.com/padwheelGERHD> in hoher Auflösung für einen Ausdruck auf A2 heruntergeladen werden kann.

Unter <http://tinyurl.com/padwheelGER> ist eine weitere Version für den Computer mit den direkten Verlinkungen der Apps zum App-Store vorhanden.

Soll das Angebot auf dem neuesten Stand sein, sollte sich immer die aktuellste englische Version unter <https://designingoutcomes.com> heruntergeladen werden

Die Planer einer Unterrichtseinheit verbinden also Thema und zu erreichende Kompetenzen bzw. Fähigkeiten und Fertigkeiten und verschaffen sich mit Hilfe des immer wieder aktualisierten und im Netz veröffentlichten „Padagogic Wheel“ eine Übersicht zum Angebot der digitalen Unterstützungsmedien.

So kann jederzeit dem Medienfortschritt in der Schule Rechnung getragen werden.

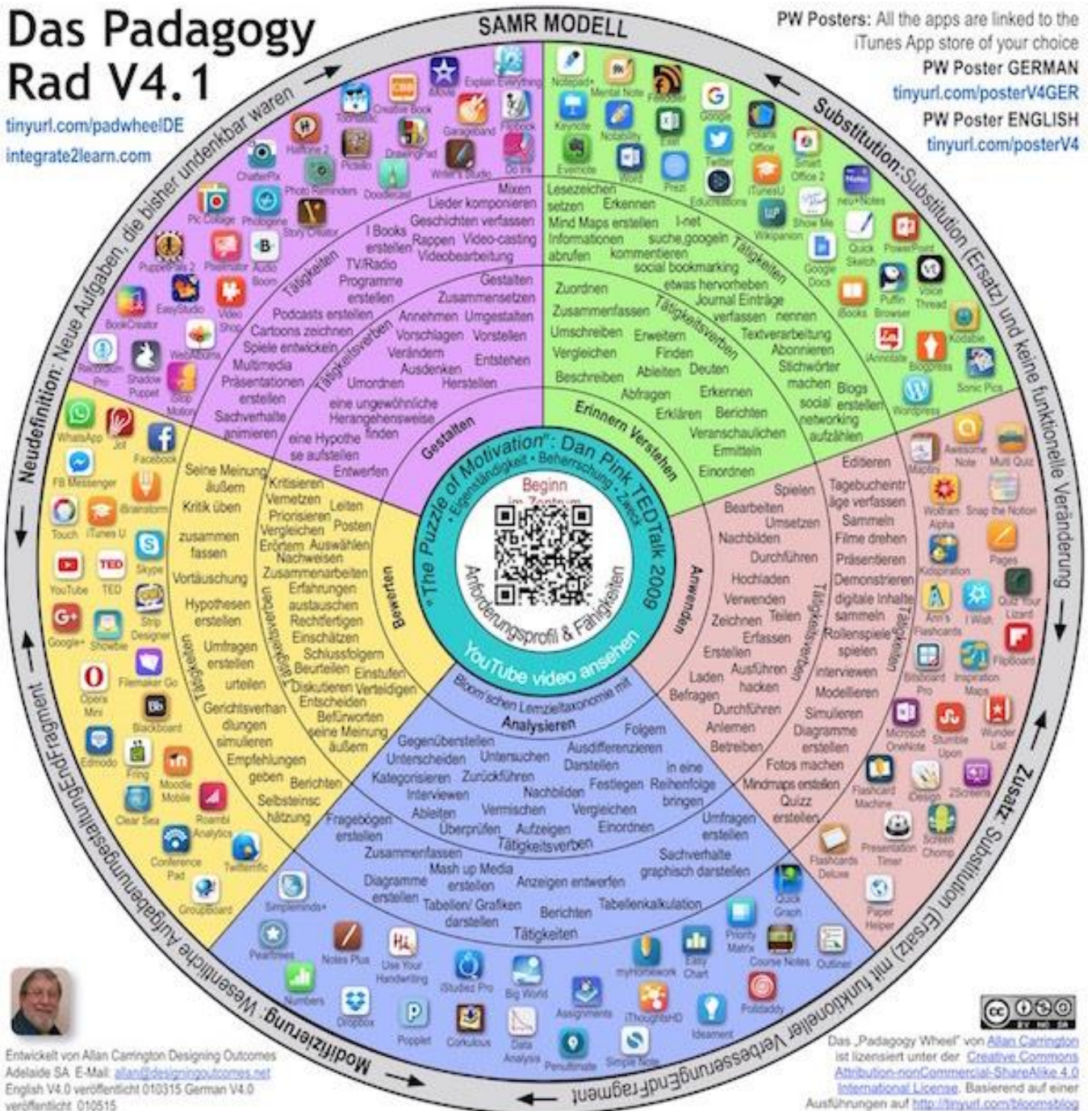




# Das Padagogy Rad V4.1

tinyurl.com/padwheelDE  
integrate2learn.com

PW Posters: All the apps are linked to the iTunes App store of your choice  
PW Poster GERMAN  
tinyurl.com/posterV4GER  
PW Poster ENGLISH  
tinyurl.com/posterV4



Entwickelt von Allan Carrington Designing Outcomes  
Adelaide SA E-Mail: [allan@designingoutcomes.net](mailto:allan@designingoutcomes.net)  
English V4.0 veröffentlicht 010315 German V4.0  
veröffentlicht 010515

Das „Padagogy Wheel“ von Allan Carrington ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Basierend auf einer Ausführung auf <http://tinyurl.com/bloomsteig>

## 6. Exemplarischer Medieneinsatz in Fachbausteinen

Die hier aufgelisteten Unterrichtsvorhaben sind den Fachcurricula (Fachbausteinen) entnommen. Die Realisierung im Unterrichtsaltag findet zurzeit aufgrund der Ausstattung in etwas geringeren Anteilen statt.

### a) Deutsch

Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
---------------------	----------------------------	--------------------

Verfassen eigener Sachtexte		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zu einem Tier (Internetbrowser)</li> <li>- Verfassen eines Sachtextes zu einem Tier (MS-Word)</li> <li>- Präsentation des Sachtextes</li> </ul>
Lektüre		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	Erstellung eines Portfolios mit <u>„CreateBook“</u>
Wer? Was? Wo? Über Ereignisse Berichten		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verfassen eines Berichtes (MS-Word)</li> <li>- Präsentation des Berichtes</li> </ul>
Fabeln		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verfassen einer eigenen Fabel (MS-Word)</li> <li>- Präsentation der Fabel</li> </ul>
Wir einigen uns Eine schriftliche Begründung schreiben		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einen Antrag in Form eines Briefes verfassen (MS-Word)</li> </ul>
Vorlesewettbewerb		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Internetrecherche zu verschiedenen Autoren und ihren Werken (Internetbrowser)</li> <li>- Buchvorstellung (Präsentation)</li> <li>- Dokumentation des Wettbewerbes (Foto/Interview/Erlebnisbericht)</li> </ul>
Gesehen, gekauft? Werbung untersuchen und gestalten		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Video- und Audioprogrammen an</li> <li>- Geben Mitschülerinnen und Mitschülern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werbesprechtex aufnehmen und gestalten (Audacity, <a href="http://www.soundation.com">www.soundation.com</a>)</li> <li>- Präsentation des Werbetextes</li> </ul>

		kriteriengeleitet Rückmeldungen zur Präsentation	
China		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Führen fundierte Medienrecherchen durch</li> <li>- Filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf</li> <li>- Geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zur Präsentation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zu China (Internetbrowser)</li> <li>- Erstellung und Vorstellung einer Präsentation (MS-PowerPoint)</li> </ul>

**b) Englisch**

<b>Unterrichtsvorhaben</b>		<b>Kompetenzen Die SuS ...</b>	<b>Einsatz von Medien</b>
----------------------------	--	------------------------------------	---------------------------

My freetime		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	<b>Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kleine Projekte gestalten Kurzvortrag über das Wochenende vorbereiten</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- nutzen eine Vokabelapp, die BIG CHALLENGE homepage, englisch-hilfen.de, gratis Sprachlernprogramme, MEGA MEMORY</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktivtraining im Internet / Vokabeln und Grammatik</li> </ul>
Me – My friends		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Text über Ferien schreiben</li> </ul>
London Life		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Internetrecherche zu London</li> <li>- Aufnahme von mündlichen Vorträgen</li> <li>- selbst einen Weg filmen und kommentieren oder per Karte beschreiben</li> <li>- eine Wegbeschreibung erstellen (z.B.: einer Person)</li> <li>- erklären, wie sie zur Schule kommt oder einem Touristen erklären, wie er in London zu einem bestimmten Ort gelangt)</li> <li>- Erstellung eines Tier-Steckbriefes</li> </ul>
Let's go shopping		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- nutzen einer Anbieterapp</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- einen shopping dialogue filmen und präsentieren und im Anschluss Feedback geben</li> <li>- Text zur eigenen Person, Email an einen Freund</li> <li>- Hören/verstehen von What's App-Nachricht</li> </ul>
<b>Unterrichtsvorhaben</b>		<b>Kompetenzen</b>  <b>Die SuS ...</b>	<b>Einsatz von Medien</b>

Welcome to Wales		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Filmprogrammen an</li> <li>- können einen Film über ein Abenteuer in Wales verstehen</li> <li>- können einfachen authentischen, medial vermittelten szenischen Formen (u.a. Filmsequenzen) unter (detaillierter) Anleitung wesentliche Aussagen entnehmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Filmsequenzen wiederholend sehen/hören</li> <li>- Untertitel für individuelle Förderung nutzen</li> <li>- Slow Motion als Interpretationshilfe einsetzen</li> </ul>
<b>Grundlagentraining</b>  <b>In Wiederholungsspirale</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- nutzen eine Vokabel App, die BIG CHALLENGE Homepage, <a href="http://www.englisch-hilfen.de">www.englisch-hilfen.de</a>, gratis Sprachlernprogramme , MEGA MEMORY</li> </ul>	<b>Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktivtraining im Internet / Vokabeln, Aussprache und Grammatik</li> </ul>
Made in Scotland		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- selektieren aufgabenbezogen wichtige Informationen aus dem Internet</li> <li>- können sowohl einem biografischen als auch einem dialogischen Text Informationen entnehmen und diese in einer Zeitleiste grafisch darstellen oder in einer Tabelle einordnen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kleine Medienprodukte gestalten</li> <li>- Kurzvortrag und Grafiken über einen schottischen Erfinder und seine Zeit anhand eine PPP aufbauen</li> <li>- Internetrecherche betreiben</li> <li>- Schreibkonferenzen gestalten</li> </ul>

Welcome to Ireland		<ul style="list-style-type: none"> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts</li> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- können Pläne für eine Stadtrundfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln erstellen und diese im Gespräch artikulieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- im Internet zu Northern Ireland und Ireland recherchieren</li> <li>- mündlichen Vorträge aufnehmen und abspielen</li> <li>- selbst einen Weg filmen und kommentieren oder per Karte beschreiben</li> <li>- eine Wegbeschreibung mithilfe von google map erstellen (z.B.: einer Person erklären, wie einem Touristen erklären, wie er in Belfast zu den wichtigsten Sehenswürdigkeiten gelangt)</li> </ul>
Ganzschrift		<ul style="list-style-type: none"> <li>- lesen eine Ganzschrift</li> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- erstellen Mind Maps und cluster</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ein e-book lesen</li> <li>- ein online Portfolio erstellen</li> </ul>

### c) Mathematik

Unterrichtsvorhaben		Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Natürliche Zahlen		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Addition und Subtraktion		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Multiplikation und Division		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Geometrie		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Flächen und Körper		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Größen		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Kreis und Winkel		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Teiler / Vielfache		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Brüche		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de



Umgang mit Brüchen		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofator.com, youtube.de
Flächen- und Rauminhalt		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Nutzung des Tablets zur Zeichnung von Dreiecken mit geeigneten Apps (Geogebra) - Berechnung von Winkeln mit geeigneten Apps Erklärung und Wiederholung: sofator.com, youtube.de
Rechnen mit Dezimalbrüchen		- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofator.com, youtube.de
Rechnen mit Brüchen		- führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik
Zuordnungen		- wenden Tabellenkalkulationsprogramme an - Problemlösen: Algorithmen zum Lösen von Standardaufgaben nutzen und bewerten Stochastik: Datenerhebung-en planen und Tabellenkalkulationen nutzen Werkzeuge: Mathematische Werkzeuge nutzen - führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofator.com, youtube.de - Einführung in EXCEL
Rationale Zahlen		- wenden Tabellenkalkulationsprogramme an - Problemlösen: Algorithmen zum Lösen von Standardaufgaben nutzen und bewerten - führen fundierte Medienrecherchen durch	- Training mit „mega memory® MATHE!“ ( <a href="http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html">http://www.gregorstaub.com/mathe/matik.html</a> ) Vedische Mathematik - Erklärung und Wiederholung: sofator.com, youtube.de - Rechnen mit Excel

		- <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	
Dreiecke		- führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de
Terme und Gleichungen		- wenden Tabellenkalkulationsprogramme an - <b>Problemlösen:</b> Algorithmen zum Lösen von Standardaufgaben nutzen und bewerten <b>Stochastik:</b> Datenerhebungen planen und Tabellenkalkulationen nutzen <b>Werkzeuge:</b> Mathematische Werkzeuge nutzen - führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de - Rechnen mit Excel
Prozent		- führen fundierte Medienrecherchen durch - <b>Werkzeuge:</b> Internet zur Informationsbeschaffung nutzen	- Erklärung und Wiederholung: sofatutor.com, youtube.de

#### d) Gesellschaftslehre

Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
(Bst 5/1) Unsere neue Klasse	-wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	- Gehe an den Pc und erstelle einen Steckbrief von dir mit Foto
(Bst 5/2) Wir orientieren uns	-recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme	- Internetrecherche: Lerne Deutschland und seine Bundesländer kennen, indem du eine Tabelle der Bundesländer und deren Hauptstädte anlegst. - Google Maps ( beschreibe deinen Heimweg)
(Bst 5/3) Ur- und Frühgeschichte	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme	- Virtueller Durchgang (Pc) der Höhle von Lascaux und gestalten von Höhlenmalereien
(Bst 5/4) Die Hochkultur Ägyptens	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme	- Guck dir die Sendung Terra X unter: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u-VvYm37b1Y">https://www.youtube.com/watch?v=u-VvYm37b1Y</a> an.
(Bst 5/5) Kinder der Welt	- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme	- Informiere dich auf <a href="http://www.youcnicef.de/kinderdieserwelt.html">youcnicef.de/kinderdieserwelt.html</a> über die Tagesabläufe von Suku, Shoa und German. Sieh dir auch die Fotos an. Bearbeite das Arbeitsblatt. - Schreibe einen Brief am Pc an eines der Kinder. Erzähle von deinem Alltag, von der Schule, deiner Familie und was du in deiner Freizeit machst. - Beantworte diese Frage mithilfe des Informationstextes auf <a href="http://www.kindersache.de/bereich/schon-gewusst/aus-aller-welt/artikel/warum-entsteht-armut">http://www.kindersache.de/bereich/schon-gewusst/aus-aller-welt/artikel/warum-entsteht-armut</a>

<p>(Bst 6/1) Leben in Stadt und Land</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an</li> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes</li> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lies dir die <b>S. 210 und 211</b> durch und bearbeite die <b>Aufgaben 1, 2, 3, 4 und 5</b>. <u>Um die Aufgabe 4 zu bearbeiten, brauchst du einen PC!</u></li> <li>- Erstelle zusammen mit einem Partner/in eine Präsentation (PPP) über eine Großstadt deiner Wahl (- bitte kurz mit deinem/er Lehrer/in absprechen).</li> </ul> <p>Folgende Informationen müssen dabei vorkommen: Größe, Einwohnerzahl, Sehenswürdigkeiten, zentrale Einrichtungen, Einzugsgebiet, Namen der Stadtviertel und Wappen der Stadt.</p>
<p>(Bst 6/2) 2. Rolle der Medien in unserer Gesellschaft</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts</li> <li>- gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um</li> <li>- entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes</li> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern</li> <li>- diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen</li> <li>- kennen Grundregeln des Urheberrechts</li> <li>- Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="http://www.klicksafe.de/fuer-kinder/internet-abc/sichersurfen/wissen-wies-geht/">http://www.klicksafe.de/fuer-kinder/internet-abc/sichersurfen/wissen-wies-geht/</a></li> </ul> <p>Gehe mit Kommissar Eddie auf Streifzug durch das Internet. Pass gut auf und löse alle Quizfragen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/facebook/video-ratgeber-zum-schutz-der-privatsphaere-in-sozialen-netzwerken-facebook/#c14699">http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/facebook/video-ratgeber-zum-schutz-der-privatsphaere-in-sozialen-netzwerken-facebook/#c14699</a></li> </ul> <p>Sieh dir die 5 Filme auf der Webseite an und erstelle eine Regelliste mit der Überschrift: Sicher in sozialen Netzwerken – facebook.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig">https://www.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig</a></li> </ul> <p>Nutze die Website und checke dich selbst.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teste dein Wissen auf: <a href="http://www.ins-netz-gehen.de/bleib-im-netz/teste-dein-wissen">http://www.ins-netz-gehen.de/bleib-im-netz/teste-dein-wissen</a></li> <li>- <u>Führt eine Internetrecherche mithilfe der drei Schritte auf S. 263 durch. Präsentiert eure Ergebnisse mit Power Point.</u></li> </ul>

(Bst 6/3) Tourismus		<ul style="list-style-type: none"> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- eine Präsentation zu einem Wahlthema erstellen</li> </ul>
(Bst 6/4) Römisches Reich		<ul style="list-style-type: none"> <li>- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme</li> <li>- erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terra X - Rom <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VI-ig3KMrSU">https://www.youtube.com/watch?v=VI-ig3KMrSU</a></li> <li>- Leben der Römer: Bereite aus deinen Informationen über Gebäude und Bewohner eine Präsentation vor.</li> </ul>
(Bst 6/5) Mittelalter		<ul style="list-style-type: none"> <li>- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lies oder höre dir den Text zu Karl dem Großen auf: <a href="http://www.kiraka.de/spielen-und-hoeren/nachrichten/erklaer-mal/beitrag/b/wer-war-karl-der-grosse/">http://www.kiraka.de/spielen-und-hoeren/nachrichten/erklaer-mal/beitrag/b/wer-war-karl-der-grosse/</a> und beantworte die folgenden Fragen schriftlich.</li> </ul>
(Bst 6/6) Wasser ist Leben		<ul style="list-style-type: none"> <li>- recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- Methoden-kompetenz: Verfahren der Informations-beschaffung und -entnahme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Begleite die Gummiente: <a href="http://www.wdr.de/tv/kopfball/sendungsbeitraege/2012/1021/rheinente.jsp">http://www.wdr.de/tv/kopfball/sendungsbeitraege/2012/1021/rheinente.jsp</a></li> </ul>
(Bst 7/1) Begegnungen zwischen Kulturen – miteinander, untereinander, gegeneinander?		<ul style="list-style-type: none"> <li>- filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf</li> <li>- wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> <li>- führen fundierte Medienrecherchen durch</li> <li>- erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Präsentation die großen Religionen</li> <li>- Flyer/Broschüre</li> <li>Erstelle einen Flyer, eine Broschüre für friedvolles Miteinander an unserer Schule.</li> <li>Formuliere Regeln, damit ein tolerantes Zusammenleben funktioniert.</li> </ul>

		dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein - geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	
(Bst 7/2) Neue Welten und Horizonte – Das Zeitalter der Entdeckungen		- führen fundierte Medienrecherchen durch -	- Betrachte die Karte auf S. 102 und bearbeite die Aufgaben. Hinweis: Nutze einen Laptop anstelle eines Atlas.
(Bst 7/3) Hauptsache Europa		- führen fundierte Medienrecherchen durch	- Webcodes im Schulbuch zur weiteren Information benutzen.
(Bst 7/4) Europa wandelt sich		- wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes - erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein - präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme -	- PPP der Zeitlichen Abläufe der franz. Revolution
(Bst 7/5) Leben in unterschiedlichen Landschaftszonen		- wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an - führen fundierte Medienrecherchen durch - geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	- Erstelle Quizkarten zu den Informationen aus diesem Baustein in Word - Guck dir mit dem Webcode Informationen zu den Passatkreisläufen an (S.25).

e) Naturwissenschaften

Unterrichtsvorhaben		Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Mit Tieren und Pflanzen leben		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zum Lieblingstier (Internetbrowser)</li> <li>- Erstellung eines Steckbriefes zum Lieblingstier (MS-Word)</li> </ul>
Der menschliche Körper		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nutzen Lernplattformen unter Anleitung</li> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Betrachtung des menschlichen Körpers unter verschiedenen Gesichtspunkten <a href="https://zygotebody.com/">https://zygotebody.com/</a></li> <li>- Erstellung eines Steckbriefes zu einem Körperteil oder einer Körperfunktion</li> </ul>

## f) Kunst

Unterrichtsvorhaben		Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Werbung Wie funktioniert Plakatwerbung		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- Wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zu Plakatwerbung (Internetbrowser)</li> <li>- Sammeln von Stichpunkten zu Plakatwerbung (MS-Word)</li> </ul>
Was ist eine Collage?  Vertreter der klassischen Kunst		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf</li> <li>- Wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Internetrecherche zu Künstlern (Internetbrowser)</li> <li>- Erstellung eines Steckbriefes (MS-Word, MS-Power Point, Gimp)</li> </ul>

## g) Musik

Unterrichtsvorhaben		Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Werbung - Werbejingles		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Video- und Audioprogrammen an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nutzen der Software Audacity für die Aufnahme von Tonmaterial</li> <li>- nutzen der Plattform <a href="http://www.soundation.com">www.soundation.com</a> zur Erstellung eines Musikstückes</li> </ul>
Pop(ulär)musik Was macht sie aus und wie ist sie aufgebaut?		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Führen fundierte Medienrecherchen durch</li> <li>- Filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zu Popmusik (Internetbrowser)</li> <li>- Erstellung einer Präsentation (MS-PowerPoint)</li> </ul>



## h) Projektarbeit Klasse 6

Unterrichtsvorhaben		Kompetenzen Die SuS ...	Einsatz von Medien
Projekt zu den Themenbereichen der „Global Goals“		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken</li> <li>- vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche zu einem selbstgewählten Themenbereich, Finden von Ansprechpartnern (Internetbrowser)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungssoftware an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Führen eines Projektstagebuches (MS-Word)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an</li> <li>- Erstellen selbständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellen von Film und Tonmaterial und Bearbeitung mit Windows Movie Maker und Audacity</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Führen Interviews mit selbstgewählten Experten und halten diese fest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellen von Bild- und Tonmaterial mit schulischen und/oder eigenen Medien</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wenden Standardfunktionen von Präsentationssoftware an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellung einer Präsentation (MS-PowerPoint)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einen Antrag in Form eines Briefes verfassen (MS-Word)</li> </ul>



## **Unsere Überzeugung – modernes Lernen mit dem i-Pad**

### **Das Tablet – ein wichtiges Lerninstrument**

**Alle Oberstufenschüler und Oberstufenschülerinnen arbeiten mit Tablets plus elektronischen Stift und der Unterricht ist darauf abgestimmt.**

**Die Einbindung des Tablets in den Unterricht fördert den verantwortungsbewussten Umgang mit den digitalen Medien. Unsere Schülerinnen und Schüler nehmen an einer umfassenden Mediens Schulung teil.**

**Die Einbindung des Tablets in den Unterricht stellt den Kompass für das wissenschaftliche Recherchieren bereit. In allen Fächern werden Lernjobs gestellt, die diese Fertigkeit trainieren.**

**Die Einbindung des Tablets ermöglicht kommunikatives und kreatives Lernen. Unsere Schülerinnen und Schüler sollen Lernvideos erstellen oder erschaffen kreative Portfolios.**

**Die Einbindung des Tablets realisiert das Lernen mithilfe einer digitalen Lernplattform. Die Schülerinnen und Schüler haben Zugriff auf alle Bausteine und Lernaufgaben, die Kommunikation zwischen Schülerinnen und Schülern, dem Elternhaus und der Schule wird erleichtert. Die Dokumentation des Lernprozesses erfolgt im elektronischen ‚Logbuch‘.**

**Die Einbindung des Tablets bietet den Schülerinnen und Schülern das zeitlich unabhängige Nutzen der Lernmittel.**

### **Unsere Überzeugung:**

**Die Tabletnutzung unterstützt Schülerinnen und Schüler der gymnasialen Oberstufe, sich auf die Anforderungen in Studium und Beruf stabil vorbereiten zu können.**

Wir bauen auf das Leasingverfahren, bei dem monatliche Kosten in Höhe von ca. €20,00 anfallen werden.\*

Das Tablet kann in der Schule und zuhause genutzt werden.

Genauere Informationen bietet die Seite unseres Anbieters:

[www.mobileslernen.eu](http://www.mobileslernen.eu)

Unsere Überzeugung unsere Vision:

Lernen mit einem Lernmanagementsystem, das die Kompetenzen der Basiskonzepte: KREATIV und SAMR-Modell (Grundlage für das ‚pädagogische Rad‘) unterstützt.

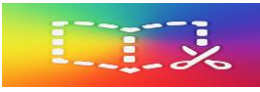
Notwendige Möglichkeiten

1. Berichte, Analysen
2. Kommunikation und Kollaboration
3. Individualisierung und Personalisierung
4. Integration der fachlichen Bausteine
5. Remote Learning in besonderen Zeiten



Its Learning

## Von Kollegen erprobte Apps – für die Projektarbeit in Fächern



### [Book Creator](#)

Einfaches Werkzeug zur Erstellung von E-Büchern, in der einfachen Version kostenlos.



### [Bing Kartenvorschau](#)

Routenplaner, 3-D-Satelliten-Luftbildansichten von ausgewählten Städten (in Baden-Württemberg relevant z. B. Mannheim, Karlsruhe, Straßburg) mit Zoom- und Schwenkfunktion. Unterstützt Snap-View-Ansicht, Routen (Auto, Fußgänger) und Favoriten können gespeichert und geteilt werden. Datenschutz und Anbietertransparenz nicht beanstandbar.



### [OneNote](#)

Umfangreiche Notizenapp, in der man auch zeichnen und Bilder einfügen kann. Sortier- und Übersichtsfunktion wie bei Notizbüchern



### [Sprich](#)

Audioausgabe von Schrift, in deutscher und englischer Sprache, Tonhöhe und Sprechgeschwindigkeit wählbar. Liebling der Logopäden. Einsatz für die Unterrichtsintegration autistischer und sprachlich gehandicapter Schülerinnen und Schüler denkbar. Auch im Fremdsprachen-Unterricht zur Kontrolle der Aussprache von Text einsetzbar.



### [Word Cloud Maker](#)

Die App visualisiert textliche Arbeit aller Art. Die grafischen Variationen sind eher bescheiden. Im Unterschied zur Webanwendung [Wordle](#) muss kein zusätzliches Plugin installiert werden. Auch für andere Betriebssysteme gibt es ähnliches Apps.



### Kompass

Positionsanzeige in Koordinaten, diese ist über installierte Kommunikationstools (z. B. Mail-Programm) mitteilbar (Kollaboration von Schülerinnen und Schülern).



### [Meine Lernkarten](#)

Erweiterte Möglichkeiten, um Lernkarten zu erstellen (z. B. mit Bildern). Keine Schriftgrößenwählbarkeit, daher gewisse Design-Kompromisse. Quizze von [Cram](#) und [Quizlet](#) können In-App erworben und eingebunden werden. In der Bezahlvariante über [OneDrive](#) cloudfähig / synchronisierbar.

mit Persönlichkeits- und Urheberrechten anhalten!



### [Photo Puzzle](#)

Verwandelt vorgegebene oder eigene Bilder (aus dem Bilder-Ordner) in ein Schiebepuzzle (3x3 bis 10x10), das wieder richtig zusammengesetzt werden muss. Gehirntraining!

## 7. Medienausstattung der Gesamtschule Emmerich

### a) Netzwerk

**Paaltjessteeg:** Die Gesamtschule Emmerich verfügt über eine Schulgebäude bedeckende W-Lan-Ausleuchtung, sowie die Möglichkeit des kabelgebundenen Zugriffs in den Klassen- und Lehrerräumen.

**Grollscher Weg:** Die Gesamtschule verfügt hier über W-Lan-Ausleuchtung in einem der beiden Gebäude gesamt und im Hauptgebäude in den Fachräumen der Informatik und in der Mediathek. Somit dort über eine Internetverbindung, die ein mediales Arbeiten erlaubt.

### b) Support

Die Betreuung der Netzwerke, Server, Hard- und Software erfolgt über die Stadt Emmerich, welche diese Aufgabe an das Kommunale Rechenzentrum (KRZN) weitergegeben hat. Zwei KeyUser (Lehrer) bilden dabei die Ansprechpartner für Stadt und Rechenzentrum.

### c) Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung

	Benötigte Ausstattung bis Klasse 13	Gegebene Ausstattung	Anschaffungsbedarf (Übergang und Nachhaltigkeit)	Anschaffungsbedarf Leasing- Modell						
Software	<table border="1"> <tr> <td>MS- Office-Paket 2016</td> </tr> <tr> <td>15 Lizenzen Photoshop</td> </tr> </table>	MS- Office-Paket 2016	15 Lizenzen Photoshop	MS- Office-Paket 2010, Gimp, Robopro, div. Filmschnittprogramm (Lernsoftware und Apps in Arbeit)	<table border="1"> <tr> <td>MS- Office-Paket</td> </tr> <tr> <td>Lernmittel -&gt; e-books &amp; Papierversion</td> </tr> <tr> <td>div. Apps (s.o.)</td> </tr> </table>	MS- Office-Paket	Lernmittel -> e-books & Papierversion	div. Apps (s.o.)	<table border="1"> <tr> <td>MS- Office-Paket</td> </tr> </table>	MS- Office-Paket
MS- Office-Paket 2016										
15 Lizenzen Photoshop										
MS- Office-Paket										
Lernmittel -> e-books & Papierversion										
div. Apps (s.o.)										
MS- Office-Paket										
Zugang zu einer Lernplattform	<a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a> <a href="http://www.scook.de">www.scook.de</a> <a href="http://www.ge-emmerich.logineo.de">www.ge-emmerich.logineo.de</a>		<a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a> <a href="http://www.ge-emmerich.logineo.de">www.ge-emmerich.logineo.de</a>	<a href="http://www.sofatutor.com">www.sofatutor.com</a> <a href="http://www.ge-emmerich.logineo.de">www.ge-emmerich.logineo.de</a>						
Hardware	<table border="1"> <tr> <td>Digitale Boards in</td> </tr> </table>	Digitale Boards in	<table border="1"> <tr> <td>4 Laptopwagen mit</td> </tr> </table>	4 Laptopwagen mit	<table border="1"> <tr> <td>Digitale Boards in</td> </tr> </table>	Digitale Boards in	Kauf/Leasing-System			
Digitale Boards in										
4 Laptopwagen mit										
Digitale Boards in										

	<p>allen Räumen</p> <p>8 Laptopwagen mit insgesamt 128 Laptops</p> <p>2x Rechner mit Scanner (für Bibliothek)</p> <p>3 Computerräume mit je 28 - 30 Schülerrechnern</p> <p>6x Rechner leistungsstark für Grafik- und Filmbearbeitung für WP I Darstellen und Gestalten</p> <p>10x Arbeitsrechner für Lehrer</p>	<p>insgesamt 64 Laptops/Tablets</p> <p>2 Computerräume mit je 28 Schülerrechnern</p> <p>6 Lehrerarbeitsrechner gesamt</p> <p>1 Mediathek mit 18 Schülerrechnern</p> <p>2 Tablets /iPads</p> <p>7 mobile Beamer mit DVD Wiedergabe</p>	<p>allen Räumen</p> <p>8 Laptopwagen mit insgesamt 128 Laptops/Tablets</p> <p>2x Rechner mit Scanner (für Bibliothek)</p> <p>2 Computerräume mit je 28 Schülerrechnern</p> <p>6x Rechner leistungsstark für Grafik- und Filmbearbeitung für WP Darstellen und Gestalten</p> <p>10x Arbeitsrechner für Lehrer am Grollscher Weg</p>	<p>iPad für jeden Schüler</p> <p>Beginn n der gymnasialen Oberstufe</p>
Internetzugang, W-LAN	<p>Lan bzw. W-Lan - Grollscher Weg</p> <p>Breitbandinternet-verbundung - G.W.</p> <p>Lan bzw. W-Lan an Paaltjessteege</p> <p>Breitbandinternet-verbundung an Paaltjessteege</p>	<p><b>Paaltjessteege:</b> deckende W-Lanausleuchtung</p> <p><b>Grollscher Weg:</b> WLANausleuchtung im IKEA Gebäude -zu kraftlose Internetverbindung (Kabelgebunden) im Hauptgebäude</p>	<p>Lan bzw. W-Lan am Grollscher Weg, Brink, und Paaltjessteege</p> <p>Breitbandinternet-verbundung Grollscher Weg und Paaltjessteege</p>	<p>Lan bzw. W-Lan am Grollscher Weg und Brink</p> <p>Breitbandinternet-verbundung am Grollscher Weg und Brink</p>
	<b>Benötigte Ausstattung bis Klasse 13 (siehe Medienkonzept)</b>	<b>Gegebene Ausstattung</b>	<b>Anschaffungsbedarf (Übergang und Nachhaltigkeit)</b>	<b>Anschaffungs-bedarf Leasing-Modell</b>

## 8. Zusammenfassender Überblick

Maßnahmen im Bereich „Medien“ an der Städt. Gesamtschule Emmerich

### I. Medienkompetenz – eine Definition

<b>Schlüsselqualifikation,</b> um am alltäglichen Leben teilzunehmen.	zusätzlich zu Büchern, Zeitungen, Radio und Fernsehen sind Computer, Internet und Handy zu selbstverständlichen Begleitern des Alltags geworden	eine wesentliche Sozialisationsinstanz für jeden	Voraussetzung für eine mündige Nutzung ist die Medienpädagogik			
---	--	--	---	--	--	--



II. Kernfertigkeiten (Bund Länder Kommission zur Bildungsplanung)

<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>SuS entwickeln In Fähigkeit en für Tabellen und Schreibprogramme</b></li> <li>- <b>SuS entwickeln In Tippfähigkeit</b></li> <li>- <b>SuS entwickeln Lesefertigkeit:</b></li> </ul>	<p>SuS analysieren und interpretieren Bilder und dynamische Vorgängen</p>	<p>SuS entwickeln netz basierte Kommunikation- und Kooperationfertigkeit</p>	<p>Die SuS erlangen die Fähigkeit, in der Masse der Informationen wahre, richtige von falschen Inhalten zu unterscheiden</p>	<p><b>Die SuS produzieren PPPs, Videos...</b></p>	<p>SuS erstellen Präsentationen, Filme in allen Fächern</p> <p>SuS erstellen Lerntutorials</p>	<p>SuS schreiben Programme</p>
--	---	--	--	---	--	--------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>SuS entwickeln Sprachfertigkeit:</b></li> </ul>	<p>SuS nutzen Lernprogramme zum individuellen Fremdspracherwerb</p>	<p>SuS entwickeln netzbasierte internationale Kommunikationsfertigkeit</p>	<p>SuS nutzen Lernprogramme und elektronische Lehrbücher</p>	<p><b>Die SuS reflektieren die gesellschaftlichen Folgen</b></p>	<p>SuS untersuchen Auswirkungen der Weiterentwicklung der Technologien auf die</p>	<p>SuS erfahren Grenzen und Möglichkeiten von Medien bewusst, beleuchten</p>
---	---	--	--	--	--	--

					Gesellschaft	ihren eigenen Umgang mit Medien und bilden sich eine eigene Meinung zum Umgang mit Medien
--	--	--	--	--	--------------	---

**III. Wissensproduktorientierung**

Recherche	Präsentation	e-learning	Bedienung	Haltung
-----------	--------------	------------	-----------	---------

**IV. Medien im Ganzttag**

<b>Schule begleitet in einer medial geprägten Welt authentisch</b>	<b>Schule erzieht zum mündigen Bürger</b>	SuS arbeiten individuell	SuS arbeiten kollaborativ	SuS nutzen Medien begleitet	SuS verstehen Medien	SuS gestalten Medien
--	---	--------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------	----------------------

V. Pädagogische Realisierung (Grobdarstellung)

<b>Tablet – Nutzung als Medium im Fachunterricht</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fachbausteine</li> <li>➤ Lern Apps...</li> </ul>	<b>Tablet-Nutzung als Teil des Sozialen Lernens</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cyber Mobbing (Stufen 5/6)</li> </ul>	<b>Tabletschulung im Fach ‚Arbeitslehre‘</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Schulung der Medienkompetenz (Apps, Internet, Nutzungsvereinbarungen, Datenorganisation)</li> </ul>	<b>Testung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stufe 6</li> </ul> <b>Zertifikat:</b> <b>Mediennutzung – Basis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stufe 8</li> </ul> <b>Zertifikat:</b> <b>Medienpass NRW</b> <b>Stufe 3</b>	<b>Ausbildung von Medienscouts ab Stufe 5</b>	<b>WP I Fach ‚Informatik‘ ab Stufe 7</b> <b>Kurs Informatik in Jg. 9 und 10 (epochal)</b>
--	--	---	---	---	---

VI. Kooperationen

<b>Kriminalpolizei:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorträge in Stufe 6</li> <li>- Beratung /aktuelle Probleme</li> </ul>	<b>Eltern:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elternabende</li> <li>- Beratungsgespräche</li> </ul>	<b>Wettbewerbs-ausrichter,</b> z.B. AOK	<b>Schulträger</b> : Ausstattung	<b>Wirtschaft:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktika</li> <li>- Firmenbesuche</li> <li>- DIE RUNDE – Austausch mit Vorbildern</li> </ul>	<b>Hochschule Rhein-Waal</b>	<b>Stadtbücherei</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bücher</li> <li>- e-books</li> <li>- Recherche - App</li> </ul>
--	---	---	--	--	------------------------------	---

**VII. Medien zur Unterstützung der Inklusion**

Videos als Möglichkeit der mehrfachen Erklärung	Bereitstellung von zusätzlichen Geräten für Hörgeschädigte	Audio-Dateien zur Selbstüberprüfung	Individuelle Einstellung von Schriftgrößen	Einsatz von Dislexie und Diskalkulie Trainingsprogrammen	Konzentrationsübungen online	
---	--	-------------------------------------	--	--	------------------------------	--

**I. Herausforderungen**

Realisierung des Konzepts: Tabletschule für alle	Bereitstellung von zusätzlichen Geräten zur Grundsicherung	Fortbildung aller Kollegen				
--	--	----------------------------	--	--	--	--

## 9. Fortbildungskonzept

Verbindliches Fortbildungskonzept für die zuverlässige, pädagogische Nutzung der ‚bewährten‘ und der ‚neuen‘ Medien in allen Fächern zur Erreichung der Kernkompetenzen:

- **Schulung durch die Key – User** (1. Woche zu Schuljahresbeginn)

Einsatzvoraussetzungen: PCs, Laptops, Tablets, Beamer	Nutzung von Logineo - allemein	Noteneingabe in SCHILD	Aufgaben der Medienscouts			
---	-----------------------------------	---------------------------	------------------------------	--	--	--

- **Briefing durch Fachkollegen – besonders durch Fachmedienbeauftragte** (durchgehend)

LOGINEO: Herunterladen der Bausteine Materialien und Tests	Nutzung von e- Learning Plattformen, z.B. alpha-prof (LRS Bereich),MOOG...	Einsatz von Learningapps, Webquest...	digitale Erstellung der Fachbausteine/Lernjobs nach Vorgabemasken			
--	--	---	---	--	--	--

- **Selbststudium** (durchgehend)

Die Kernlehrpläne und die Einbindungsmöglichkeiten der Medien	Die schulinternen Curricula (Bausteine, Leistungskonzept...)	Das schulinterne Medienkonzept	Persönliche Mediale Orientierung	Nützliche Adresse: z.B. App Bibliotheken <a href="http://www.biboservice-muschiol.de">http://www.biboservice- muschiol.de</a> <a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>
--	---	-----------------------------------	--	---

- **Fortbildung durch die Vernetzung mit Vorbildschulen** (durchgehend)

Netzwerk ‚Schule im Aufbruch‘	Netzwerk ‚Zukunftsschulen‘	Education Innovation <b>LAB</b>		
-------------------------------	----------------------------	------------------------------------	--	--

- **Externe Experten -> sachliche, fachliche und pädagogische Nutzung** (SCHILF bzw. individuell regelmäßig)

KT	KRZN, itsLearning, mobilesLernen z.B. <b>Lernen mit iPads</b>	 Learn-line:nrw	 You tube Kanal der Medienberatung NRW	 <b>MEDIENPASS NRW</b>	Prophylaxekurse: unguter Nutzung des Netzes – Kriminalpolizei Kalkar	WDR Medienpädagogische Angebote
----	---	--	--	---	--	------------------------------------

- **Fortbildung durch Schüler** (durchgehend)

Mediencouts	Schüler als Experten im Projekt	Workshop
-------------	---------------------------------	----------

- **Fortbildung durch Moderation von Fortbildungen** (auf Anfrage)

KT	QUA-LIS	Seminar/LAAs	Duitsland Instituut Amsterdam	Daltonkongress		
----	---------	--------------	-------------------------------	----------------	--	--