
MEDIENKONZEPT DER REALSCHULE HAUSBERGE

INHALTSVERZEICHNIS

1. Vorwort	2
2. Medien	2
2.1. Etablierte Medien	2
2.1.1. Video-Medien	3
2.1.2. Audio-Medien	3
2.2. Neue Medien	3
2.2.1. Bilder, Texte und Videos aus dem Internet	3
2.2.2. Lernsoftware	4
3. Infrastruktur	4
3.1. EDV-Räume	4
3.2. Didaktische Software	4
3.3. Software	5
3.4. Beamer	6
3.5. Mobile Stationen	6
3.6. Drucker	6
3.7. Scanner	7
3.8. Internetzugang	7
3.9. Zentraler Speicherplatz	7
3.10. E-Mail-Adressen	7
3.11. Homepage	8
3.12. Sicherheit	8
4. Medienkompetenzrahmen NRW	8
4.1. Bedienen und Anwenden	10
4.2. Informieren und Recherchieren	11
4.3. Kommunizieren und Kooperieren	12
4.4. Produzieren und Präsentieren	13
4.5. Analysieren und Reflektieren	14
4.6. Problemlösen und Modellieren	15
5. Evaluation	16
6. Fortbildungsmaßnahmen	16
7. Ziele	16

1. VORWORT

Immer mehr wird das Leben in Beruf und auch in der Freizeit von Computern, Tablets und Smartphones beeinflusst, wenn nicht sogar bestimmt. Texte, Bilder, Musik und Videos werden praktisch nur noch mit PCs erstellt oder zu mindestens bearbeitet, Waren werden online gekauft oder verkauft, Informationen und Neuigkeiten aus dem Netz „gezogen“ und verarbeitet oder auch verbreitet.

Die vernetzten Kommunikations- und Informationstechnologien gewinnen somit immer mehr an Bedeutung und beinhalten folglich wichtige Funktionen hinsichtlich der Erziehung, Sozialisation und Bildung, aber selbstverständlich auch für die Freizeit und Arbeitswelt sowie für die Wirtschaft und Politik.

Die Aufgabe der Schule ist es, die zahlreichen Möglichkeiten, die sich durch den Computer, den Beamer oder auch das Tablet/Smartphone ergeben, und gerne unter den Begriff der „neuen Medien“ subsumiert werden, für ihre Belange effektiv und effizient zu nutzen. Die Stärken der neuen Medien im Kontext des schulischen Lernens sind hierbei unter anderem:

- Zugriff auf einen weltweiten Wissens-Pool über Stichwörter
- Wiedergabe von Texten, Bildern, Audio- und Video-Medien
- Das Schreiben, Rechnen, Zeichnen sowie das Verarbeiten von Bild-, Audio- und Video-Dateien
- Das Unterstützen von Lernprozessen im Rahmen des jeweiligen Fachunterrichts

Vor dem Hintergrund des oben genannten soll es die Aufgabe der Medienerziehung an der Realschule Hausberge sein, die Schülerinnen und Schüler (SuS) dahingehend zu befähigen, die neuen Medien in ihrem jetzigen Alltag im Rahmen ihrer kulturellen und gesellschaftlichen Teilhabe (verantwortungsbewusst) nutzen zu können, andererseits ihnen aber auch die notwendigen medialen Fähigkeiten und Fertigkeiten für ihre zukünftige berufliche Arbeitswelt mitzugeben.

An dieser Stelle soll darauf hingewiesen werden, dass innerhalb des schulischen Lernprozesses die neuen Medien eine begleitende Funktion darstellen und nicht im Mittelpunkt der Bildungs- und Erziehungsarbeit stehen sollen. Dem Primat der Didaktik folgend, sollen die neuen Medien die Unterrichtsinhalte in den einzelnen Fächern unterstützen und begleiten und stellen Hilfs- und Arbeitsmittel dar ($\hat{=}$ Pädagogik vor Technik).

2. MEDIEN

Im folgenden Abschnitt sollen zunächst der Einsatz der etablierten Medien dem Leser vorgestellt werden, um später auf die Nutzung der neuen Medien im Rahmen des Unterrichtens einzugehen.

2.1. ETABLIERTE MEDIEN

An der Realschule Hausberge werden im Fachunterricht neben den neuen Medien weiterhin auch auf die „klassischen“ Medien zurückgegriffen. Hierzu gehören einerseits die Video-, andererseits die Audio-Medien.

2.1.1. VIDEO-MEDIEN

Die DVD ist an der Realschule Hausberge das hauptsächlich eingesetzte Filmmedium und hat die VHS-Videofilme weitestgehend verdrängt. Zu den wichtigsten Vorteilen der DVD gehören neben dem verschleißfreien Abspielvorgang der Zugriff auf einzelne Kapitel ohne spulen zu müssen und die gleichbleibende Filmqualität.

Als Quellen für die Lehrfilme auf DVD sei das Medienzentrum des Kreises Minden-Lübbecke genannt, der Kauf von Lehrfilm auf DVD durch die Schule oder auch das private Anschaffen durch die Lehrkräfte.

Jede Fachschaft hat mittlerweile aus den oben genannten Quellen einen eigenen Film-Pool aufgebaut, auf den je nach Bedarf und Unterrichtsthematik zurückgegriffen werden kann. Die Fachschaften beraten sich halbjährlich über die Neuanschaffung weiterer Lehr-DVDs.

Als Abspielgeräte für die DVDs seien die folgenden Geräte angeführt:

- Laptop-Beamer-Kombinationen in Form von Medienwagen
- fest installierte Beamer in Fachräumen
- fahrbare Kombinationen aus Großbild-Fernseher mit DVD-Abspielgeräten

2.1.2. AUDIO-MEDIEN

Audio-Medien werden regelmäßig speziell in den Fächern Französisch und Englisch eingesetzt. Dies geschieht durch die zu Verfügung stehenden CD-Player. Durch die in der Regel mit den Lehrwerken und ihren Unterrichtsinhalten gekoppelten Audio-Dateien sollen bei den SuS der Lernprozess des Hör-Verstehens unterstützt und gefördert werden.

2.2. NEUE MEDIEN

Wie im Vorfeld erwähnt, sollen die neuen Medien als Werkzeuge zur Unterstützung und Förderung des Unterrichtens verstanden werden, um hierdurch die fachbezogenen Inhalte mit den oder durch die SuS erarbeiten, verstehen und auch weiterentwickeln zu können bzw. zu lassen.

2.2.1. BILDER, TEXTE UND VIDEOS AUS DEM INTERNET

Alle Rechner der Realschule Hausberge sind mit dem Internet verbunden bzw. können mit dem Internet verbunden werden. Hierdurch können Bilder, Texte und Audio- und Video-Dateien in den Unterricht einfließen.

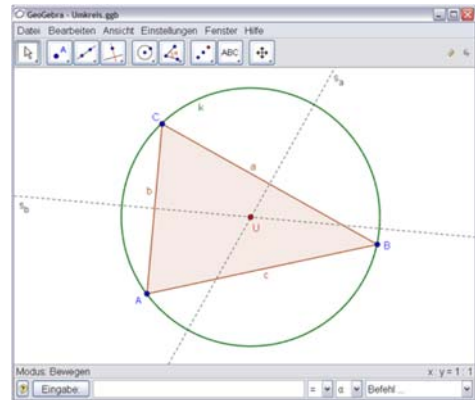
Bei Bedarf können durch einfache Websuchen Informationen oder Bilder/Zeichnungen gesucht, gefunden und in den Unterricht eingebracht werden. Der hiermit einhergehende Zeitaufwand ist gering, tagesaktuelle Informationen können somit in den Unterricht miteinfließen. Über einfache Google-Suchen finden sich zahlreiche Sach-Videos, die entweder auf YouTube oder beispielsweise in den Mediatheken der öffentlich-rechtlichen TV-Sender zu Verfügung stehen.

2.2.2. LERNSOFTWARE

Der Einsatz von Lernsoftware wird seitens der jeweiligen Lehrkraft individuell im Rahmen des Unterrichts eingebaut und verwendet, oder in den verschiedenen Fächern wird gemäß den verbindlichen Beschlüssen der Fachschaft Lernsoftware eingesetzt.

Die Lernsoftware kann hierbei lokal installiert sein, d.h. sie ist auf dem Computer der Schule installiert und damit von der Funktion des Internets unabhängig oder aber die Software ist zentral über einen Rechner im Internet erreichbar und somit auch vom Internetzugang abhängig.

In der Praxis zeigt sich, dass lokale Lösungen leistungsfähiger und zuverlässiger sind, weil der Zugang zum Internet nicht immer störungsfrei und leistungsfähig genug für 30 parallel arbeitende Schüler ist. Der Vorteil internetbasierender Lernsoftware ist, dass an den Schul-PCs keine Software installiert und gepflegt werden muss und der Verwaltungsaufwand dementsprechend geringer ist.



3. INFRASTRUKTUR

Im Folgenden soll dargelegt werden, über welche Ausstattung die Realschule Hausberge verfügt, um die Medienkompetenz den SuS zu vermitteln bzw. diese zu fördern.

3.1. EDV-RÄUME

Die Realschule Hausberge verfügt über zwei EDV-Räume. Hierbei ist ein Raum für den planmäßigen EDV-Unterricht vorgesehen, der zweite Raum steht wechselnden Unterrichtsvorhaben zur Verfügung. Die Belegung des zweiten Raumes wird online durch WebUntis koordiniert.

Beide Räume verfügen über 30 Schüler-PCs und einen Lehrer-PC. Somit steht auch in den meisten Fällen jedem Schüler während des Unterrichts ein eigener PC zur Verfügung, so dass hierdurch alle SuS simultan oder individuell an dem jeweiligen Unterrichtsstoff arbeiten können.

In beiden EDV-Räumen sind die PCs vernetzt. Über das Netzwerk besteht Zugang zum Internet, zu zentralem Speicherplatz, E-Mail und zu den Druckern.



3.2. DIDAKTISCHE SOFTWARE

Als didaktische Software sind Programme zu verstehen, die den Unterrichtsbetrieb unterstützen. Im engeren Sinne ist hiermit Software gemeint, die das Bild des Lehrer-PCs auf die Schüler-PCs verteilt und die Aktivitäten der SuS bei Bedarf einschränkt.

An der Realschule Hausberge wird die folgende didaktischen Software eingesetzt:

- Verteilen des Bildes des Lehrer-PCs an die Schüler-PCs
- Sperren des Internet-Zugangs
- Die Lehrkraft kann bestimmte Programme sperren (Negativ-Liste)
- Die Lehrkraft kann bestimmte Programme zulassen (Positiv-Liste)

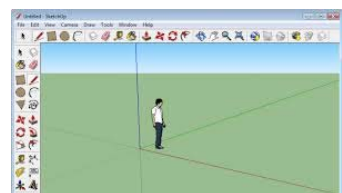
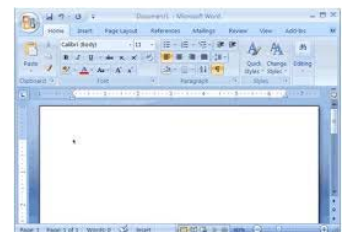
3.3. SOFTWARE

Auf den PCs der Schule wird die gleiche kommerzielle Software benutzt, wie sie in der Berufswelt genutzt wird. Dies bedeutet, dass Microsoft Windows und Microsoft Office genutzt werden. Die Versionen werden von Zeit zu Zeit auf den neuesten Stand gebracht.

In diesem Kontext legt die Realschule Hausberge Wert darauf, dass die SuS an die Software gewöhnt werden, mit der sie auch später in der Ausbildung und im Beruf in Kontakt kommen. Parallel hierzu steht OpenOffice auch zur Verfügung.

Auf den PCs ist außer den üblichen Büroprogrammen wie Word, Excel und PowerPoint noch zahlreiche andere Softwarelösungen installiert. Da es den Rahmen sprengen würde, seien an dieser Stelle nur die großen Themen angeführt:

- Grundlagen
 - Packer für zip und rar
 - pdf-Reader
 - JAVA
- Audio und Video
 - Abspielsoftware für verschiedenste Medien
 - DivX
 - Real-Player
 - Quicktime-Player
 - DVD-Player
 - Audiotbearbeitung
 - Videobearbeitung
- Grafikbetrachter, -bearbeitung und -erstellung
 - XnView
 - Google Picasa
 - Software zur Erstellung von Mindmaps
- Büroprogramme
 - MS Office
 - OpenOffice
- Internet
 - Internet Explorer, Firefox, Google Chrome
 - Google Earth
 - Google Maps
- Technisches Zeichnen
 - Google Sketchup
- Software zum Programmieren
- Lexika
 - MS Encarte
 - Digitaler Duden
- Schulsoftware/Lernsoftware
 - Grafstat
 - Tastschreiben
 - Antolin



- GeoGebra
- spezifische Lernsoftware für verschiedene Fächer

3.4. BEAMER

Für die Zukunft wird angestrebt, dass jeder Klassenraum mit einem stationären, unter der Decke fest montierten Beamer ausgestattet wird, um hierdurch bei Bedarf der ganzen Klasse das Bild des Laptops zeigen zu können oder bspw. Präsentationen der SuS vorzustellen.

An der Realschule Hausberge verfügen die folgenden Fachräume über einen fest installierten, stationären Beamer:

- Biologie-Raum 1
- Biologie-Raum 2
- Physik-Raum
- NaWi-Raum
- Chemie-Raum
- EDV-Raum 1
- EDV-Raum 2
- Kunst-Raum 1
- Küche
- Lehrerzimmer



3.5. MOBILE STATIONEN

Auf jeder der drei Etagen des Schulgebäudes steht mindestens eine mobile Station, bestehend aus einem Laptop und einem Beamer, bereit. Die Geräte sind auf einem Rollwagen montiert und mit Netzkabel und Verlängerungen zu sofortigen Einsatz bereit. Das Netzkabel ist lang genug, um in eine Netzwerkdose im Klassenraum gesteckt zu werden. Hierdurch können Texte, Bilder und Videos aus dem Netzwerk der Schule oder aus dem Internet in das Unterrichtsgeschehen einfließen.

Von USB-Sticks der SuS oder der Lehrkraft können mitgebrachte Dokumente, wie PowerPoint-Präsentationen, Text-, Musik-, Bild- oder Video-Dateien im Klassenraum gezeigt werden.

Die Laptops der mobilen Stationen verfügen über die gleiche umfassende universelle Software-Ausstattung wie die EDV-Räume und sind daher auch den SuS aus dem EDV-Unterricht bekannt. Hierdurch können die SuS die Laptops auch ohne Unterstützung der Lehrkraft bedienen.



3.6. DRUCKER

Beide EDV-Räume sind jeweils mit einem Drucker ausgestattet. Über das Netzwerk der Schule kann von jedem Platz aus gedruckt werden. Die Lehrer haben die Möglichkeit von jedem Platz im Gebäude aus sich einen beliebigen Drucker der Schule auszusuchen und dann darauf zu

drucken. Die SuS haben eingeschränkte Druckrechte, um hierdurch den Papierverbrauch und die Kosten zu minimieren.

Es gibt die folgenden Druckerstandorte:

- EDV-Raum 1: Schwarzweiß-Laserdrucker A4
- EDV-Raum 2: Farb-Laserdrucker bis A3
- Kopier-Raum: zwei Schwarzweiß-Laserdrucker bis A3
- Lehrerzimmer: Schwarzweiß-Laserdrucker A4
- Bibliothek: Schwarzweiß-Laserdrucker A4
- Sekretariat: Farb-Laserdrucker bis A3



3.7. SCANNER

Die Schule verfügt über zwei Scanner. Zum einen ist dies der Farb-Laserdrucker im EDV-Raum 2, zum anderen der Farb-Laserdrucker des Sekretariats. Einzelne Seiten oder ganze Stapel können gescannt und wahlweise als Bild (jpg) oder als pdf-Datei gespeichert werden.

Mögliche Anwendungen können sein:

- Scannen von Bildern, um sie bspw. in Word-Dokumente oder PowerPoint-Präsentationen einzubauen
- Scannen von Tafelbildern, um sie über einen Beamer zu projizieren
- Scannen von Lernmaterialien, um sie über einen Beamer zu projizieren
- Scannen von Schülerarbeiten, um sie über einen Beamer zu projizieren

3.8. INTERNETZUGANG

Die Schule verfügt über zwei voneinander unabhängige DSL-Internetzugänge: Zum einen ist dies der kostenlose Internetzugang aus dem Projekt T@School der Deutschen Telekom mit einer Geschwindigkeit von 6.000 Kilobits/s und zum anderen ein weiterer DSL-Zugang über den Telefonanbieter Teleos mit effektiv 10.000 Kilobits/s.

3.9. ZENTRALER SPEICHERPLATZ

Allen SuS und jeder Lehrkraft wird ein bestimmtes Kontingent an zentralem Speicherplatz zugewiesen. Der Zugang zu dem persönlichen Speicherplatz wird durch den üblichen Benutzername-Kennwort-Mechanismus gesichert. Über den gleichen Mechanismus folgt auch der Zugang zu der persönlichen Arbeitsumgebung.

3.10. E-MAIL-ADRESSEN

Alle SuS und alle Lehrkräfte können eine schulische E-Mail-Adresse bei Bedarf nutzen. Die E-Mail-Adressen haben alle das Format „Vorname.Nachname@rs-hausberge.de“.

Mögliche Anwendungen der schulischen E-Mail-Adressen können wie folgt sein:

Lehrkräfte

- Austausch von Unterrichtsmaterialien zwischen Zuhause und Schule
- Austausch von Unterrichtsmaterialien zwischen KollegInnen

- Materialien für Vertretungsstunden bei Krankheit
- Kommunikation mit SuS/Eltern

SuS

- Austausch von Unterrichtsmaterialien zwischen Zuhause und Schule
- Austausch von Unterrichtsmaterialien zwischen SuS

3.11. HOMEPAGE

Die Schule hat eine Homepage, die unter der Adresse <http://www.rs-hausberge.de> erreichbar ist. Der Inhalt (die Texte) und das Design werden durch ein sogenanntes Content-Management-System (CMS) verwaltet. Das verwendete CMS heißt Typo3 und ist ein kostenloses professionelles Werkzeug. Zahlreiche Funktionen können mit Erweiterungen integriert werden, ohne dass ein eigener Programmcode geschrieben werden muss.

Die Redakteure melden sich über den Browser mit Benutzernamen und Kennwort an das CMS an. Eine besondere Software auf dem PC wird nicht benötigt, ein beliebiger Browser reicht zur Verwaltung aus. Die Redakteure können über eine grafische Oberfläche innerhalb des Browsers den Seitenbaum (und damit die Struktur) umstellen und Texte und Bilder einpflegen.

Eng mit der Homepage verknüpft ist die Verwendung von WebUntis. Es bietet sowohl für die Schüler- als auch für die Lehrerschaft die Möglichkeit, den Stunden- oder Vertretungsplan entweder durch die dazugehörige App oder durch das Anmelden auf der Homepage aufzurufen bzw. einzusehen. Ferner buchen die Lehrkräfte anhand von WebUntis Fachräume (EDV-Raum, Selbstlernzentrum,...) oder Klassen- bzw. Kursarbeitstermine.



3.12. SICHERHEIT

Um die Sicherheit zu wahren, existiert auf dem Server ein zentrales Antivirenprogramm, das sich regelmäßig selbst aktualisiert. Die E-Mails werden durch ein zentrales Antivirenprogramm auf dem Post-Server geprüft. Auch dort wird die Aktualisierung täglich automatisch ausgeführt.

Auf den Arbeitsstationen wird Schadsoftware einfach durch einen Neustart getilgt, weil dort eine spezielle Software installiert ist, die bei einem Neustart alles softwaremäßig wieder in den Grundzustand setzt. Somit kann auf den Arbeitsstationen auf ein Antivirenprogramm verzichtet werden, was die Arbeitsgeschwindigkeit an den PCs enorm steigert.

4. MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

Medienerziehung darf nicht auf ein Unterrichtsfach oder nur auf einen Jahrgang beschränkt werden. Vielmehr ist die Medienerziehung als eine Querschnittsaufgabe zu verstehen. Sie be-

inhaltet fächerübergreifende und erzieherische Element und sollte als eine allgemeine, pädagogische Aufgabe sowohl über die Fächer, als auch über die Jahrgänge hinweg verstanden werden. Den SuS der Realschule Hausberge soll der kompetente Umgang mit den neuen Medien auf ihrem zunächst schulischen und späteren beruflichen Werdegang mitgegeben werden.

Aufgrund dessen ist innerhalb des Lernkompetenzcurriculums der Realschule Hausberge im ersten Halbjahr der 7. Jahrgangsstufe das Modul „Internetrecherche“ fest verankert und wird mit der jeweiligen Lerngruppe und dem Klassenlehrer durchgeführt. Ein weiteres obligatorisches Modul des Lernkompetenzcurriculums, bei dem es zum Einsatz der neuen Medien kommt, lautet „PowerPoint/Präsentation 3“ und findet im ersten Halbjahr der 8. Jahrgangsstufe seine Anwendung. Auch hier wird dieses Modul mit der Klassengemeinschaft und dem Klassenlehrer durchgeführt.

Parallel zu diesen genannten Modulen aus dem Lernkompetenzcurriculum existieren noch zahlreiche andere Einsatzmöglichkeiten der neuen Medien, die in den jeweiligen Fachunterricht je nach Ausgangslage (Lerngruppe, (Tages-)Aktualität,...) fakultativ ihre Anwendung finden können. In Anlehnung an den Medienkompetenzrahmen NRW und den hiermit einhergehenden sechs Kompetenzen sollen auf den folgenden Seiten die jeweilige Matrix dem Leser die unterrichtsfachlichen Einsatzmöglichkeiten veranschaulichen. An dieser Stelle wird bewusst auf ausführliche Erläuterungen der Angebote verzichtet, da dies den Rahmen sprengen würde. Ferner soll auch darauf hingewiesen werden, dass die auf den folgenden Seiten abgebildeten Tabellen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben und einem Prozess der Ergänzung und Fortschreibung unterliegen.



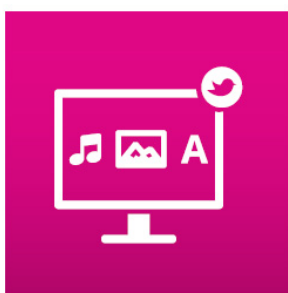
**Bedienen
und Anwenden**



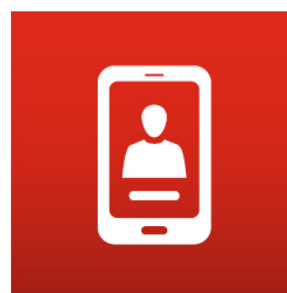
**Informieren
und Recherchieren**



**Kommunizieren
und Kooperieren**




**Produzieren
und Präsentieren**



**Analysieren
und Reflektieren**



**Problemlösen
und Modellieren**

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
 <p>Bedienen und Anwenden „Ich weiß, wie man Medien nutzt.“</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: Einführung in Lernprogramme, z.B. ego4you ➤ <u>EK</u>: Himmelsrichtungen-Spiel; Lernsoftware Küstenläufer & Fallschirm ➤ <u>Bio</u>: Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen/Vielfalt von Lebewesen ➤ <u>D</u>: Ein Besuch im Zoo ➤ <u>Re</u>: Ich und die anderen – Künstlerischen Darstellungen Informationen entnehmen und wiedergeben ➤ <u>If</u>: PC-Grundbedienung ➤ <u>If</u>: Benutzung der Tastatur ➤ <u>If</u>: Windows-Grundlagen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>M</u>: Darstellen von erfassten Daten in Excel; Daten strukturiert aufarbeiten ➤ <u>Bio</u>: Gesundheitsbewusstes Leben/Ernährungskonzepte) ➤ <u>D</u>: Einen Text zweck- und adressatengerecht formatieren und gestalten ➤ <u>Ge</u>: Wie nutze ich das Internet sinnvoll ➤ <u>Mu</u>: Eigene Lieder komponieren mit ‚Mixcraft‘ (GTAG) ➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App ➤ <u>Phy</u>: Informationsblätter zum Thema ‚Magnetismus‘ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>EK</u>: Lernsoftware Bergsteiger, Gradnetz und Nährstoffkreislauf Tropen ➤ <u>M</u>: Diagrammerstellung in Excel zu Prozenten ➤ <u>M</u>: Nutzung von GeoGebra zu den Dreiecken/Kongruenzsätzen ➤ <u>Bio</u>: Ökosystem Wald ➤ <u>D</u>: Das Geheimnis des Erfolgs ➤ <u>Mu</u>: Eigene Lieder komponieren mit ‚Mixcraft‘ (GTAG) ➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App ➤ <u>Phy</u>: Informationsblätter zum Thema ‚Mondphasen‘ ➤ <u>Phy</u>: Informationsblätter zum Thema ‚Linsen‘ ➤ <u>Phy</u>: Erstellen von Diagrammen zum Thema ‚Lichtbrechung‘ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>EK</u>: Lernsoftware Schalenbau der Erde ➤ <u>M</u>: Thema Vierecke; Verwendung des Zugmodus von GeoGebra ➤ <u>Bio</u>: Biologische Forschung und Medizin: Zusammenstellung von Informationen anhand vorgegebener Quellen ➤ <u>Ch</u>: Speisen und Getränke ➤ <u>Ch</u>: Brände und Brandbekämpfung ➤ <u>Ch</u>: Bedeutung des Wassers als Trink- und Nutzwasser ➤ <u>Ch</u>: Von der Steinzeit bis hin zum High-Tech-Metall ➤ <u>D</u>: Ein Tag in der Arbeitswelt ➤ <u>SoWi</u>: Unterrichtseihe Medien ➤ <u>SoWi</u>: Jugend testet ➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App ➤ <u>If</u>: Einführung in Word, Excel, PowerPoint, Outlook, Photoshop ➤ <u>If</u>: GeoGebra als ZD-Zeichenprogramm ➤ <u>If</u>: Möglichkeiten der Google Suite ➤ <u>If</u>: Einführung in HTML ➤ <u>Phy</u>: Mindmap erstellen auf Grundlage eines Sachtextes ➤ <u>Phy</u>: Felder zu Ladungen grafisch darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Bio</u>: Gene und Vererbung ➤ <u>D</u>: Startklar für die Arbeitswelt ➤ <u>Pk</u>: Vorbereitung des Betriebspraktikums (planet-berufe) ➤ <u>Ku</u>: Bildtools in Word (Tontrennung) ➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App ➤ <u>If</u>: Einführung in Adobe Illustrator ➤ <u>If</u>: Projekte mit Photoshop ➤ <u>Phy</u>: Informationsblätter mit Word erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>EK</u>: Klimasimulation Keep Cool; Lernsoftware Bevölkerungspyramiden und demografischer Wandel ➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung ➤ <u>Ch</u>: Anwendung der Chemie in Medizin, Natur und Technik ➤ <u>D</u>: Raus von zu Haus ➤ <u>D</u>: Einen Gefühlsbrief am Computer erstellen ➤ <u>F</u>: Online-Wörterbuch (Pons) sowie die App ➤ <u>If</u>: Einführung in Blender (3D-Animationsprogramm) ➤ <u>Phy</u>: Excel zum Erfassen von Daten nutzen ➤ <u>Phy</u>: Erstellen von Diagrammen mit Excel



Informieren und
Recherchieren
„Ich finde, was ich
wissen will.“

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>EK</u>: Steckbrieferstellung Bundesländer ➤ <u>Bio</u>: Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen ➤ <u>D</u>: Ein Besuch im Zoo ➤ <u>D</u>: Eine Bibliothek erkunden ➤ <u>Pk</u>: Vorbereitung von Kurzvorträgen zu aktuellen Nachrichten ➤ <u>Re</u>: Anfänge der Geschichte Israels – Religiöse Zeitleisten, Schaubilder und Landkarten beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: Recherche zu „British food“ ➤ <u>M</u>: Flächen- und Rauminhalt – Überprüfung der gefundenen Lösungen mit der Realität (bspw. Preis/m² Bauland) ➤ <u>Bio</u>: Gesundheitsbewusstes Leben/Ernährung(skonzepte) ➤ <u>D</u>: Im Internet Informationen suchen ➤ <u>Ge</u>: Erkundung des Heimatortes ➤ <u>Ge</u>: Zeugnisse römischer Lebensart ➤ <u>F</u>: Internetrecherche für Vorlagen/Designs für Geburtstagskarten ➤ <u>Phy</u>: „Physiker im Zusammenhang mit Elektrizität“ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: London plans, Business ideas, Scotland ➤ <u>EK</u>: Informationsbeschaffung zu den Klimazonen ➤ <u>M</u>: Grundfunktionen in Geo-Gebra kennenlernen und aus Textdokumenten erschließen (Dreiecke) ➤ <u>Bio</u>: Ökosystem Wald ➤ <u>D</u>: Für andere da sein ➤ <u>D</u>: Das Internet als Informationsquelle nutzen ➤ <u>Ge</u>: Judentum / Islam ➤ <u>Ge</u>: Erfinder / Entdecker der Renaissance ➤ <u>SoWi</u>: Einstieg in die Demokratie ➤ <u>F</u>: Urlaubsregionen in Frankreich ➤ <u>F</u>: Planen einer Reise durch die Bretagne ➤ <u>Re</u>: Islam – eine Religion stellt sich vor – Zu religiös-relevanten Sachverhalten Informationen sammeln ➤ <u>Phy</u>: Das Universum ➤ <u>Phy</u>: Die Planeten 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>EK</u>: Google Earth Vulkanblick ➤ <u>M</u>: Haus der Vierecke ➤ <u>M</u>: Binomische Formeln (Terme & Gleichungen) ➤ <u>Bio</u>: Biologische Forschung und Medizin ➤ <u>Ch</u>: Speisen und Getränke ➤ <u>Ch</u>: Brände und Brandbekämpfung ➤ <u>Ch</u>: Die Erdatmosphäre ➤ <u>Ch</u>: Die Bedeutung des Wassers als Trink- und Nutzwasser ➤ <u>Ge</u>: Ureinwohner Amerikas ➤ <u>Ge</u>: Umweltbelastung durch die Industrialisierung ➤ <u>SoWi</u>: Unterrichtsreihe Medien ➤ <u>SoWi</u>: Jugend testet ➤ <u>Mu</u>: Vita ausgewählter Komponisten ➤ <u>F</u>: Sport in Frankreich ➤ <u>F</u>: Feste und Feiertage in Frankreich ➤ <u>If</u>: Benutzung von Suchmaschinen – Suchen von Texten, Bildern und Videos ➤ <u>Phy</u>: Einsatz von Lernvideos zu physikalischen Themen ➤ <u>Phy</u>: Sammeln von Informationen zu Mini-Referaten 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: Australia ➤ <u>M</u>: Pi und Kreisfläche (Kreis & Zylinder) ➤ <u>Bio</u>: Gene und Vererbung ➤ <u>Ch</u>: Der Aufbau der Stoffe ➤ <u>Ch</u>: Säuren und Basen in Alltag und Beruf ➤ <u>Ch</u>: Mineralien und Kristalle ➤ <u>D</u>: Mit dem „Schöne-Ferien-Ticket“ durch NRW ➤ <u>Ge</u>: Auswirkung deutscher Kolonialpolitik (Herero / Nama) ➤ <u>Ge</u>: Feldpostbriefe im Ersten Weltkrieg ➤ <u>Ge</u>: Errungenschaften der Weimarer Republik ➤ <u>Pk</u>: Recherche zu Berufsbildern (planet-berufe) ➤ <u>Pk</u>: Recherche zu politischen Organen ➤ <u>Pk</u>: Reflexion des Betriebspraktikums ➤ <u>SoWi</u>: Vertiefung aktueller Themen ➤ <u>Mu</u>: Ausgewählte Komponisten und ihre Werke ➤ <u>Ku</u>: Architektur der Romantik und Gotik ➤ <u>F</u>: Schulsystem in Frankreich ➤ <u>F</u>: Musikszene in Frankreich ➤ <u>Re</u>: Martin Luther – Biografische Schwerpunkte erarbeiten und Lebenslauf erstellen ➤ <u>If</u>: Suchen von Hilfen zu gestellten Aufgaben ➤ <u>Phy</u>: Einsatz von Kurzfilmen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: South Africa & Apartheid ➤ <u>EK</u>: Informationsbeschaffung über Google Earth zu den 20 größten Städten weltweit ➤ <u>M</u>: p-q-Formel, Quadratische Gleichungen und Funktionen ➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung ➤ <u>Ch</u>: Mobile Energiespeicher ➤ <u>Ch</u>: Zukunftssichere Energieversorgung ➤ <u>D</u>: Referate vorbereiten ➤ <u>Ge</u>: NS-Propaganda / Medien ➤ <u>Ge</u>: Chronologie des Zweiten Weltkriegs ➤ <u>Ge</u>: Widerstandskämpfer in der NS-Zeit ➤ <u>Ge</u>: Zwangsarbeiter und NS-Opfer im Heimatort ➤ <u>Ge</u>: Spuren der Teilung ➤ <u>Mu</u>: Ausgewählte Komponisten und ihre Werke ➤ <u>Ku</u>: Künstler des 19./20. Jahrhunderts ➤ <u>F</u>: Frankreich als Kolonialmacht ➤ <u>F</u>: Musikszene in Frankreich ➤ <u>Re</u>: Zwischen Geburt und Wiedergeburt – Hinduismus und Budismus ➤ <u>If</u>: Nutzung von Suchmaschinen um Anleitungen in Form von Video-Tutorials herauszusuchen ➤ <u>Phy</u>: Einsatz von Lernvideos ➤ <u>Phy</u>: Informationen zur Erstellung eines Sachtextes im Internet sammeln

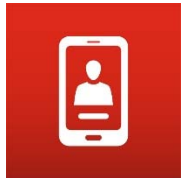
	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: Emails verstehen und schreiben ➤ <u>M</u>: Präsentation von erfassten Daten anhand von Excel-Diagrammen ➤ <u>D</u>: Eine E-Mail mit Anhang verschicken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: London plans, Buisness ideas & Scotland in PA/GA als Präsentation vorbereiten ➤ <u>D</u>: Unsere Klasse im Netz ➤ <u>F</u>: Internetportal zum Suchen und Finden von Adressen für Brieffreundschaften ➤ <u>Re</u>: Wer wird Biblionär? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>SoWi</u>: Hausaufgaben per Mail ➤ <u>F</u>: Internetportal zum Suchen und Finden von Adressen für Brieffreundschaften ➤ <u>If</u>: Benutzung von Emails 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: Australia in PA/GA als Präsentation vorbereiten ➤ <u>Bio</u>: Gene und Vererbung ➤ <u>D</u>: Startklar für die Arbeitswelt ➤ <u>Mu</u>: Versenden eigener digitaler Produkte an den Fachlehrer und andere Personen ➤ <u>F</u>: Internetportal zum Suchen und Finden von Adressen für Brieffreundschaften ➤ <u>If</u>: Erstellung von Bewerbungsunterlagen und Kommunikation mit der Wettbewerbsleitung 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung ➤ <u>Ge</u>: Vorbereitung und Durchführung von Zeitzeugeninterviews ➤ <u>Mu</u>: Versenden eigener digitaler Produkte an den Fachlehrer und andere Personen ➤ <u>F</u>: Internetportal zum Suchen und Finden von Adressen für Brieffreundschaften ➤ <u>Re</u>: Religionen der Welt




Kommunizieren
und Kooperieren
*„Ich trete in Kontakt
mit anderen.“*

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
 <p>Produzieren und Präsentieren „Ich gestalte mit digitalen Geräten.“</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bio: Tiere und Pflanzen in ihren Lebensräumen präsentieren und Quellenangaben machen ➤ D: Ein Besuch im Zoo ➤ Re: Feste und Rituale im Jahreskreis – Christliche, jüdische und islamische Feste präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ M: Präsentation von erfassten Daten anhand von Excel-Diagrammen ➤ Bio: Gesundheitsbewusstes Leben/Ernährung(skonzepte) ➤ D: Die bunte Welt der Medien ➤ D: Essen verbindet ➤ Ge: Vergleich antike und moderne Demokratie ➤ Mu: Elektronische Kompositionen mit ‚Mixcraft‘ präsentieren ➤ F: Eine Geburtstagskarte auf Französisch gestalten ➤ Re: Jesus ging und die Kirche kam – Religiös-historische grafische Darstellungsformen über die Ausbreitung der christlichen Kirchen ➤ Phy: Referate präsentieren zum Thema ‚Wärmelehre‘ ➤ Phy: Referate präsentieren zum Thema ‚Energieformen‘ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ E: London plans, Business plans & Scotland präsentieren ➤ EK: Klimazonen der Erde ➤ Bio: Ökosystem Wald ➤ D: Das Geheimnis des Erfolgs ➤ Ge: Erstellen eines Galeriegangs zum Judentum / Islam ➤ Mu: Elektronische Kompositionen mit ‚Mixcraft‘ präsentieren ➤ F: Erstellen einer PPT für eine geplante Reise durch die Bretagne ➤ Re: Erstellen einer PPT zu den ‚Fünf Säulen des Islams‘ ➤ Phy: Referate präsentieren zum Thema ‚Milchstraße‘ ➤ Phy: Referate präsentieren zum Thema ‚Physiker‘ ➤ Phy: Referate präsentieren zum Thema ‚Linsen‘ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ E: Blog verfassen ➤ EK: Naturkatastrophen ➤ Bio: Biologische Forschung und Medizin ➤ Ch: Die Erdatmosphäre ➤ Ch: Die Bedeutung des Wassers als Trink- und Nutzwasser ➤ Ge: Ureinwohner Amerikas ➤ SoWi: Jugend testet ➤ F: Gedichte verfassen und visualisieren ➤ If: Präsentationen mit PPT ➤ If: Erstellen von Word- und Excel-Dokumenten ➤ If: Erstellung von Web-Seiten ➤ Phy: Videos zur Erklärung von physikalischen Themen aufzeichnen/vorstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ E: Australia ➤ Bio: PPT zu Gene und Vererbung ➤ D: Einen Power-Point-Vortrag gestalten und vortragen ➤ Ge: Präsentation Feldpostbriefe im Ersten Weltkrieg ➤ Pk: Reflexion des Betriebspraktikums ➤ Pk: Vorbereitung des Präsentationsabends (Markt der Möglichkeiten) ➤ SoWi: Kurzvorträge zum Thema ‚Steuern‘ ➤ Mu: eigene Kompositionen mit digitalen Piano/‚Mixcraft‘ vorstellen ➤ Ku: Porträts in Tontrennung gestalten im Stil von Andy Warhol ➤ F: PPT zur Musikszene in Frankreich ➤ Re: Martin Luther – Auf einer Karte mit Fotoaufnahmen heutiger Orte die Wege Luthers nachvollziehen ➤ If: Gestaltung von Grafiken ➤ If: Verändern und Kombinieren von Bildern ➤ Phy: Eine PPT zu einem physikalischen Thema erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ EK: Hafen-City Hamburg & Dubai ➤ M: Vortragsreihe zu berühmten Mathematikern nach Abschluss der ZPs ➤ Bio: Evolution – Vielfalt und Veränderung ➤ Ch: Mobile Energiespeicher ➤ Ch: Zukunftssichere Energieversorgung ➤ D: Das Wunder von Bern ➤ D: Referate präsentieren ➤ Ge: Präsentation Widerstandskämpfer in der NS-Zeit ➤ Ge: Zwangsarbeiter und NS-Opfer im Heimatort ➤ SoWi: Kurzvorträge zum Thema ‚Internationale Konflikte‘ ➤ Mu: eigene Kompositionen mit digitalen Piano/‚Mixcraft‘ vorstellen ➤ Ku: Künstler des 19./20. Jahrhunderts ➤ F: PPT zu Frankreich als Kolonialmacht ➤ Re: Anpassung und Widerstand – Kirche in Unrechtsstaaten ➤ If: Erstellung einfacher Szenen in Blender ➤ If: Erstellung eines animierten Titels ➤ Phy: Eine PPT zu einem physikalischen Thema erstellen

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Bio</u>: Tiere und Pflanzen ➤ <u>Pk</u>: Mediennutzung in der Freizeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Bio</u>: Gesundheitsbewusstes Leben/Ernährung(skonzepte) ➤ <u>D</u>: Die bunte Welt der Medien 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Bio</u>: Ökosystem Wald ➤ <u>D</u>: Unsere Klasse im Netz 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: Blog anderer kommentieren ➤ <u>Bio</u>: Biologische Forschung und Medizin ➤ <u>D</u>: Gefahren im Netz – Cybermobbing ➤ <u>Ge</u>: Reflexion des eigenen Konsumverhaltens ➤ <u>SoWi</u>: Unterrichtsreihe Medien ➤ <u>If</u>: Umfrage zum Zeitumfang der Mediennutzung – Diagramm in Excel 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>M</u>: Meinungsbildung – Lügen mit Statistiken, Wahrheitsgehalt von Darstellungen des Internets hinterfragen und kritisch reflektieren (Statistik) ➤ <u>Bio</u>: Gene und Vererbung ➤ <u>Ge</u>: Verantwortung der europäischen Nationen für ehemalige Kolonien ➤ <u>Re</u>: Filmanalyse: Martin Luther 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>E</u>: Kommentar zum persönlichen Nutzungsverhalten verfassen ➤ <u>M</u>: Meinungsbildung – Lügen mit Statistiken, Wahrheitsgehalt von Darstellungen des Internets hinterfragen und kritisch reflektieren (Statistik) ➤ <u>Bio</u>: Evolution – Vielfalt und Veränderung ➤ <u>Ge</u>: Reflexion der Beeinflussbarkeit durch Medien (Fake News) ➤ <u>Re</u>: Filmanalyse: Dietrich Bonhoeffer



Analysieren und Reflektieren
„Ich denke über meine Mediennutzung nach.“

	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
 <p>Problemlösen und Modellieren <i>„Ich lerne Programmieren.“</i></p>				<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Ch</u>: Die Erdatmosphäre ➤ <u>Ch</u>: Bedeutung des Wassers als Trink- und Nutzwasser ➤ <u>If</u>: Programmieren mit Scratch ➤ <u>If</u>: Vorbereitung auf den Informatik-Biber 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>If</u>: Programmieren mit grafischen und textbasierten Werkzeugen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Bio</u>: Evolution –Vielfalt und Veränderung ➤ <u>Ch</u>: Zukunftssichere Energieversorgung

5. EVALUATION

Die Evaluation des Medienkonzepts der Realschule Hausberge erfolgt zum einen durch die Evaluation des Lernkompetenzcurriculums und der hierin verankerten Bausteine „Internet-recherche“ und „PowerPoint/Präsentation 3“ innerhalb von Lehrerkonferenzen sowie Schulkonferenzen. Darüber hinaus bieten Klassen- und Kursarbeiten, aber auch Vergleichsarbeiten wie der Lernstand 8 oder die Zentralen Abschlussprüfungen 10 eine Plattform, Rückschlüsse über den erfolgreichen Einsatz der neuen Medien in den jeweiligen Jahrgangsstufen beziehungsweise Fächern zu ziehen. Hinweise und Korrekturen sowohl technischer als auch organisatorischer Art seitens der Fachschaften finden bei der Medienkonzeptionalisierung ihre Berücksichtigung. Ferner sei auf das Feedback seitens der außerschulischen Partner (beispielsweise im Rahmen der Berufswahlvorbereitung) bezüglich der beobachteten Medienkompetenzen der SuS hingewiesen. Diese arbeitsweltlichen Rückmeldungen bieten ebenfalls die Möglichkeit, einzelne Module/Bausteine entsprechend zu verändern oder zu vertiefen.

6. FORTBILDUNGSMABNAHMEN

Die Fortbildungsbeauftragte sichtet regelmäßig angebotenen EDV-Fortbildungsmaßnahmen und hängt diese im Lehrerzimmer am Schwarzen Brett aus. Schulinterne Fortbildungen für die Lehrkräfte finden bei Bedarf statt, beispielsweise bei der Aktualisierung der Betriebssysteme oder der Textverarbeitungssoftware. Über ausgehängte Teilnehmerlisten bucht man sich in diese ein.

7. ZIELE

Um die im Vorfeld definierten pädagogischen Ziele und die hiermit einhergehenden curricularen Vorgaben erreichen und gewährleisten zu können, benötigt die Realschule Hausberge kurz- bis mittelfristig die folgenden technischen Voraussetzungen:

- Die Ausstattung jedes Klassenraumes mit einer festen Präsentationseinheit
- Die Ausstattung des gesamten Schulgebäudes mit einem stabilen WLAN-Netz
- Die Ausstattung beider EDV-Räume mit neuer/aktueller Hardware
- Implementierung/Nutzung eines Managementssystems als Lehr- und Lernumgebung (Kommunikation, Austausch von Unterrichtsmaterialien, Schulverwaltung, ...)
- Implementierung/Nutzung von elektronischen Klassen- bzw. Kursbüchern und hiermit verbunden die Bereitstellung von Tablets/Laptops im jeweiligen Unterrichtsraum
- Ausstattung aller Lehrkräfte mit Laptops/Tablets, da mittelfristig diese Medien als Arbeitsmedium der SuS eingesetzt werden sollen