



ERASMUS-GRASSER-GYMNASIUM

Medienkonzept



1 Inhaltsverzeichnis

2	Schulprofil des Erasmus-Grasser-Gymnasiums	3
3	Ausstattungsplan	4
3.1	Aktueller technischer Bestand (20.06.2019)	4
3.2	Technische Neuerungen	5
4	Mediencurriculum	6
5	Fortbildungsplanung	40
6	Fortführung und Weiterentwicklung des Medienkonzepts	42

2 Schulprofil des Erasmus-Grasser-Gymnasiums

Das Erasmus-Grasser-Gymnasium ist ein Gymnasium, das Vielfalt und Individualität als Chancen begreift. Die unterschiedlichen Interessen und Begabungen unserer Schülerinnen und Schüler sind für uns eine wichtige Startvoraussetzung für die Schaffung und Schärfung eines Schulprofils, das der Heterogenität der Zielgruppe versucht, auf ebenso vielfältige Art und Weise gerecht zu werden.

Auf der einen Seite steht damit das Thema der Förderung im Mittelpunkt. Das Erasmus-Grasser-Gymnasium macht in diesem Zusammenhang unterschiedliche Angebote zur Förderung von Interessen und Begabungen und zur Unterstützung von Schülerinnen und Schülern, die in den Kernfächern solche Angebote benötigen. Wir bieten daher Individuelle Förderung in den Fächern Deutsch, Englisch, Französisch und Latein in verschiedenen Jahrgangsstufen und spezielle Zusatzangebote im Bereich des Faches Mathematik. Ergänzend zu diesen Unterstützungsmaßnahmen bieten wir, zum Beispiel im Bereich des Wahlunterrichts, Kurse, die Interessen und Begabungen unserer Schüler fördern, zum Beispiel Robotik, Experimentieren und Forschen und weitere Angebote im Bereich Musik und Sport (siehe unten). Gerade hier zeigt sich auch der naturwissenschaftliche Profilbereich des Erasmus-Grasser-Gymnasiums, der sich aber auch in zum Teil geteilten Profilstunden (in kleinen/halben) Lerngruppen in den Fächern Physik und Chemie abbildet. Mit dem Profilbereich Sport geben wir den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich zu bewegen und die verschiedenen Kompetenzen, die mit dem Fach in besonderem Zusammenhang stehen, weiter in den Vordergrund zu stellen, vor allem natürlich die Teamfähigkeit und das faire Miteinander. Daher bieten wir auch in den Jahrgangsstufen 5 und 6 eine besondere Sportklasse an. Ergänzt wird dieses strukturelle Angebot durch, wie zum Beispiel das sehr beliebte Bouldern. Außerdem sind wir als Stützpunktschule für verschiedene Sportarten in diesen auch besonders aktiv, zum Beispiel im Hockey.

Passend zu den o.a. Schwerpunkten im Interessensspektrum der Schülerinnen und Schüler bietet das Erasmus-Grasser-Gymnasium jeweils in den Jahrgangsstufen 5 und 6 Forscherklassen und Sportklassen an. In beiden Formaten erhalten die Schülerinnen und Schüler zusätzliche Stunden im Bereich des naturwissenschaftlichen Experimentierens bzw. des Sports.

Neben den MINT-Fächern und dem Sport sollen natürlich auch die Kreativität und der musische Bereich nicht zu kurz kommen. Hierfür stehen vor allem auch die Angebote zur Mitwirkung im Orchester, in den Chören oder in der Bigband.

Ebenso stellt eine Reihe von außerunterrichtlichen Unternehmungen wie Austausch (zum Beispiel mit Nantes (Frankreich) und Pergola (Italien)), Fahrten und Exkursionen der einzelnen Fächer einen besonderen Aspekt des Profils dar. Die Gespräche mit ehemaligen Schülerinnen und Schülern zeigen, dass gerade diese Unternehmungen eine Vielzahl von schönen Erinnerungen hervorbringen. In der Summe ergänzt dieser Strauß an zusätzlichen Angeboten den Unterricht, der natürlich im Mittelpunkt der Schule steht und der durch mediale und methodische Vielfalt ebenso gekennzeichnet ist wie der Rest des Schulprofils und des Schullebens.

3 Ausstattungspl

Der Ausstattungspl stellt neben dem Mediencurriculum und der Fortbildungsplanung die erste tragende Säule des Medienkonzepts dar.

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge setzt voraus, dass diese zum geeigneten Zeitpunkt zur Verfügung stehen und, vor allem auch durch die fortlaufende Wartung durch externe, qualifizierte Experten, funktionstüchtig sind. Des Weiteren erfordert der gewinnbringende Einsatz von Medien im Unterricht eine auf die pädagogischen Bedürfnisse und Zielsetzungen abgestimmte technisch-organisatorische Infrastruktur, die durch den Sachaufwandsträger in materieller und personeller Hinsicht fortlaufend zu gewährleisten ist.

Im Folgenden werden sowohl der „Ist-Stand“ der technischen Ausstattung sowie die beantragten Neuerungen im Hinblick auf die zukünftige Ausstattung der Schule dargestellt.

3.1 Aktueller technischer Bestand (20.06.2019)

Pavillongebäude (Fürstenrieder Str.):

in allen Klassenzimmern: Mediensäulen, Smartboards, Dokumentenkameras, Laptops (städtischer Standard)

im Teamraum: 4 Desktop-PCs

Hauptgebäude „Altbau“ (Fürstenrieder Str.):

in zwei Klassenzimmern: Mediensäulen, Whiteboards mit Medienwägen inklusive Laptops und Dokumentenkameras

in vier Fachlehrsälen: Mediensäulen, Whiteboards mit Medienwägen inklusive Laptops und Dokumentenkameras

in restlichen Klassenzimmern und Fachlehrsälen: Mediensäulen, Beamer + Medienwägen inklusive Laptops und Dokumentenkameras bzw. Desktop-PCs

im Verwaltungstrakt inklusive Lehrerzimmer: Desktop-PCs (Verwaltungsrechner und Rechner für das pädagogische Netz), ein WLAN Access Point

Nebengebäude „E-Bau“ (Gilmstr.):

in zwei Informatikräumen: Mediensäulen, Smartboards mit Desktop-PCs und Dokumentenkameras, 66 Desktop-PCs

in 10 Klassenzimmern: Mediensäulen, Whiteboards, Desktop-PCs bzw. Laptops, z.T. Dokumentenkameras

in restlichen Klassenzimmern: Mediensäulen, Beamer + Desktop-PCs bzw. Laptops, z.T. Dokumentenkameras

Lehrerzimmer: 2 Desktop-PCs, WLAN Access Point

Mensagebäude (Fürstenrieder Str.):

im EG: WLAN Access Point

im 2.OG: 2 Desktop-PCs

3.2 Technische Neuerungen

Das Medienkompetenzteam befragte die einzelnen Fachschaften im Laufe des Schuljahres nach ihren Wünschen und Bedürfnissen, diskutierte diese und fasste sie zusammen. Die Zusammenfassung enthält folgende Hauptgesichtspunkte:

- Einrichtung eines funktionierenden, wartungsarmen schnellen WLAN-Netzes in allen Schulgebäuden unter Einhaltung der aktuellsten Datenschutzrichtlinien im abgesicherten System (Virenschutz).
- Breitbandinternetanschluss mit einer Datengeschwindigkeit im Gigabit-Bereich.
- Einforderung einer laufenden, umfangreichen personellen Unterstützung bei der technischen Einrichtung und Wartung digitaler Medien durch den Sachaufwandsträger (Medientechniker an der Schule)
- Aktuelle Software für den Unterricht in verschiedenen Fächern (Auswahl nach pädagogischen Gesichtspunkten auf Vorschlag der Fachschaften)
- Professionelle „Verkabelung“ mit dem Ziel der schnellen Einsatzbereitschaft der Medien zum Unterrichtsbeginn.
- Mediengerechte Ausstattungsanpassung der Klassenzimmer und Fachräume sowie der einzelnen Lehrkräfte im Zuge der Unterrichtsvorbereitung (Tische, Möbel, Verdunkelung, Computer/ Tablets, blendfreie Präsentationsmedien, Dokumentenkameras, Verbindungsmöglichkeiten, etc.).

Hierzu wurden folgende Ausstattungen beim Sachaufwandsträger beantragt:

Anzahl	Bezeichnung
628	iPad (TAB_IPAD_128)
166	Apple Pencil (IPAD_STIFT)
87	Apple TV (IPAD_TV_3)
27	Whiteboard* (als Paket s. Zuleitungsmail)
60	Ersatzstifte- Whiteboards (IWB_PEN_A)
60	Ersatzstifte- Whiteboards (IWB_PEN_B)
6	Desktop-PC (PC_MTMM_P)
18	Laptops/Notebooks (NB_MM15-P LHMS)
1	MacBook Pro (NB_MBP_13)
66	Desktop-PC (PC_MTMM_P)

4 Mediencurriculum

Angestrebte Kompetenzen/Teilkompetenzen ergeben sich aus dem Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen (erarbeitet durch das Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung ISB).

Dieser Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen ist der Ausgangspunkt und die Grundlage für die Erstellung und Ausarbeitung des Mediencurriculums.

Dieser zeigt die wesentlichen Qualifikationen im Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien sowie den aktuellen Anforderungen der digitalen Welt auf, die Kinder und Jugendliche an bayerischen Schulen erwerben sollen.

Dieser Kompetenzrahmen gliedert sich in fünf Kompetenzbereiche:

- Basiskompetenzen
- Suchen und Verarbeiten
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren

In einem ersten Erarbeitungsprozess, haben die einzelnen Fachschaften unserer Schule diesen Kompetenzbereichen jahrgangs- und fächerbezogene Teilkompetenzen für ihren Unterricht zugeordnet sowie die unterrichtliche Umsetzung formuliert. Das Medienkompetenzteam fasste diese Überlegungen dann im Mediencurriculum zusammen.

Somit beschreibt das Mediencurriculum die konkreten Fähigkeiten und Fertigkeiten, die SchülerInnen speziell an unserer Schule erwerben, um ihre eigene Medienkompetenz aufzubauen bzw. weiterzuentwickeln.

Es folgt das ausgearbeitete Mediencurriculum,

1. Basiskompetenzen – Kl. 5/ 6/ 7

<i>Themenbereiche:</i>	<i>Kompetenzen und Inhalte:</i>	<i>Fachschaften:</i>
Hardware		
Der Computerarbeitsplatz	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • können mit Tastatur und Maus umgehen • können einen PC bedienen (ein/ausschalten, herunterfahren, an/abmelden, Lautstärke, Bildschirmhelligkeit) 	F6: Eingabe diakritischer Zeichen: é, è, ç, etc. G6: Exkursion Museum Ägyptische Kunst /Fotodokumentation mit Präsentation G7: Rollenspiele audiovisuell aufnehmen z.B. Mittelalter
Audio/Videoaufnahmeegeräte	<ul style="list-style-type: none"> • können digitale Fotos, Videos und Tonaufnahmen erstellen 	L7: Umgang mit dem Tablet für Audio- bzw. Video-Aufnahmen Ku7: selbst erarbeitete Storyboards werden mit der Kamera oder/und Videokamera umgesetzt
Betriebssystem		
Dateien	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • können in vernetzten Umgebungen arbeiten und Dateien ablegen, kopieren, einfügen und löschen 	NuT6: Speichern von Dokumenten in einem vorgegebenen Ordner mittels Dateimanager NuT6: Anlegen einer Ordnerstruktur (z.B. für die Unterrichtsfächer) mit einem Dateimanager
Ordnerstruktur	<ul style="list-style-type: none"> • können sinnvolle Ordnerstrukturen anlegen 	
Software		
Standardprogramme	Die Schülerinnen und Schüler können die grundlegenden Funktionalitäten von Programmen nutzen zum Zwecke von: <ul style="list-style-type: none"> - Textverarbeitung (z.B. Word, Writer) - Präsentation (z.B. PowerPoint, Impress) - Berechnungen und Diagrammerstellung (z.B. Excel, Calc) - Bildbearbeitung (z.B. Gimp) - Programmierung (z.B. Karol, Scratch) 	E5: Erstellen von kurzen englischen Texten mit einem Textverarbeitungsprogramm und Nutzung der Rechtschreibprüfung NuT5: Anfertigung und Auswertung verschiedener analoger oder digitaler Darstellungsformen, Wechsel der Darstellungsform u. a. Säulen- und Liniendiagramm G6: Erstellung eines Reiseführers zu einer beispielhaften Stadt (z.B. Rom, Athen)

	<p>- geometrischer Erkundungen (Geogebra)</p>	<p>M6: Aufbereitung von Daten mit Tabellenkalkulation</p> <p>NuT6: Bestimmen ausgewählter Lebewesen mithilfe von in einfacher Fachsprache beschriebenen Abbildungen oder mithilfe eines einfachen dichotomen Schlüssels und ggf. Nutzung von digitalen Nachschlagewerke (z.B. App PlantNet)</p> <p>NuT6: Erstellen einer Multimediapräsentation mit einem Präsentationsprogramm</p> <p>NuT6: Wechseln zwischen Präsentationsmodus und Bearbeitungsmodus in einem Präsentationsprogramm</p> <p>NuT6: Analyse von Dokumenten (Texten und Präsentationen) aus objektorientierter Sicht</p> <p>NuT6: Bearbeiten von Pixel- und Vektorgrafiken mit passenden Bearbeitungsprogrammen</p> <p>F7: Nutzung der Rechtschreibprüfung</p> <p>M7: Berechnungen mit Tabellenkalkulationsprogrammen</p> <p>M7: Dynamische Geometriesoftware Geogebra (Dreiecke)</p> <p>M7: Aufbereitung von Daten mit Boxplots (Geogebra)</p> <p>NuT7: Implementieren von einfachen Algorithmen mit einem Programmierwerkzeug (z.B. Karol, Scratch)</p> <p>NuT7: Elektrische Schaltungen mit Hilfe einer Software erstellen und simulieren.</p>
--	-----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Basiskompetenzen – Kl. 8/ 9/ 10

Themenbereiche:	Kompetenzen und Inhalte:	Fachschaften:
------------------------	---------------------------------	----------------------

Hardware		
<p>Videokamera</p> <p>Datenaustausch</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können eine Videokamera bedienen • können in vernetzten Umgebungen arbeiten, lokale und nichtlokale Netze für die unterrichtliche Arbeit einsetzen sowie Daten austauschen 	<p>G8: Erstellen eines Erklärvideos nach Vorlage</p> <p>Ku8: selbst erarbeitete Storyboards werden mit der Kamera oder/und Videokamera umgesetzt</p> <p>L9: Nutzung einer Videokamera zur Erstellung einer Videoaufnahme (lateinische Verse)</p> <p>L9: Verwendung des Smartphones zur Beschaffung von Informationen aus dem Internet.</p> <p>S10: Erstellung eines (Bewegungs-)Videos mit digitalem Endgerät (Handy, Tablet etc.) zur Analyse und Beschreibung von Bewegungsabläufen unter Berücksichtigung wesentlicher Technikmerkmale (z.B. mit der App „Coach’s Eye – Video Analysis“)</p> <p>C10: Filmen eines ausgewählten Experimentes mit dem Ziel der bestmöglichen Sicherung des Versuchsaufbaus und der Versuchsbeobachtungen, Nutzen das Netzlaufwerk der Schule als Speicherort für die Filmdateien</p>
Software		
<p>Standardprogramme</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können die grundlegenden und einige besondere Funktionalitäten von Programmen nutzen zum Zwecke von: <ul style="list-style-type: none"> - Textverarbeitung (z.B. Word, Writer) - Präsentation (z.B. PowerPoint, Impress) - Bildbearbeitung (z.B. Gimp) - Mind-Map-Erstellung (z.B. XMind) - Programmierung (z.B. Java) - Berechnungen und Diagrammerstellung (z.B. Excel, Calc) - Datenverwaltung (z.B. Access, phpmyAdmin) - Videoschnitt und -produktion 	<p>B8: Digitale Messwerterfassung zu Umweltparametern und Darstellung in Tabellenkalkulation</p> <p>F8: Nutzung der Möglichkeiten der Rechtschreib- und Grammatikprüfung bei der Erstellung von französischen Texten in digitaler Form.</p> <p>M8: Funktionale Zusammenhänge mit Tabellenkalkulation und Funktionenplotter</p> <p>M8: Auswertung und Simulation von Zufallsexperimenten</p> <p>M8: Heron Verfahren als iterativer Algorithmus in Tabellenkalkulation</p>

		<p>Ph8: Simulationssoftware zur Lichtausbreitung</p> <p>Ph8: Tabellenkalkulationsprogramm zur Auswertung von Ausgleichsgeraden, Hooke'sches Gesetz</p> <p>Ph8: Mit Software (Videoanalyse) werden zweidimensionale Bewegungen analysiert</p> <p>B9: Präsentationen zum Thema wirbellose Tiere</p> <p>B9: Verwendung von Tabellenkalkulationsprogrammen im Rahmen einer Säure-Base-Titration und Dokumentation</p> <p>G9: Standardprogramme zur Erstellung eines Videos auf dem Handy (Videoschnitt und -produktion)</p> <p>Inf 9: Lösen von praxisnahen Aufgabenstellungen mit einem Tabellenkalkulationsprogramm</p> <p>Inf 9 und 10: Gezielte Informationsgewinnung aus einer Datenbank mit SQL-Abfragen</p> <p>Inf 9 und 10: Umsetzung von Algorithmen zu vorgegebenen Problemstellungen unter Verwendung von Kontrollstrukturen in einer objektorientierten Programmiersprache</p> <p>Ku9 und 10: Umgang mit Powerpoint, Indesign je nach Aufgabenstellung (für die Präsentation von Bildmaterial in Referaten)</p> <p>M9: Funktionale Zusammenhänge mit Geogebra</p> <p>Ph9: Simulationssoftware zum Treibhauseffekt</p> <p>C10: Digitale Visualisierung der Raumstruktur von Molekülen durch Programme wie z.B. Molview,</p> <p>C10: Erstellung von Molekülstrukturen, Reaktionsgleichungen oder eines Reaktionsmechanismus mit dem PC unter Verwendung geeigneter Programme (wie z.B. Chems sketch, Marvin sketch) (Compu-</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>terraum).</p> <p>C10: Digitales Erstellen von Versuchsskizzen mithilfe geeigneter Programme z. B. PowerPoint, Word zur Erstellung von Versuchsprotokollen</p> <p>L10: Satzanalyse (Einrückmethode o.ä.)</p> <p>L10: Arbeiten mit Markierungen (bes. bei Dichtung), um zusammengehörige Satzglieder zu erfassen</p> <p>L10: kreative Umsetzung antiker Inhalte in Apps, z.B. Erstellen eines Instagram/facebook-Posts aus Sicht eines Lesers der Ars amatoria/Ovid, Vokabellisten, arbeitsteilige Übersetzungen</p> <p>M10: Funktionale Zusammenhänge mit Geogebra</p> <p>M10: Simulation von Zufallsexperimenten</p> <p>M10: Monte Carlo Methode mit Tabellenkalkulation</p> <p>Ph10: Software zur Visualisierung von Magnetfeldlinien</p> <p>Ph10: Messwerterfassung mit Hilfe eines digitalen Messwerterfassungssystems</p> <p>WR10: Präsentationen und / oder Mind-Map-Erstellungen zum Thema Techniken der Werbung / Überblick über wichtige Zahlungsarten / Kriterien der Geldanlage</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Basiskompetenzen – Kl. 11/ 12/ 13

<i>Themenbereiche:</i>	<i>Kompetenzen und Inhalte:</i>	<i>Fachschaften:</i>
Hardware		
	Die Schülerinnen und Schüler	

Aufbau eines EDV-Systems Endgeräte	<ul style="list-style-type: none"> • können Komponenten für Datenverarbeitung mit den Fachbegriffen benennen und erläutern • können verschiedene Endgeräte bezüglich Einsatzzweck miteinander vergleichen 	
Betriebssystem		
Vergleich von Betriebssystemen	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • können unterschiedliche Betriebssysteme (z.B. Windows, Linux, macOS, Android, iOS) und ihre Einsatzfelder benennen 	
Software		
Standardprogramme Programme bewerten	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • können die grundlegenden Funktionalitäten von Programmen nutzen und sich selbständig in erweiterte Funktionalitäten einarbeiten zum Zwecke von: <ul style="list-style-type: none"> - Textverarbeitung (z.B. Word, Writer) - Präsentation (z.B. PowerPoint, Impress) - Bildbearbeitung (z.B. Gimp) - Mind-Map-Erstellung (z.B. XMind) - Browsen im Web (z.B. Firefox) - (E-Mail-) Kommunikation (z.B. Thunderbird, WhatsApp, Facebook) - Programmierung (z.B. Karol, Scratch) - Berechnungen und Diagrammerstellung (z.B. Excel, Calc) - Datenverwaltung (z.B. SQL) - Audiotbearbeitung (z.B. Audacity) - Videoschnitt und -produktion - Informationsaustausch in Lernumgebungen (z.B. mebis) • können Kriterien zur Beurteilung von Soft- 	

		<p>L6: Recherche zu z.B. Topographie Roms, Alltags-/Privatleben etc.</p> <p>NuT6: Durchführung und Protokollierung (ggf. mit digitalen Medien) von Untersuchungen im Freiland zu verschiedenen Umweltfaktoren im aquatischen Ökosystem (z.B. Nutzung einer digitalen Kamera zur Dokumentation und Tier/Pflanzenbestimmungsapps, App zur Messung der Strömungsgeschwindigkeit)</p> <p>Geo7: Arbeiten mit Wetterdaten (WetterApps, Messdaten europäischer Klimastationen unterschiedlicher Datenquellen), Auswerten von thematischen Karten</p> <p>L7: Gezielte Suche nach Informationen im Internet und deren Entnahme zu verschiedensten Themen (z.B. Topographie, Geschichte, Politik und Gesellschaft, Religion und Mythos).</p> <p>L7: Suche nach Quellen zu Lektüreinhalten z.B. Autoren und ihr Werk, Fabeln, Vulgata, Vergleiche mit anderen Sprachen (Französische Fabeln), Recherche zu Themen wie Geographie, antike Siedlungen, römisches Recht (z.B. auch dessen Niederschlag im deutschen Recht), Altes und Neues Testament</p> <p>L7: Nutzung von digitalen Medien (bspw. digitale Vokabelkarteien) zum Lernen, Nachschlagen, Üben und Wiederholen</p> <p>NuT7: Effektive Informationsbeschaffung im Internet mit verschiedenen Suchmaschinen</p> <p>NuT7: Recherche von Dichtewerte z.B. aus Tabellen im Internet</p> <p>NuT7: Unterscheidung von Adresszeile und Suchfeld eines Browsers</p>
Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen		
Mediale Quellen und ihr Infor-	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen die Informationsvielfalt im Internet 	<p>D6: Überprüfung der Seriosität von Angeboten anhand von formalen Kriterien (Impressum, veröffentlichende Institution).</p> <p>E7: Erarbeitung und Anwendung von ersten Kriterien zur Prüfung</p>

<p>mations- und Wahrheitsgehalt</p> <p>Computerviren und Datenschutz im Internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> kennen erste Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit und Objektivität von Quellen; Qualitätsstandards und Mindeststandards werden thematisiert sind sich den Gefahren im Umgangs mit dem Internet bewusst und kennen grundlegende präventive Maßnahmen 	<p>der Glaubwürdigkeit von Informationen im Internet (z.B. bei der Erstellung eines travel blogs)</p> <p>NuT7: Lesen von Sachtexten bezüglich der Dichte</p> <p>NuT7: Kennenlernen der Risiken (z.B. Phishing, Cyber-Mobbing) digitaler Kommunikation anhand verschiedener Situationen und von Strategien zur Vermeidung dieser Risiken</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Suchen und Verarbeiten – Kl. 8/ 9/ 10

Die Schülerinnen und Schüler begreifen Informationen als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen ist. Ihr Zugriff auf Informationsquellen sowie die Auswahl und Verwertung von Informationen erfolgt sachgerecht und selbstbestimmt.

<i>Themenbereiche:</i>	<i>Kompetenzen und Inhalte:</i>	<i>Fachschaften:</i>
Auswahl von Quellen, Kenntnis ihrer spezifischen Merkmale sowie Gewinnung von Informationen		
<p>Mediale Quellen und ihre Merkmale</p> <p>Der Umgang mit einem Internet-Browser</p> <p style="text-align: right;">Interaktiv und multimedial gestaltete Internetangebote</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> können einen Internetbrowser gezielt verwenden, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> - gängige Internetbrowser kennen (Safari, Firefox, Chrome etc.) und die jeweiligen Merkmale und Unterschiede benennen können - erweiterte Suchoptionen kennen - Favoriten anlegen und verwalten - Browser-Einstellungen anpassen kennen interaktive und multimedial gestaltete Internetangebote und können diese nutzen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> - geeignete Suchmaschinen - Foren, Blogs und Wikis 	<p>B8: Digitale Messwerterfassung zu Umweltparametern und Darstellung in Tabellenkalkulation</p> <p>D8: Printmedien und ihre Merkmale (Zeitungsprojekt)</p> <p>E8: Recherche im Internet mit folgender Präsentation (z.B. zur Entstehung der USA, Stadtführung London)</p> <p>F8: Nutzung von Hilfsmitteln zum Nachschlagen, Lernen und Wiederholen (z. B. zweisprachige Wörterbücher, auch digitale Medien wie Online-Wörterbücher oder Internet-Enzyklopädien)</p> <p>G8: Nutzen von Erklärvideos auf Youtube</p> <p>G8: Recherche und Erstellen eines Erklärvideos (z.B. Definition des Begriffs „Revolution“; „Kommunismus“ etc.)</p> <p>Ph8: Recherche zum Thema „Schaltkreise im Haushalt“ (Internet,</p>

<p>Recherche im Internet (Bezug zum Kompetenzbereich Produzieren und Präsentieren)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • können gezielt nach Informationen recherchieren 	<p>Bücher)</p> <p>C9: Präsentationen zum Thema "Besondere Eigenschaften des Stoffes Wasser und deren Ursachen auf Teilchenebene"</p> <p>D9: Recherche im Rahmen der Debattenausbildung (geeignete Suchmaschinen, alternative Quellen und zielführende Suchstrategien)</p> <p>L9: Beschaffung geeigneter Quellen zur Informationsbeschaffung und Interpretation</p> <p>L9: Darstellung sprachlicher Phänomene</p> <p>L9: Heranziehung des Internets und verschiedener Printmedien zur Interpretation lateinischer Texte</p> <p>Ph9: Fachwissenschaftliche Quelle zum Klimawandel lesen</p> <p>S9: zielgerichtete Recherche über Berufsmöglichkeiten im Bereich des Sports mit anschließendem Bericht</p> <p>C10: Internetrecherche bzw. Recherche in fachwissenschaftlichen Quellen und Aufbereitung der Informationen (Referat mit z.B. Medieneinsatz).</p> <p>Geo10: Recherche zu aktuellen Erkenntnissen hinsichtlich des Klimawandels</p> <p>Ph10: Quellenrecherche zur Radioaktivität</p> <p>WR10: Techniken der Werbung: Vergleich Printmedien - Internet</p> <p>WR10: Entwicklung eines Geschäftsmodells – Erstellen einer Präsentation</p>
<p>Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen</p>		
	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p>	<p>Inf9: Bewertung von Regelungen des Datenschutzes anhand verschiedener Situationen des alltäglichen Lebens</p>

	<p>ler Welt unterscheiden, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mediale Quellen differenziert kennen - Unterscheidung zwischen realer und medialer Welt kennen und dessen bewusst sein 	
Auswahl von Quellen sowie Gewinnung von Informationen		
<p>Der Umgang mit einem Internet-Browser</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können einen Internetbrowser eigenständig, gezielt und selbstbestimmt verwenden, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> - gängige Internetbrowser kennen (Safari, Firefox, Chrome etc.) und die jeweiligen Merkmale und Unterschiede benennen und bewerten können - Internetseiten über verschiedene Wege öffnen - erweiterte Suchoptionen kennen und gezielt und systematisch einsetzen - Browser-Einstellungen nach eigenen Bedürfnissen konfigurieren und anpassen 	
<p>Interaktiv und multimedial gestaltete Internetangebote</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kennen interaktive und multimedial gestaltete Internetangebote und können diese selbstständig und zielgerichtet nutzen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> - geeignete (Online-) Lernangebote im Internet - Foren, Blogs und Wikis - Datenbanken, Dokumentenlieferdienste, OPAC etc. 	
<p>Recherche im Internet (Bezug zum Kompetenzbereich Produzieren und Präsentieren)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • können mit geeigneten Suchstrategien selbstständig und eigenverantwortlich nach Informationen recherchieren • können die recherchierten Informationen verarbeiten, aufbereiten und übersichtlich und ordnungsgemäß darstellen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> - Quellenangaben - Zitierregeln 	

<p>Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln</p>		
<p>Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen</p>		
<p>Mediale Quellen und ihr Informations- und Wahrheitsgehalt</p> <p>Computerviren und Datenschutz im Internet</p> <p>Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen die Informationsvielfalt und die damit verbundenen Problematik, z.B.: - Medienmonopole und ihren Einfluss - verlässliche Quellen, Aktualität usw. • können Informationen im Hinblick auf Inhalt, Struktur und Darstellungsart unterschieden, reflektieren und kritisch beurteilen • sind sich den Gefahren im Umgang mit dem Internet bewusst, kennen geeignete präventive Maßnahmen und können diese auch selbstständig umsetzen und anwenden • kennen wichtige Datenschutzrichtlinien (z.B. Telemediengesetz) und beachten diese 	
<p>3. Kommunizieren und Kooperieren– Kl. 5/ 6/ 7</p>		
<p>Themenbereiche:</p>	<p>Kompetenzen und Inhalte:</p>	<p>Fachschaften:</p>

Gefahren digitaler Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> kennen den Nutzen, aber auch die Gefahren, die Kommunikation in sozialen Netzwerken mit sich bringt. → Stalking, Cybermobbing etc. 	grenzten Repertoires an gestalterischen Mitteln (z. B. Fotos, Bilder) und von korrektem Verhalten im Umgang mit diversen Medien (u. a. Netiquette, Datenschutz) KatR9: Beachtung von Umgangsregeln und ethisch-moralischen Prinzipien sowie von Persönlichkeitsrechten bei digitaler Interaktion und Kooperation (Gefährdung der persönlichen Integrität z. B. Pornografie, Internet-Mobbing, Sexting, sexueller Missbrauch) L9: Austausch mit Mitschülern und der Lehrkraft per E-Mail und diverser Messenger zur Sicherung der Ergebnisse.
-----------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Methoden zum kooperativen/individuellen Lernen

analoge/ digitale Methoden zur Festigung und Wiederholung von Wissensinhalten	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> kennen digitale und analoge Methoden, um Wissensinhalte zu lernen und zu festigen (Lernapps, Vokabelkästen, Lernvideos, MOOCS, mebis) 	E8/9: Anwendung von Methoden der individuellen Fehleranalyse (am Beispiel einer Schulaufgabe) Inf10: Programmieren im Team in einer objektorientierten Programmiersprache C9: Einsatz von Molekülbaukästen und Übertrag in chemische Formelprogramme mit 3D-Viewer (z.B. MarvinSpace, Marvin-View)Placemat „Chemfight“ zum Stoffgebiet Chemisches Rechnen im Rahmen der Schülerübung. C10: Kritische Nutzung von Lernvideos im Unterricht (z.B. SimpleChemics) C10: Nutzung von Internetplattformen zur Wiederholung/ Festigung von ausgewählten Stoffinhalten und zur Anregung von Diskussionen über fachlich korrekte Darstellungen in den angebotenen Materialien (Bewertung)
--------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3. Kommunizieren und Kooperieren – Kl. 11/ 12/ 13

Themenbereiche:	Kompetenzen und Inhalte:	Fachschaften:
------------------------	---------------------------------	----------------------

Analoge und digitale Kommunikation	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Möglichkeiten der digitalen Kommunikation (E-Mail, diverse Messenger) und können sie benutzen • kennen Regeln zur Kommunikation im Internet ebenso wie in der analogen Welt • verstehen, dass man mit unterschiedlichen Adressaten (Lehrer, Mitschüler, Freunde) jeweils spezifische Kommunikationsregeln beachten muss • kennen grundlegende Kommunikationsmodelle (bspw. Schulz von Thun) und können mit diesem Wissen in Konfliktsituation zielführender kommunizieren • können sowohl den Nutzen als auch das Missbrauchspotenzial auditiver, visueller und audiovisueller Medien für die Kommunikationsprozesse erkennen (Text, Bild, Video, Chat in verschiedenen Programmen bzw. sozialen Netzwerken) 	
Methoden zum kooperativen/individuellen Lernen	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • vertiefen die Anwendung kooperativer Methoden im Unterricht (Placemat, Think-Pair-Share, Lerntempoduett, Gruppenpuzzle) • nutzen digitale und analoge Methoden, um Wissensinhalte zu lernen und zu festigen (Lernapps, Vokabelkästen, Lernvideos, 	

	MOOCS, mebis) <ul style="list-style-type: none"> • lernen digitale Notizprogramme wie OneNote oder Evernote kennen • lernen die Möglichkeiten von digitaler kooperativer Projektmanagementsoftware (Trello, Asana) kennen und nutzen digitale Programme zum Austausch und zur Koordination von Aufgaben • Kennen grundlegende Methoden der Projektorganisation wie bspw. Gantt-Diagramme • kennen Team-Messengerprogramme wie bspw. Slack und Terminfindungsprogramme wie doodle kennen 	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

4. Produzieren und Präsentieren – Kl. 5/ 6/ 7

Die Schülerinnen und Schüler planen, produzieren und präsentieren eigene Medienproduktionen auf der Grundlage des sachgerechten Einsatzes unterschiedlicher Medientechniken

<i>Themenbereiche:</i>	<i>Kompetenzen und Inhalte:</i>	<i>Fachschaften:</i>
Formate und Gestaltung von Medienproduktionen		
Merkmale, Zielgruppen und Auswahl eines Formats Formale und ästhetische Kriterien	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • können die typischen Merkmale verschiedener Formate einer Medienproduktion erkennen (zum Beispiel: Umfang der Textanteile bzw. der Bildanteile) • können unter Beachtung der Zielgruppe der Produktion das jeweils geeignete Format auswählen. • können mit Unterstützung einer Lehrkraft eine 	D5: Erstellung eines Präsentationsplakats im Rahmen der Präsentation einer Ganzschrift, Beschreibung dessen Besonderheiten und Merkmale E5: Erstellung eines Plakates zu einem Thema mit lebensweltlichem Bezug (z.B. <i>My Fantasy House</i> oder <i>My Town/City/Region</i>) Geo5: Erstellung von Fausskizzen (auch aus Kartenvorlagen) Ku5: Filmen von Szenen im Figurenspiel NuT5: Kennenlernen der Bestandteile eines naturwissenschaftli-

<p>Gestaltungsvarianten</p> <p>Merkmale und Besonderheiten verschiedener Präsentationsarten</p>	<p>Medienproduktion herstellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • erproben Gestaltungsvarianten und begründen ihre Entscheidungen/ Wahl • kennen verschiedene analoge (zum Beispiel Wandzeitung, Plakat) oder digitale (zum Beispiel Powerpoint, Formate und deren Besonderheiten und Merkmale 	<p>chen Protokolls: Titel, Aufbau und Durchführung, Beobachtung, Auswertung und Interpretation</p> <p>E6: Erstellung von „prompt cards“ als Hilfsmittel bei einer Präsentation (z.B. bei der Vorstellung eines Wahlkurses/<i>clubs</i>)</p> <p>G6: Fotoausstellung Ägyptisches Museum</p> <p>Geo7: Erstellung von Klimadiagrammen</p> <p>Ku7/8: Gestaltung eigener Text-Bild-Kombinationen, Comics, Karikaturen, Selfies. Nutzung von digitalen Programmen</p> <p>Ku7: Erstellen von verschiedenen Arten (Zeichnung, 3-D Objekte, Knetfiguren ect.) von Trickfilmen/ StopMotion in einfachen Programmen wie z.B.: Moviemaker oder I-Movie</p> <p>L7: Erstellung eines Bild- bzw. Hördokuments bspw. zu einem Text aus dem Lehrbuch</p> <p>L7: Kreative Rezeption von Lehrbuchtexten in Form von szenischen Darbietungen</p> <p>Mu7: Erstellung einer graphischen Darstellung und Nutzung zur Präsentation der Biografien von Komponisten (z.B. Powerpoint)</p> <p>Mu7: Musizieren von Stücken der klassischen Musik oder Gestaltung eigener Musik auf Basis von Ideen klassischer Komponisten</p>
<p>Planung und Herstellung einer linearen Präsentation</p>		
<p>Planung einer Präsentation</p> <p>Erstellung einer Präsentation</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können einen Prozessplan (mit Zielen) für die Erstellung einer linearen Präsentation entwerfen • können eine einfache lineare Präsentation erstellen und präsentieren (zum Beispiel als Diashow oder als Powerpoint) und dabei die Gestaltungsregeln beachten 	<p>D5: Erstellung einer Präsentation einer Ganzschrift</p> <p>NuT6: Erstellung und Präsentation eines Multimediadokuments mit einer Präsentationssoftware</p> <p>D7: Erstellung einer kurzen Präsentation zu einem Sachthema</p> <p>L7: Ordnen von Lernprozessen (Zeiteinteilung, Arbeitsschritte, Arbeitspensen)</p>

Vortrag einer Präsentation und Feedback dazu		
Vortrag einer Präsentation	Die Schülerinnen und Schüler	D5: Einübung von mündlichem Feedback innerhalb der Klassengemeinschaft (z.B. Sandwichmethode: Lob, konstruktive Kritik, Lob).
Feedback-Kultur	<ul style="list-style-type: none"> • können Inhalte und Informationen sach- und situationsgerecht vor einem Publikum präsentieren und dabei Gestaltungsregeln (Mimik, Gestik, Sprache) und Hilfsmittel (Notizkarten u.ä.) verwenden • kennen verschiedene Formate für Feedback (mündlich, Karten, Bögen...) • können unter Beachtung einschlägiger Regeln Feedback geben und dieses für spätere Präsentationen nutzen 	<p>E5: Einübung von positivem Feedback bei der Plakatpräsentation</p> <p>E6: Einübung von Feedback unter Verwendung von Feedback-Bögen (z.B. bei der Vorstellung eines Wahlkurses/<i>clubs</i>)</p> <p>F7: Vortragen sehr kurzer, gut eingeübter Äußerungen zu alltäglichen Ereignissen des persönlichen Umfelds und zu vertrauten Themen, z. B. Ferien, Austausch, kulturelle Veranstaltungen.</p>

4. Produzieren und Präsentieren – Kl. 8/9/10

Die Schülerinnen und Schüler planen, realisieren und präsentieren eigene Medienproduktionen unter Beachtung des sachgerechten Adressatenbezugs und der rechtlichen Rahmenbedingungen

<i>Themenbereiche:</i>	<i>Kompetenzen und Inhalte:</i>	<i>Fachschaften:</i>
Formate und Gestaltung von Medienproduktionen		
Merkmale, Zielgruppen und Auswahl eines Formats	Die Schülerinnen und Schüler	C8: Erstellen von Concept-Maps zu Grundwissensthemen
Formale und ästhetische Kriterien	<ul style="list-style-type: none"> • können die typischen Merkmale verschiedener Formate einer Medienproduktion analysieren und bewerten (zum Beispiel: Umfang der Textanteile bzw. der Bildanteile) • können unter Beachtung der Zielgruppe der Produktion das jeweils geeignete Format auswählen. • können eine auch längere und komplexere Medienproduktion zunehmend eigenständig herstellen. 	<p>G8: Erstellen eines Erklärvideos</p> <p>Ku8/9: Abbildungsgerechtes Abfotografieren eigener Arbeiten für die weitere Verwendung in Layout-Programmen (Plakat- und Produktgestaltung)</p> <p>Ku8/9: Reflektieren und Analysieren der Wirkung von Werbung in Plakaten und Filmen (z.B.: „Eisbärenfilm“),</p> <p>Ku8/9: Arbeiten mit Werkzeugen digitaler Bildbearbeitung, Unterscheidung von digitalen Bildformate (z.B. JPG, PSD, ...),</p>

<p>Gestaltungsvarianten</p> <p>Auswahl einer Präsentationsart</p>	<ul style="list-style-type: none"> • erproben Gestaltungsvarianten und begründen ihre Entscheidungen/ Wahl • können sach- und adressatengerecht einer Präsentationsart wählen 	<p>Ku8: Arbeiten mit einem Layoutprogramm (z.B. Open Office Draw oder Impress)</p> <p>C9: Erstellen von Concept-Maps zu Grundwissensthemen</p> <p>C9: Teilnahme an Videowettbewerben</p> <p>C9: Präsentationen zum Thema "Besondere Eigenschaften des Stoffes Wasser und deren Ursachen auf Teilchenebene"</p> <p>C9: Einsatz von Molekülbaukästen und Übertrag in chemische Formelprogramme mit 3D-Viewer (z.B. MarvinSpace, Marvin-View)</p> <p>C10: Auswahl und Anfertigung verschiedener Darstellungsformen zur Dokumentation, Auswertung und Veranschaulichung selbst erhobener Daten (z.B. durch digitale Messwerterfassung gewonnen, wie z.B. pH-Wert bei Säure-Base-Titration), mögliche Darstellungsformen: Tabelle, Graph, Versuchsskizze, Diagramme etc. , Anfertigung eines Versuchsprotokolls (Computerraum)</p> <p>G10: Präsentation zur Geschichte der Migration im 20. Jahrhundert</p> <p>Geo10: Erstellung zunehmend komplexer Diagramme (u.a. Kausalprofil)</p> <p>Sk10: Präsentation von Wochenberichten; Umfragen auf geeignete Weise aufbereiten und auswerten (Grafstat)</p> <p>Sk10: Konzeption von Umfragen</p>
<p>Planung und Herstellung einer linearen Präsentation</p>		
<p>Planung einer Präsentation</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können einen Prozessplan mit Planungsphase und Zeitvorstellungen darstellen und begründen (Beachtung auch der Zielgruppe, der Räumlichkeiten...) 	<p>L8: Herstellung einer Präsentation /Powerpointvortrag zu einem Autor, bestimmten Themenbereichen (Recht, Fabeln, etc) zu einem Grammatikkapitel zur Wiederholung</p> <p>WR10: Präsentation zur Entwicklung eines Geschäftsmodells</p>

<p>Erstellung einer Präsentation</p> <p>Beachtung rechtlicher Rahmenbedingungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • können eine lineare (Diashow oder Powerpoint bzw. Prezi) Präsentation erstellen und präsentieren und dabei die typischen Gestaltungskriterien (Schriftgröße, Farben, Bilder, Design...) beachten • kennen die Grundlagen des Urheberrechts, des Jugendmedienschutzes und des Datenschutzes 	<p>WR10: Präsentation zu Rechtsfolgen von Urheberrechtsverletzungen, z.B. im Internet</p>
<p>Vortrag einer Präsentation, Feedback und Veröffentlichung</p>		
<p>Vortrag einer Präsentation</p> <p>Feedback-Kultur</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können Inhalte und Informationen sach- und situationsgerecht vor einem Publikum präsentieren und dabei Gestaltungsregeln (Mimik, Gestik, Sprache) und Hilfsmittel (Notizkarten u.ä.) verwenden • kennen verschiedene Formate für Feedback (mündlich, Karten, Bögen...) • geben unter Beachtung einschlägiger Regeln Feedback • leiten aus dem Feedback Schlussfolgerungen für spätere Präsentationen ab 	<p>B8: Kurzvorträge zum Thema Sucht und Drogen inklusive Feedback und Veröffentlichung der Präsentationen im Schulhaus in Form von Plakaten</p> <p>C8/9: Präsentation eigener Daten und Schlussfolgerungen von Experimenten im Rahmen der Schülerübung inklusive Feedback anhand eines Feedbackbogens.</p> <p>F8: Sehr kurze Vorträge zu alltäglichen Ereignissen und vertrauten Themen mithilfe von Notizen und ggf. unter Verwendung von digitalen Präsentationsformen.</p> <p>F9: Vortragen vorbereiteter Kurzpräsentationen zu vertrauten Themen mithilfe von kurzen Notizen und ggf. unter Verwendung von digitalen Präsentationsformen.</p> <p>E10: Miteinbeziehung des Publikums bei einer Präsentation (z.B. durch Erstellung eines Online Quiz wie Kahoot)</p> <p>F10: Vortragen vorbereiteter Präsentationen auch zu weniger vertrauten Themen (z. B. Leben in der Großstadt, deutsch-französische Beziehungen, Maghreb) mithilfe von Stichworten und ggf. unter Verwendung von digitalen Präsentationsformen</p>

4. Produzieren und Präsentieren – Kl. 11/ 12/ 13

Die Schülerinnen und Schüler planen, realisieren und präsentieren eigene Medienproduktionen im Team unter Beachtung des sachgerechten Adressatenbezugs und der rechtlichen Rahmenbedingungen

<i>Themenbereiche:</i>	<i>Kompetenzen und Inhalte:</i>	<i>Fachschaften:</i>
Verschiedene Formate einer Medienproduktion		
Merkmale, Zielgruppen und Auswahl eines Formats	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können die typischen Merkmale verschiedener Formate einer Medienproduktion analysieren und bewerten (zum Beispiel: Umfang der Textanteile bzw. der Bildanteile) • können unter Beachtung der Zielgruppe der Produktion das jeweils geeignete Format im Team auswählen 	
Gestaltung einer Medienproduktion		
Formale und ästhetische Kriterien	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können eine auch längere und komplexere Medienproduktion eigenständig herstellen und fügen dabei Einzelteile der Teammitglieder stimmig zusammen. Dazu: <ul style="list-style-type: none"> - Texterstellung mit geeigneten Formatierungen - Erstellung und Bearbeitung von Bilddateien - Erstellung und Bearbeitung von Audiodateien - Erstellung von Tabellen und Diagrammen - Kenntnisse über Dateiformate und deren Anwendung 	
Gestaltungsvarianten	<ul style="list-style-type: none"> • erproben Gestaltungsvarianten, treffen gemeinsam eine Entscheidung und begründen ihre Entscheidung/Wahl 	
Verschiedene Formate einer Präsentation		
	Die Schülerinnen und Schüler	

Auswahl einer Präsentationsart	<ul style="list-style-type: none"> • können sach- und adressatengerecht eine gemeinsame Präsentationsart wählen 	
Planung und Herstellung einer linearen Präsentation		
Planung einer Präsentation	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können einen längeren Prozessplan mit Planungsphase und Zeitvorgabenn darstellen und begründen (Beachtung auch der Zielgruppe, der Räumlichkeiten...) 	
Erstellung einer Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> • können eine digital-lineare (Powerpoint bzw. Prezi) Präsentation erstellen und präsentieren und dabei die typischen Gestaltungskriterien (Schriftgröße, Farben, Bilder, Design...) reflektiert beachten und konsequent anwenden 	
Beachtung rechtlicher Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die relevanten Bestimmungen des Urheberrechts, des Jugendmedienschutzes und des Datenschutzes 	
Vortrag einer Präsentation, Feedback und Veröffentlichung		
Vortrag einer Präsentation	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können Inhalte und Informationen sach- und situationsgerecht vor einem Publikum präsentieren und dabei Gestaltungsregeln (Mimik, Gestik, Sprache) und Hilfsmittel (Notizkarten u.ä.) verwenden 	
Feedback-Kultur	<ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Formate für Feedback (mündlich, Karten, Bögen...) • geben unter Beachtung einschlägiger Regeln Feedback • leiten aus dem Feedback Schlussfolgerungen für 	

Veröffentlichung	spätere Präsentationen ab <ul style="list-style-type: none"> • kennen interne (Schulhomepage...) und externe (Wettbewerbe...) Möglichkeiten der Veröffentlichung und nutzen diese 	
-------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

5. Analysieren und Reflektieren – Kl. 5/ 6/ 7

<i>Themenbereiche:</i>	<i>Kompetenzen und Inhalte:</i>	<i>Fachschaften:</i>
Orientierung im Medienangebot		
Medienarten vergleichen	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Medienarten und Medienformate (Printmedien, auditive Medien, audiovisuelle Medien) und können deren Merkmale und Besonderheiten benennen • können die Bereiche Information, Unterhaltung und Werbung an Hand von Kriterien unterscheiden 	ER5: Beispiel für Interpretation und Gestaltung von Medienangeboten, z. B. eine biblische Geschichte oder ein Psalm (ggf. in verschiedenen Bibelausgaben, Darstellungsformen, Bildern, Filmsequenzen) NuT6: Vergleich historischer und moderner Quellen z.B. anhand der Entdeckung der Fotosynthese (v.Helmont, Priestley) NuT6: Beantwortung einfacher biologischer Fragestellungen anhand unterschiedlicher Quellen ER7: Spuren islamischer Religion und Kultur in Nachrichten, Filmen, Musik
Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medien		
Gestaltungsmittel eines Medienangebots	Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • kennen Gestaltungsmittel von Medien (Elemente der Bildsprache z.B. Emoticons, GIFs; Sprache z.B. VONG; Musik und Geräusche) • können mediale Angebote in einzelne Bestandteile zerlegen (textliche und bildliche Gestaltungselemente) 	Ku5,6,7: Erstellung von animierten Bildfolgen, Imitation von 3-D-Effekten, Heranführung an räumliche Darstellung (auch mit Hilfe digitaler Medien), Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Gestaltung einfacher Informationsmaterialien (z.B. Schulplakate, Heftseite, digitale Infografik, ...) ER6: Identifikation von Vorurteilen in der Gesellschaft an Beispielen Eth6: Auseinandersetzung mit Mechanismen der Manipulation

Mediale Manipulation und Wirkung	<ul style="list-style-type: none"> • können Möglichkeiten der Manipulation von Medien benennen (z.B. im Bereich Film: Bildauswahl; Wortwahl und Sprache usw.) • erläutern mögliche Wirkungsabsichten der Mediengestaltung (z.B. Wirkung von Farben, Bildern und Musik im Hinblick auf die jeweilige Zielgruppe) 	<p>E 6/7: Analyse und Reflexion von Filmmaterial und dessen Struktur/Wirkung (Bildmaterial, Ton, Sprache)</p> <p>ER7: Erkennen der Beeinflussung von Wünschen und Träumen von Jugendlichen durch Medien (Schönheitsideale, Starkult, Werbung)</p>
Medienangebote im Alltag		
Anknüpfung an Medienerlebnisse aus dem Alltag Persönlicher Mediengebrauch	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen die Verankerung der Medien im eigenen Alltag/ in der heutigen Gesellschaft („Always on“) • können den eigenen Mediengebrauch beschreiben (z.B. durch Befragung durchführen; Tagebuch führen) • können ihre persönlichen Vorbilder und Leitbilder aus Medien benennen und deren mediale Präsenz beschreiben (z.B. (YouTube-)Streamer; Instagram-Influencer) 	<p>Ku5,6: Erlernen der klassischen Schriften wie Capitalis Quadrata, fließende Handschriften/ Geheimschriften um die Unabhängigkeit von digitalen Medien zu fördern und dem Verlust der Handschrift entgegenzuwirken</p> <p>Eth6: Beobachtung und Analyse der eigenen Mediennutzung, Erkennen der Gefahr, welche die exzessive Nutzung digitaler Medien für das psychische und physische Wohlergehen darstellen kann, Reflektion der eigenen Mediennutzung</p> <p>E7: Umfrage zum Mediengebrauch durchführen</p> <p>Eth7: Auseinandersetzung mit dem Spannungsverhältnis zwischen selbstverantwortlicher Lebensgestaltung und Anpassung an andere, u. a. Peergroup: Gruppenzwang, z. B. Solidarität, Anerkennung, Normenbildung, Ideale, Idole, Kleiderordnung.</p>
Gefahren medialer Nutzung		
Soziale Folgen	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können Individualität und Gruppenzwang beim Mediengebrauch erläutern, (z.B. Handy, soziale Netzwerke usw.) • erkennen das Suchtpotenzial und die Suchtgefahr des Mediengebrauchs (z.B. Handynutzung, Computerspiele) 	<p>E7: Reflexion von Chancen und Risiken der Mediennutzung</p> <p>Eth7: Auseinandersetzung mit der Situation von Mobbingopfern, insbesondere Cybermobbing, Einübung von Konfliktmanagement (gewaltfreie Konfliktlösungsmodelle, Streitschlichter*innen)</p> <p>ER7: Kennenlernen der Ursachen, Symptome und Folgen von</p>

		<p>gleich mit Cäsars Bellum Gallicum)</p> <p>D10: Analyse und Reflektion über die Umsetzung literarischer Texte in unterschiedlichen medialen Verarbeitungen im Vergleich, z.B. Verfilmungen, Bühneninszenierungen, Hörspiele u.a. (Gestaltungsmittel, Wirkungsabsichten)</p> <p>F10: Bewusste Wahrnehmung der emotionalen und ästhetischen Wirkung von Hör-, Hörsehtexten und ggf. untertitelten Film(sequenz)en und deren Analyse unter Berücksichtigung typischer Gestaltungsmittel.</p> <p>Geo10: Vergleichen, Prüfung und Wertung verschiedener Quellen</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Medienangebote im Alltag

<p>Anknüpfung an Medienerlebnisse aus dem Alltag</p> <p>Persönlicher Mediengebrauch</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen die Verankerung der Medien im eigenen Alltag/ in der heutigen Gesellschaft („Always on“) • können die Funktion und Bedeutung einzelner Mediengenres für ihre Freizeitgestaltung erkennen und beurteilen (z.B. Computerspiele (Feinmotorik, Konzentration, Strategien, Kommunikation usw.); Fernsehen (Passivität, Unterhaltung usw.); Internet (Aktivität, Unterhaltung, Information)) • können ihre persönlichen Vorbilder und Leitbilder aus Medien benennen und deren mediale Präsenz beschreiben und analysieren (z.B. YouTube-Streamer; Instagram-Influencer) • können Ideal und Wirklichkeit vergleichen und Rückschlüsse für die eigene Lebenswirklichkeit ziehen („Schöne Scheinwelt“) 	<p>Eth8: Beurteilung von Kontaktmöglichkeiten im Internet (fiktive Identitäten)</p> <p>E9: Analyse und Reflexion von Medienkonsum (Nachhaltigkeit)</p> <p>ER 9: Kritische Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Risiken des Agierens im Netz (Mitgestaltung, Freiheiten, Abhängigkeiten, Zwänge, Umgang miteinander), z.B. respektvoller Umgang mit Daten und Bildern anderer, Vermeiden von problematischen Kontakten, Eintreten gegen Verleumdung, Bloßstellung</p> <p>Eth9: Betrachtung von medialen Darstellung von Konzepten von Heldentum</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gefahren medialer Nutzung

Soziale Folgen	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können Individualität und Gruppenzwang beim Mediengebrauch erläutern, (z.B. Handy, soziale Netzwerke usw.) • reflektieren das Suchtpotenzial und die Suchtgefahr des Mediengebrauchs (z.B. Handynutzung, Computerspiele) • reflektieren die Folgen übermäßiger Mediennutzung (z.B. Soziale Isolation, Realitätsverlust, Empathie) 	<p>ER8: Kennenlernen von sinnvollen Umgangsweisen für den Fall von Kontakten mit problematischen Angeboten und Aneignen von geeigneten Reaktionsmöglichkeiten (z. B. Nachfragen bei Vertrauenspersonen oder Weltanschauungsbeauftragten, Internetrecherche, völliges Ignorieren)</p> <p>ER9: Auseinandersetzung mit Abhängigkeiten und Zwängen durch Mediennutzung, z. B. Zwang der ständigen Erreichbarkeit, zeitintensive Nutzung, Spielsucht, Manipulation von Information, einseitige Lenkung von Aufmerksamkeit</p> <p>E9: Analyse und Reflexion von Medienkonsum</p> <p>E10: Reflexion gesellschaftlicher Folgen von Mediennutzung</p> <p>WR10: Rechtsfolgen von Urheberrechtsverletzungen, z.B. im Internet</p>
-----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5. Analysieren und Reflektieren – KI.11/ 12/ 13

<i>Themenbereiche:</i>	<i>Kompetenzen und Inhalte:</i>	<i>Fachschaften:</i>
Orientierung im Medienangebot		
Medienarten vergleichen	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Medienarten und Medienformate (Printmedien, auditive Medien, audiovisuelle Medien) • können zu deren Merkmalen und Besonderheiten differenziert Stellung nehmen (z.B. aktuelle Tendenzen im Bereich der vielfältigen Medienformate) 	
Erwartungen und Ansprüche		

<p>nisse aus dem Alltag</p> <p>Persönlicher Mediengebrauch</p>	<p>eigenen Alltag/ in der heutigen Gesellschaft („Always on“)</p> <ul style="list-style-type: none"> • können reflektiert subjektive Medienerlebnisse als Auslöser für kommunikative Prozesse nutzen (z.B.: Glaubwürdigkeit, Informationsgehalt usw.) • können mediale Gewaltdarstellungen in altersgemäßen fiktionalen und nicht fiktionalen Medien vergleichen und ihre Wirkung diskutieren • können den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten beurteilen: Medien als Sozialisationsinstanz; Bedeutung und Funktion medialer Spielangebote im Bildungskontext (Edutainment, Computerspiele usw.); Fernsehen (Passivität, One to many-Kommunikation, Unterhaltung, Information usw.); Internet (Aktivität, Unterhaltung, Information, 2-Weg-Kommunikation, Web 2.0 usw.) • können Ideal und Wirklichkeit vergleichen und Rückschlüsse für die eigene Lebenswirklichkeit ziehen („Schöne Scheinwelt“) • können Medienkompetenz als wichtige Zugangsvoraussetzung zu Berufsausbildung und Studium untersuchen und begreifen 	
Gefahren medialer Nutzung		
<p>Soziale Folgen</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können Individualität und Gruppenzwang beim Mediengebrauch erläutern, (z.B. Handy, soziale Netzwerke usw.) 	

Wirtschaftliche Folgen	<ul style="list-style-type: none">• reflektieren das Suchtpotenzial und die Suchtgefahr des Mediengebrauchs (z.B. Handynutzung, Computerspiele) und kennen geeignete Handlungsstrategien (Beratungsangebote)• können die Gefahren eines unkritischen Mediengebrauchs untersuchen (z.B. Soziale Isolation, Realitätsverlust, Empathie).• können offene und verdeckte Kosten beim Mediengebrauch reflektiert wiedergeben (z.B. Schuldenfalle Handy, Kostenfalle Internet (Versteckte Kosten, illegale Downloads usw.))	
-------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

5 Fortbildungsplanung

Im Hinblick auf die digitale Kompetenzgewinnung unserer SchülerInnen ist es ein wichtiges Anliegen unserer Schule, dass alle Lehrkräfte mit den in den Klassenzimmern und der Schule vorhandenen und ihren eigenen, mitgebrachten Geräten („Bring your own device“) routiniert umgehen können und mit den gängigen Standardanwendungen und -programmen für ihr jeweiliges Fach vertraut sind.

Hierzu wurde der Bedarf bei den einzelnen Fachschaften abgefragt. Die folgende Auflistung spiegelt diesen für einige Fächer wieder:

- **Latein:** Fortbildung zum Gebrauch von Bildbearbeitungsprogrammen und zur Erstellung und Bearbeitung von Video- und Audiodateien
- **Sozialkunde:** Fortbildung im Bereich Statistiken (Umgang mit GrafStat)
- **Sport:** Fortbildung zum Gebrauch von digitalen Endgeräten und entsprechenden Apps zur Aufzeichnung und Analyse von sportlichen Bewegungen
- **Deutsch:**
 - Analyse und Reflektion über die Umsetzung literarischer Texte in unterschiedlichen medialen Verarbeitungen im Vergleich, z.B. Verfilmungen, Bühneninszenierungen, Hörspiele u.a. (Gestaltungsmittel, Wirkungsabsichten)
 - Filmanalyse
 - Produktion von Filmen im Unterricht / Filmschnitt
- **Geografie:**
 - Einsatz des iPads im Unterricht (allgemein) – Möglichkeiten der Einbindung von verschiedensten Unterrichtsmaterialien, Clouds u.a.
 - Fortbildung bezüglich des Einsatzes des iPads im Geographieunterricht
 - Erstellen einer virtuellen Exkursion – Auswertung von GPS-Daten
 - GIS – Anwendungen im Geographieunterricht
- **Katholische Religionslehre:**
 - Einsatz von Whiteboard und Dokumentenkamera
 - Herstellung von drahtlosen Verbindungen zwischen Beamer und unterschiedlichen Geräten
 - Erstellen und Bearbeiten von Bild- und Audiodateien.

Ab dem Schuljahr 2019/2020 finden im Zuge der Ergebnisse dieser Abfrage schulinterne Fortbildungen statt, in denen die Lehrkräfte in der Bedienung neuer Mediengeräte (iPads, Whiteboards, Laptops, etc.) sowie in der Nutzung neuer (auch fachspezifischer) Programme geschult werden.

Folgende Liste zeigt eine Übersicht einzelner Angebote:

- **SchiLf-Angebote für alle Kolleginnen und Kollegen der Schule / nach Kioskmodell:**
 - Bedienung von Whiteboards
 - Umgang mit Software (OneNote, Powerpoint, etc.) und Hardware (Datensicherung auf USB-Sticks, Synchronisierung verschiedener Geräte, Bedienung von Tablets und Convertibles, etc.)
 - Vorstellung hilfreicher Homepages (wortwolken.com, paint.net, h5p.org, kahoot.com, etc.)
 - Möglichkeiten, Medien (Smartphone, Tablet) direkt mit dem Beamer zu verbinden
 - Hilfe beim alltäglichen Umgang mit dem Schulcomputer (z.B. Internet freischalten; erste Hilfe bei nicht funktionierenden Computern, etc.)
 - Padlets als kooperative Tafel und Präsentationsfläche von Gruppenarbeiten

- ZumpADs zum kollaborativen Erstellen von Texten
 - QR-Codes ohne Internetverbindung zur Differenzierung und Erstellung von abgestuften Hilfen
 - Android-Apps auf Windows-Rechnern nutzen (Bluestacks)
 - Digitale Lernspiele „Jeopardy“ mit Powerpoint selbst erstellen
- **SchiLf-Angebote für die Fachschaft Mathematik:**
 - Einsatz eines Tabellenkalkulationsprogramms in der Unterstufe (7. Kl.) zur Erstellung von Diagrammen und zur Berechnung von Termwerten. Gemeinsame Entwicklung von Material
 - Einsatz eines Tabellenkalkulationsprogramms in der Mittelstufe (9. Kl.) zur Simulation von Zufallsexperimenten und zu Näherungsverfahren (Heron-Verfahren, Monte-Carlo- Methode)
 - Einsatz von Geogebra in allen Jahrgangsstufen; Gemeinsame Entwicklung von Material
- **SchiLf-Angebote für die Fachschaft Physik:**
 - Digitale Verfahren zur Auswertung von Experimenten mit dem Schüler-Cassy
 - Digitale Bilder erstellen, abspeichern, bearbeiten, evtl. rechtliche Lage
 - Erstellung von PowerPoint-Präsentationen zu verschiedenen Bereichen der Astronomie
 - Vorstellung und gemeinsame Erprobung ausgewählter kostenloser Online-Simulationen
 - Auswertung von Experimenten mit einem Tabellenkalkulationsprogramm
 - Viana – Videoanalyse für den Physikunterricht
 - Flipped Classroom - Unterricht auf den Kopf gestellt
- **SchiLf-Angebote für die Fachschaft Chemie/ Biologie:**
 - Smartphones und Sensoren - Messen mit SparkVUE
 - Moleküle modellieren - Chemie im Computerraum
 - Datenaufzeichnung und Auswertung mittel Smartphone oder Explorer GLX
 - „Digitale Bilder“ mit dem Leica-Mikroskop
 - Strukturformeln und Reaktionsmechanismen zeichnen mit "MarvinSketch" von Chemaxon im Vergleich mit ChemsKetch
 - „Neue Apps“ zur Pflanzenbestimmung
 - „Neue Versuche“ und deren Möglichkeiten zur Digitalisierung mit anschließender Diskussion
- **SchiLf-Angebote für die modernen Fremdsprachen:**
 - Versierter Umgang mit Ton, Bild und Text bei der Unterrichtsvorbereitung und bei der Erstellung von Leistungsnachweisen
 - Erstellung von validen und trennscharfen Hörverstehensaufgaben (inklusive Umgang mit Audiodateien und Audiosoftware)
- **SchiLf-Angebote für die katholische Religionslehre:**
 - Neue Medien und Identität - verantwortungsvoller Umgang mit persönlichen Bildern und Informationen
- **SchiLf-Angebote für die Fachschaft Sport:**
 - Einsatz von iPads bzw. Smartphones zur Analyse von Bewegungen unter Verwendung geeigneter Apps

6 Fortführung und Weiterentwicklung des Medienkonzepts

Die Organisation, Weiterentwicklung und Optimierung des Medienkonzeptes des Erasmus-Grasser-Gymnasiums übernimmt weiterhin das Medienkompetenzteam. Dieses wird in regelmäßigen Treffen die digitale Mediennutzung evaluieren und weiter verbessern.

Auch die Begleitung und Koordination des zugehörigen Fortbildungsangebots ist weiter Teil der Aufgaben des Medienkompetenzteams. So wird auch in den nächsten Schuljahren der Bedarf des Kollegiums abgefragt und ein breites Angebot an Weiterbildungsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt.

Weiter dient das Team als Ansprechpartner für die einzelnen Fachschaften hinsichtlich des Medienkonzepts. In diesem Zusammenhang werden die einzelnen Fachschaften regelmäßig durch das Medienkompetenzteam zur Einhaltung und Durchführung des Medienkonzepts befragt. Dies ermöglicht eine schnelle Meinungsbildung und hilft dabei, klare Rückschlüsse zu ziehen, an welchen Stellen Maßnahmen ergriffen werden müssen, um das Medienkonzept zu optimieren.