

## **Medieneinsatz**

- Ausstattung
- Computerunterricht/Medien-  
erziehung als Unterrichtsfach

## **Medieneinsatz in der Reinoldi-Sekundarschule**

### **Einführung**

Wir verstehen an unserer Schule die Medienerziehung als eine Schlüsselfunktion in einer stark digitalisierten Lebenswelt unserer Schülerinnen und Schüler.

Hierzu zählt neben der Vermittlung eines sicheren Umgangs mit dem Medium Computer auch das verantwortungsbewusste Handeln mit diesem Kommunikationsmittel.

Das Medienkonzept beschreibt an dieser Stelle die Kompetenzen, die von Schülerinnen und Schüler erlangt werden sollen. Dies impliziert entsprechendes Lehrerhandeln im Rahmen der Unterrichtsvorbereitungen und -durchführungen.

### **I. Ausstattung**

- ein PC-Raum zur ständigen Nutzung (15 Doppelarbeitsplätze)
- ein PC-Raum der Realschule zur Nutzung nach Absprache (15 Doppelarbeitsplätze)
- ein PC-Raum der Hauptschule zur Nutzung nach Absprache (8 Doppelarbeitsplätze)
- ein PC-Raum mit 7 Doppelarbeitsplätzen
- zwei PCs pro Klassenraum mit Internetzugang
- 7 Klassenräume mit fest installierten Beamern
- 4 mobile Beamer
- Technik-, Naturwissenschafts- und Kunstraum mit installierten Beamern
- Smartboard in Biologie-, Chemie,- und Technikraum / interaktive Tafel im Kunstraum,
- keine WLAN-Fähigkeit im Gebäude

### **II. Computerunterricht/Medienerziehung als Unterrichtsfach**

Der Einsatz digitaler Medien findet im Fachunterricht statt.

Hierzu werden die Computer der Schule genutzt. Teilweise greifen Schülerinnen und Schüler auch auf ihre Mobiltelefone zurück.

In den Klassen 5 – 7 findet gibt es das Fach Medienerziehung als Unterrichtsfach zur Umsetzung des Medienpasses NRW.

Kompetenzerwartungen am Ende der Jahrgangsstufe 6 (Medienpass NRW):

<i>Teilkompetenz</i>	<b>Bedienen &amp; Anwenden</b> <i>Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.</i>	<b>Informieren &amp; Recherchieren</b> <i>Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.</i>	<b>Kommunizieren &amp; Kooperieren</b> <i>Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.</i>	<b>Produzieren &amp; Präsentieren</b> <i>Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</i>	<b>Analysieren &amp; Reflektieren</b> <i>Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten</i>
----------------------	--	---	---	--	---

Schülerinnen und Schüler ...

<b>Teilkompetenz 1</b>	wenden Standardfunktionen eines Betriebs-systems an (z.B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).	recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio- / Videobeitrag).	beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.
<b>Teilkompetenz 2</b>	wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten
<b>Teilkompetenz 3</b>	wenden Standardfunktionen (z.B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.
<b>Teilkompetenz 4</b>	beschreiben technische Grundlagen des Internets (z.B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).	nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	kennen Grundregeln des Urheberrechts.