

# Medienkonzept Montanusschule

Bei der Erstellung des Medienkonzeptes der Montanusschule Hückeswagen, orientierten wir uns einerseits an den Kernlehrplänen der einzelnen Unterrichtsfächern als auch am Medienkompetenzrahmen NRW.

Die Entwicklung planen wir in sieben Schritten

1. Vorbereitung zur Implementierung
2. Zuordnung der Fächer
3. Entwicklung von Unterrichtsinhalten
4. Bestandsaufnahmen (Hardware, Infrastruktur, Fortbildungsbedarf, Einstellungen)
5. Vernetzungsmöglichkeiten
6. Ausformulierung und Verabschiedung des Medienkonzepts
7. Evaluation und Fortschreibung

Die Ergebnisse der ersten vier Schritte haben wir im Folgenden dokumentiert. Ein Fortbildungsbedarf wird aktuell erstellt, unsere aktuelle Personalplanung berücksichtigt die fehlenden Kompetenzen ebenfalls. Wir hoffen hier, zum kommenden Schuljahr entsprechend geschulte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in unser Team aufnehmen zu können.

Die Vernetzungsmöglichkeiten zwischen den einzelnen Fächern werden aktuell ermittelt und implementiert.

Die verbleibenden Schritte werden zeitnah umgesetzt.

1. Englischunterricht
  - Schon im Lehrbuch sind Aufgabenformate enthalten, die nur mit Hilfe entsprechender Webunits erarbeitet werden können. (Cornelsen- New Highlight – Webcodes, webunits)
  - Sie können einfache kurze Texte (...) aus dem Internet bzw. Radio oder Fernsehen zusammenstellen und Bild- und Textinformation in Beziehung setzen.
  - Internetrecherchen zu einzelnen Aspekten eines Themas durchführen
  - Unterstützung, u. a. Folien, PowerPoint präsentieren, Texte für die Präsentation von Arbeitsergebnissen sach-, form- und wirkungsgerecht abfassen (Poster, Info-Seiten, Broschüren, Internet-Seiten) und diese bei der mündlichen Präsentation nutzen.
  - Verschiedene außerschulische Partner unterstützen das digitale Lernen in Schule. Ebenso gibt es Beratungsstellen, die den Umgang mit digitalen Medien und deren Chancen und Risiken thematisieren. ( [www.Schulentwicklung.nrw.de](http://www.Schulentwicklung.nrw.de) )
2. Geschichte
  - Die Schülerinnen und Schüler können • unter Anleitung Informationen zu historisch-politischen Sachverhalten (u. a. aus Bibliotheken, Internet) beschaffen (MK 1),
  - Unterstützung, u. a. Folien, PowerPoint präsentieren, Texte für die Präsentation von Arbeitsergebnissen sach-, form- und wirkungsgerecht abfassen (Poster, Info-Seiten, Broschüren, Internet-Seiten) und diese bei der mündlichen Präsentation nutzen.
3. Deutschunterricht
  - Kompetenzbereich Rezeption
  - Grundlegende Besonderheiten virtueller Welten (z. B. Fernsehserien, PC-Spiele) einordnen und Bezüge zu Elementen der Wirklichkeit herstellen.
  - In Ansätzen Strategien in medialen Produktionen identifizieren und beurteilen.
  - Internet-Kommunikation als potentiell öffentliche Kommunikation (Zugriff, Verfügbarkeit, Aufhebung von Privatheit, Langfristigkeit) identifizieren und daraus resultierende grundlegende Konsequenzen für sich einschätzen.
  - zentrale Anliegen einer Website (Intention: Kommunikation, Information, Werbung) einordnen und bewerten.
  - Angeleitet die Qualität von Informationen aus verschiedenen Quellen identifizieren (z. B. Fiktionalität, Seriosität; durch Verlinkung entstehende Änderungen der Informationsqualität).
  - Grundlegende Spezifika von Printmedien und Online-Medien voneinander abgrenzen.

## Kompetenzbereich Produktion

- Mediale Produktionen konzipieren und in mindestens einer Form umsetzen (z. B. szenisches Spiel, Hörbuch).
- Selbstständig grundlegende Recherchestrategien bei unterschiedlichen Medien vor allem im Hinblick auf Berufswahlorientierung anwenden und die Informationen kritisch prüfen (z. B. in Internetportalen, Datenbanken).
- Spezifika von digitaler und nicht digitaler Post in privaten sowie offiziellen Kontexten unterscheiden und bei der Gestaltung eigener Produkte beachten (z. B. Sprachgestaltung, Layout).
- Weitgehend selbstständig Arbeitsergebnisse in Form von kontinuierlichen und diskontinuierlichen Texten mit Hilfe von Software (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation) darstellen.
- Weitgehend selbstständig medial gestützte Präsentationen erarbeiten (z. B. OHP, Plakat).
- Selbst erstellte digitale und nicht digitale Produkte prüfen (z. B. persönlicher Brief, sachlicher Brief).
- Zu Produkten und Präsentationen kriteriengeleitet Stellung nehmen.

### 4. Arbeitslehre Wirtschaft

- Auflistung der alten und neuen Medien,
- Vergleich der verschiedenen Medien und die Entwicklung dieser erkennen
- Vorteile und Gefahren des Internets kennen lernen und einen kritischen Umgang mit diesen erlernen z.B. Fake-Profil, Chatrooms.

### 5. Wirtschaftslehre

- Internetrecherchen
- Umgang mit Officeprogrammen (Bewerbung, Lebenslauf...)

### 6. Naturwissenschaften

- Nutzung webbasierter Informationen für Referate, Recherchen, etc.
- Excel Auswertung von Versuchsdaten (Ökologie)
- Einsatz von Lernsoftware
- Programme zur räumlichen Moleküldarstellung
- Einsatz digitaler Unterrichtsmaterialien
- Nutzung digitaler Medien für den binnendifferenzierten Unterricht
- Simple Biology im Umfang einer Recherche.
- Die Möglichkeit im Unterricht erstellte Schüler-Präsentation von Schülerbildschirmen direkt für alle über den Beamer sichtbar zu machen
- Webquests - „Digitale "Exkursionen" über Google Earth, z.B. Vergleich von Standortfaktoren oder vorhandener Flora
- elektronisches Mind- und Conceptmapping
- Simulationen und professionellen Datenbankzugriffen (z. B. im Bereich der Gentechnik)
- Tabellenkalkulation (z.B. Wachstumsmodelle)
- Nutzung digitaler Lernprogramme

Die Anschaffung von Lernsoftware z.B. zur räumlichen Moleküldarstellung würden wir ggf. vornehmen wollen, wenn wir über eine entsprechend ausgebildete Fachkraft in unserem Kollegium verfügen.

### 7. Mathematik

Laut Kernlehrplan soll der Mathematikunterricht prozessbezogene und inhaltliche Kompetenzen fördern. Zu den prozessbezogenen Kompetenzen gehört der Umgang mit Medien und Werkzeugen, dabei werden die neuen elektronischen Werkzeuge explizit erwähnt. So sollen die Schüler das Internet zum Nachschlagen benötigter Informationen nutzen oder Geometriesoftware, Tabellenkalkulation und Funktionenplotter situationsangemessen einsetzen können. In den einzelnen Inhaltsbereichen zeigt sich das folgendermaßen:

Funktionen:

Ab der Jahrgangsstufe 7 lernen die Schüler Zuordnungen und ihre verschiedenen Darstellungsarten kennen. Dabei sollen sie zwischen verschiedenen Darstellungen wechseln können und Vor-, Nachteile und Grenzen der einzelnen Darstellungsarten erkennen können. Insbesondere in der Prozent- und Zinsrechnung benutzt man verschiedene Diagramme zur Veranschaulichung und die Tabellenkalkulation als Mittel, um modellhafte Prozentwert- und Zinsberechnungen miteinander zu vergleichen oder prozentuale Veränderungen beurteilen zu können. Ab Klasse 8 finden sich dazu jeweils Methoden-Seiten in unserem Lehrwerk „Lernstufen Mathematik“, Cornelsen-Verlag.

## Geometrie:

Beginnend mit der Konstruktion von Dreiecken und Vierecken sollen die Schüler an die dynamische Geometrie-Software herangeführt werden, auch dazu gibt es eine Methodenseite in unserem Schülerbuch der Klasse 8. Ferner werden bis in Klasse 10 immer wieder Aufgaben gestellt, in denen die Tabellenkalkulation genutzt werden soll, um bei Flächen- oder Körperberechnungen die Auswirkung einzelner Maßveränderungen (z.B. Seitenlänge, Höhe, ...) auf das Flächen-, Umfangs- oder Volumenmaß bewusst zu machen. Solche Aufgabentypen sind inzwischen auch Teil von Lernstandserhebungen oder der Zentralen Prüfung am Ende der Klasse 10.

## Stochastik:

In Vorbereitung für das Arbeiten mit Daten wird sogar schon in der Jahrgangsstufe 5 das Erstellen von Diagrammen geübt, dazu gibt es im Schülerbuch wiederum eine Methodenseite. Dabei sollen die Schüler mit Hilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms Diagramme erstellen und verschiedene Diagrammtypen kennen- und unterscheiden lernen.

## 7. Erdkunde

- Internetrecherche: Browser; OneNote
- Auswertung: Exel
- Präsentation: PowerPoint
- Erstellen von Texten, Referaten: Word

## 8. Kunst

### 1 Kompetenzbereiche und Inhaltsfelder des Faches Kunst

Der Aufbau von Bildkompetenz steht als zentrales Bildungsziel im Mittelpunkt des Unterrichts im Fach Kunst. Bildkompetenz bezieht sich auf Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen, die die Schülerinnen und Schüler für einen emanzipierten Umgang mit Bildern erwerben. Im Fach Kunst kann daher alles zum Lerngegenstand werden, was auf visuelles und haptisches Wahrnehmen hin erdacht und gemacht ist: Malerei, Zeichnung, Plastik/Skulptur, Objekt/Installation, Architektur, Fotografie, Film, elektronische Bildgestaltung, Graffiti, Gebrauchsgegenstände und vieles mehr. Als Überbegriff, der all diese Erscheinungsformen umfasst, wird hier der Begriff „Bild“ gesetzt.

### **Kompetenzbereich Produktion**

- Die Schülerinnen und Schüler können digitale Fotografien entwerfen, herstellen und nachbearbeiten,
  - analoge und digitale Layouts unter Verwendung von Bildern und Texten entwerfen und realisieren,
  - einfache dreidimensionale Architekturobjekte gestalten.
  - ausgewählte Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Bildbearbeitung identifizieren und benennen.

Bilder unter Verwendung digitaler Werkzeuge themen- und zielbezogen gestalten.

Darstellungs- und Manipulationsmöglichkeiten in Fotografie und digitaler Bildgestaltung auch mit Hilfe bildexterner Information überprüfen.

### **Kompetenzbereich Rezeption**

Die Schülerinnen und Schüler können

- ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen subjektive Eindrücke von Bildgestaltungen beschreiben,
- Gesamtstrukturen von Bild- und Objektgestaltungen im Hinblick auf Farbwirkung, Material und Komposition analysieren,
- Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben.

die Gestaltungsmerkmale von animierten Bildern in Videos und in Computerspielen benennen und im Hinblick auf Zielgruppe und Inhalt deuten.

## 9. Textil

### 1. Aufgaben und Ziele des Faches

Die Ausbildung von textiler Handlungs- und Gestaltungskompetenz im Bereich der Produktion zielt auf die Fähigkeit zum eigenständigen Entwickeln von Lösungen, von ersten Ideen, Skizzen und Entwürfen bis hin zum fertigen Produkt und seiner Präsentation. Dabei ist das Experimentieren eine zentrale Methode bei allen Teilschritten um zu innovativen Lösungen zu gelangen. Der Unterricht vermittelt die für die Produktion notwendigen textilen Techniken, einen sicheren Umgang mit Werkzeugen und Maschinen, Kenntnisse über die Besonderheiten des textilen Materials sowie die theoretischen Grundlagen.

#### *Produktionskompetenz*

Die Schülerinnen und Schüler können

- Textiles aus den Bereichen Mode, Wohnung und Textilkunst möglichst mit Medien und Maschinen entwerfen und gestalten , so dass aktuelle Trends, soziale und psychologische Aspekte berücksichtigt werden,
- Ausdrucksformen aus den Bereichen Mode, Wohnung und Textilkunst in einer Dokumentation (u.a. Fotoserie, Powerpoint) darstellen,

#### *Produktionskompetenz*

Die Schülerinnen und Schüler können

- einen Gegenstand mittels textiler Techniken unter kulturspezifischen Gestaltungsaspekten auch unter Verwendung digitaler Werkzeuge und Medien entwerfen und realisieren ,
- Textiles oder Ideen für Textiles aus der Gegenwart und Zukunft mit Hilfe digitaler Werkzeuge entwerfen,

#### *Produktionskompetenz*

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe Zusammenhänge für eine nachhaltige Kaufentscheidung von Textilem in einer Dokumentation (Powerpoint, Fotoserie) unter Berücksichtigung selbstständig entwickelter Kriterien präsentieren und beurteilen.

## 10. WPU: Datenschutz, Office-Programme, Digitale Fotografie (ab Klasse 7)

- Grundlegende Techniken der Datenverarbeitung
- Datenschutz
- Datensparsamkeit
- Umgang mit Office-Programmen
- Digitale Bildverarbeitung
- Bildverwaltung

Bestand:

Lehrer: Arbeitsraum	2 PCs
Sekretariat	1 PC
Konrektor	1 PC, 1 Laptop
	4 Beamer

Anschaffung:

Anbindung an das Glasfasernetz.

1. 1 PC-Raum mit 14 + 1 Arbeitsplätzen  
Für jede Schülerin, für jeden Schüler einen eigenen, passwortgeschützten Zugang  
(Unsere PCs laufen mit Microsoft Windows 7. Die Unterstützung für diese Windowsversion endet Mitte Januar 2020. Ein Austausch der PCs scheint mir notwendig zu sein, um ein aktuelles Betriebssystem betreiben zu können. Die PCs sind aus dem Jahr 2008 und wurden auch bereits auf Windows 7 umgerüstet.)
2. Erweiterung des Lehrerarbeitsraumes auf 4 Arbeitsplätze.  
Ausstattung mit zwei zusätzlichen PC-Arbeitsplätzen. Alle PCs internetfähig, mit Schild vernetzt und mit einem Drucker verbunden.
3. Ausstattung der Klassenräume mit Lan oder auch WLAN.
4. Ausstattung des Rektorenzimmers mit einem PC-Arbeitsplatz mit einem Bildschirm 27".
5. Alle PCs mit Microsoft Office ausgestattet. Der PC-Raum ist mit 15 Lizenzen für MS Office 2016 ausgestattet.
6. Sukzessive Ausstattung der Klassenräume mit Multimediatafeln.
7. 2 Beamer  
Ein Beamer ist defekt und muss ausgetauscht werden.

Ein Medienkonzept ist kein starres Konzept für die Schublade, sondern muss in regelmäßigen Abständen in den Fachgruppen pädagogisch überprüft und hinsichtlich der technischen Umsetzung im Gespräch mit dem Schulträger angepasst werden.