



Medienkonzept

Mittelschule am Glasberg Mömbris

Kapellenweg 16

63776 Mömbris

Stand: Mai 2019

Autor: Jochen Kemmer

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	Seite 3
1. Die Mittelschule am Glasberg Mömbris	Seite 3
2. Ausstattungsplan	Seite 3
2.1 Ausstattung Schuljahr 2018/2019	Seite 3
2.1.1 Hardware	Seite 3
2.1.2 Software	Seite 4
2.2 Geplante Ausstattung	Seite 4
2.2.1 Hardware	Seite 4
2.2.2 Software	Seite 5
2.2.3 Zukünftige Überlegungen	Seite 5
3. Fortbildungsplan	Seite 6
3.1 Schulhausinterne Fortbildungen	Seite 6
3.2 Externe Fortbildungen	Seite 6
4. Medien- und Methodencurriculum	Seite 7
5. Ergänzende Maßnahmen	Seite 7
Anhang: Medien- und Methodencurriculum	Seite 8

Vorwort

Die fortschreitende Digitalisierung ist zu einem festen Bestandteil des individuellen und gesellschaftlichen Lebens geworden. Digitale Medien halten dabei schon seit längerem Einzug in unsere Schulen und bieten ein großes Potential zur Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen. Schulen stehen dabei vor der Herausforderung, auf sich schnell wandelnde Anforderungen reagieren zu müssen hinsichtlich der erforderlichen Kompetenzen aufseiten der Schülerinnen und Schüler, der technischen Ausstattung der Schule sowie des heterogenen Fortbildungsbedarfs aufseiten der Lehrkräfte. (Quelle: Mebis)

1. Die Mittelschule am Glasberg Mömbris

Die Mittelschule am Glasberg Mömbris liegt im Ortsteil Schimborn im Mittleren Kahlgrund im nördlichen Landkreis Aschaffenburg. Sie ist Verbundpartner der Mittelschule Schöllkrippen. Die Jahrgangsstufen fünf bis neun besuchen knapp 100 Schülerinnen und Schüler. Neben der Rektorin Roswitha Sarich unterrichten im Schuljahr 2018/2019 elf weitere Lehrerinnen und Lehrer an der Schule.

Die Systembetreuung hat Jochen Kemmer inne. Dabei wird er unterstützt durch die Firma IT-Service von Jörg Häcker und dem Systemadministrator der Gemeinde Christian Huth. Die Mebis-Beauftragten sind Jochen Kemmer und Stefan Seubert. Als Datenschutzbeauftragter ist Andreas Schultheiß von der MS Schöllkrippen für uns tätig.

2. Ausstattungsplan

2.1 Ausstattung Schuljahr 2018/2019

2.1.1 Hardware

Die Mittelschule verfügt über ein modernes Glasfasernetz. Zwei Telekom-Anschlüsse mit jeweils 50 und 16 Mbit sind installiert. Die Schule verfügt über kein WLAN.

Der Server der Schule bedient zwei getrennte Netze:

- a) ein kleines Verwaltungsnetz mit jeweils einem Desktop-PC im Sekretariat und einem Laptop auf einer Dockingstation im Rektorat sowie einem weiteren Desktop-PC und einem Laptop ebenfalls auf einer Dockingstation im Lehrerzimmer.
- b) ein großes Schulnetz, das zwei Computerräume (mit einmal 20 und 16 Desktop-PCs + Lehrer-PCs) sowie fünf Klassenräume mit jeweils 2 Desktop-PCs sowie sieben weiteren Desktop-PCs in der Küche, den beiden Werkräumen, im Förderraum und im PCB-Raum versorgt. Über dieses Netz haben drei weitere Desktop-PCs in der Mittagsbetreuung Zugang zum Internet.

Seit knapp zwei Jahren sind vier Lehrer-Laptops mobil vor allem in den Klassenzimmern im Einsatz.

Sämtliche Desktop-Rechner des Schulnetzes wurden bis vor 2 Jahren leihweise durch die Firma tsf in Röllbach gestellt und gewartet. Diese Rechner sind teilweise bis zu 10 Jahre alt und müssen demnächst ersetzt werden.

Im großen EDV-Raum ist ein Beamer fest installiert. Weitere mobile Geräte stehen in drei Klassenzimmern zur Verfügung. Eine Deckeninstallation ist baulich vorgesehen. Es existieren in allen Räumen Zugänge für USB, VGA, Lautsprecher und Strom.

Jeweils ein SW-Laser-Drucker befindet sich in den beiden Computerräumen, sowie ein SW-Tintenstrahldrucker in der Schulküche. Im Rektorat steht ein Farblaserdrucker, im Sekretariat in weiterer SW-Laserdrucker und im Lehrerzimmer ein großer Farblaser-Multifunktions-Kopierer.

Zwei Digitalkameras sowie eine digitale Videokamera stehen allen Lehrkräften wie auch den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung.

Schuleigene Dokumentenkameras gibt es nicht.

2.1.2 Software

Die meisten Rechner des Schulnetzes laufen auf Basis von Windows 7. Im Unterricht werden folgende Programme genutzt: MS Office (Word, Excel, PowerPoint), Solid Edge für CAD im EDV-Raum 1, IrfanView und Gimp zur Bildbearbeitung, Audacity zur Audiotbearbeitung sowie der Movie Maker zur Videobearbeitung.

Auf dem Lehrercomputer im EDV-Raum1 ist Vision installiert, ein Programm zum Klassenraummanagement.

Zur Notenverwaltung wird durchgehend die Notenbox von AWIN Software eingesetzt.

Als PC-Wächter ist Dr. Kaiser auf den Rechnern im Schulnetz installiert.

Auf den Verwaltungsrechnern läuft die aktuelle ASV-Software.

Der Systemadministrator Jochen Kemmer stellt die fortlaufende Aktualisierung der Medienausstattung und Organisation, z.B. Neuanschaffung von Rechnern, Lizenzen, Software, Updates etc. sicher. Im Mai 2019 wurden zuletzt im EDV-Raum 1 zwanzig neue Desktop-Rechner und Bildschirme gemäß Votum 2018 eingerichtet.

2.2 Geplante Ausstattung

2.2.1 Hardware

Ein dritter, unabhängiger Telekom-Anschluss (Telefon und Internet) für die zum SJ 2019/20 eingesetzte Stelle des/der Schulsozialarbeiters/in (JAS) ist in Vorbereitung.

Dabei wird eine physikalische Trennung von Verwaltungs-/Schul- und JAS-Netz vorgenommen.

Ein Austausch der Desktop-Arbeitsplatzstationen im zweiten Computerraum, in der Schulküche, in den Werkräumen, im PCB-Raum sowie im Fachraum Ethik/Religion gemäß VOTUM 2018 ist geplant.

Außerdem soll ein Austausch der Desktop-PCs in sechs Klassenzimmern durch je zwei Notebooks gemäß VOTUM 2018 erfolgen, damit diese gegebenenfalls gemeinsam (12 Stück) für eine Notebook-Klasse genutzt werden können.

Weiterhin ist eine Neuanschaffung von elf mobilen Workstations bestehend aus einer Dockingstation samt Notebook für die Lehrkräfte in sechs Klassenräumen, sowie fünf weiteren Fachräumen angedacht.

Für die Projektion ist die Neuanschaffung von insgesamt 15 an den Decken zu installierenden Beamern in den Klassenräumen, den Fachräumen sowie im EDV-Raum 2 laut VOTUM 2018 einschließlich Lautsprechern vorgesehen.

Im Werkraum 2 (trocken) soll darauf geachtet werden, dass die Geräte staubgeschützt sind, da dort bedingt durch den Maschineneinsatz mit erhöhter Staubbelastung zu rechnen ist. Überdies sollen insgesamt zwölf Dokumentenkameras für sechs Klassenzimmer und sechs Fachräume angeschafft werden.

Der alte Tintenstrahldrucker in der Schulküche soll durch einen SW-Laserdrucker ausgetauscht werden.

2.2.2 Software

Im Zuge der Hardware-Erneuerung ist eine Umstellung auf Windows 10 sowie die Lizenzierung der aktuellen MS-Office-Version 365 mit Word, Excel und PowerPoint angedacht. Die CAD-Software Solid Edge soll auch auf den Rechnern im Werkraum installiert werden, damit direkt vor Ort technische Zeichnungen erstellt werden können.

Im Frühjahr 2018 wurde dem Sachaufwandsträger der Ausstattungsplan vorgelegt.

Anschließend soll dessen Umsetzung (Beschaffung und Installation) durch den Systembetreuer, die Firma IT-Service Häcker und den Systemadministrator der Gemeinde Christian Huth erfolgen.

2.2.3 Zukünftige Überlegungen

In Hinblick auf die voranschreitende Entwicklung werden alle Lehrer die Gelegenheiten nutzen, um weitere technische Lösungen und Technologien an anderen Schulen kennen zu lernen. Sollten sich daraus angemessene und technisch ausgereifte Möglichkeiten bieten, so ist es geplant, diese peu à peu ebenso zu implementieren.

Großbildmonitore für die Großbilddarstellung kommen derzeit neu auf den Markt und werden bereits von einigen Schulen erprobt. Daher ist es vorstellbar, zwei Klassenräume alternativ zum Beamer mit jeweils einem Großbildmonitor auszurüsten.

Wir stellen uns überdies vor, dass zwei Klassensätze mit je 16 iPads angeschafft werden, die über eine eigene WLAN-Anbindung und mittels AirPlay an das Schulnetz gekoppelt werden können.

Als zukünftige Serverlösung erscheint ein cloudbasierter Server sinnvoll, der es Lehrkräften wie Schülerinnen und Schülern ermöglicht, nicht nur von der Schule aus sicher auf die entsprechende Nutzeroberfläche zurückzugreifen.

3. Fortbildungsplan

Die tägliche Nutzung der Medien im Unterricht setzt voraus, dass die Lehrkräfte im Umgang mit der Hard- und Software geschult sind und sie selbständig einsetzen können. Hierfür wurde der Fortbildungsbedarf ermittelt und ein umfassender Fortbildungsplan aufgestellt.

3.1 Schulhausinterne Fortbildungen

Im Rahmen schulhausinterner Fortbildungen soll zunächst der alltägliche Umgang mit der angeschafften Hardware sichergestellt werden. Dazu gehört neben einer Einweisung in die Dockingstationen in den Klassen- und Fachräumen insbesondere der Umgang mit der Dokumentenkamera. Bereits im Schuljahr 2018/19 werden alle Lehrkräfte in dem neu eingerichteten EDV-Raum 1 in entsprechenden Möglichkeiten der Hard- und Software eingewiesen. Auch im Umgang mit der digitalen Videokamera soll eine Unterweisung für die Kolleginnen und Kollegen erfolgen.

Daraus ergeben sich auch Fortbildungen im Bereich der Software. Hier sollen die entsprechenden Anwendungsprogramme für die Bild-, Audio- und Videoverarbeitung (z.B. Gimp, Audacity und Movie Maker) geschult werden. Online-Programme wie LearningApps.org oder Orthografietrainer.net werden auch in Form schulhausinterner Fortbildungen eingeführt bzw. vertieft.

Im Zusammenhang mit dem neu konzipierten Fach Informatik werden innerhalb des Kollegiums die Ergebnisse von Fortbildungen auf Schulumtsebene multipliziert.

Der Medienführerschein Bayern soll in allen Klassen ab der Jahrgangsstufe 5 eingeführt werden. Daher werden alle Lehrkräfte die dafür notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben, die sie an die Schülerinnen und Schüler weitergeben sollen.

Wo dies sinnvoll und möglich erscheint, ist eine Schulungs-Kooperation mit unserer Partnerschule im Schulverbund, der Mittelschule Schöllkrippen, angedacht.

3.2 Externe Fortbildungen

Über die vielfältigen Möglichkeiten des Digitalen Klassenzimmers haben sich Lehrkräfte bereits an anderen Schulen informiert und werden die Entwicklungen dort weiter beobachten und gegebenenfalls auf deren Umsetzung an unserer Schule überprüfen.

Alle Lehrkräfte sind inzwischen bei Mebis angemeldet. Auf Schulamtsebene sollen die entsprechenden Möglichkeiten, die dieses Portal bietet, vermittelt werden.

Weitergehende Fortbildungen für das Fach Informatik in den höheren Jahrgangsstufen sind bereits fest eingeplant.

Die von der Regierung von Unterfranken und vom Kultusministerium vorgesehenen eLearning-Module starten verpflichtend für alle Lehrkräfte zum Schuljahr 2019/20.

Im Bereich MS Office werden sich alle Lehrkräfte auf dem laufenden Stand der Entwicklung halten.

Lokale, regionale und eLearning-Angebote werden die Lehrkräfte fortlaufend nutzen, um mit der medial-technischen Entwicklung Schritt zu halten.

Im Ausblick auf die mögliche Anschaffung von iPads in Verbindung mit einem begrenzten WLAN (mobile Hotspots) und von Großbildschirmen ist eine entsprechende Weiterbildung auf diese Geräte bzw. Technik notwendig.

4. Medien- und Methodencurriculum

Das Medien- und Methodencurriculum wurde anhand der Inhalte des Lehrplans des Kultusministeriums für die Klassen 5 bis 9 erstellt. Es beschreibt die verschiedenen medialen Kompetenzen, die die Schüler durch Projekte in den jeweiligen Fächern erlernen sollen.

Medien- und Methodencurriculum: siehe Anlage

Zusätzlich zum Medien- und Methodencurriculum wird ein Materialpool mit Unterrichtskonzepten aufgebaut, der allen Lehrkräften zur Verfügung steht.

5. Ergänzende Maßnahmen

An der Schule gibt es einige Schülerinnen und Schüler mit nichtdeutscher Muttersprache. Auch mit Hilfe von Online-Programmen werden hier Deutschkenntnisse und mediale Fähigkeiten vermittelt.

An Elternabenden und in entsprechenden Sprechstunden erhalten die Eltern gezielt Informationen über Chancen und Risiken des Medienkonsums sowie Empfehlung für Umgang mit Medien. Dabei nutzen wir auch Fachvorträge von externen Partnern.

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 5	D 5 Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung I, v. a. Formatieren (Kochbuch) * erstellen elektronische Textdokumente und verwenden zur optisch ansprechenden Darstellung einfache Formatierungsmöglichkeiten.	D 5 Fünf-Stufen-Lesetechnik * erfassen altersgemäße kontinuierliche und diskontinuierliche Texte mithilfe einfacher Lese- und Texterschließungsstrategien.	Ku 5 Analyse und Erprobung fotografischer Mittel * nutzen bewusst die Möglichkeiten des Fotografierens, um anhand desselben Motivs verschiedene Bildwirkungen zu erproben und zu erzielen. * analysieren die Wirkung elementarer fotografischer Mittel, um sie für eine selbst formulierte Bildaussage zu nutzen.	D 5 Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung I, v. a. Formatieren (Kochbuch) * erstellen elektronische Textdokumente und verwenden zur optisch ansprechenden Darstellung einfache Formatierungsmöglichkeiten.	D 5 Unterscheidung Realität vs. Fiktion; Reflexion des eigenen Medienkonsum * erfassen angeleitet die Absicht einfacher medialer Formen. * erkennen die Vermischung von Realität und Fiktion in medialen Darstellungen anhand des Verhaltens der Protagonistinnen und Protagonisten.
	WG 5 Kennenlernen der Schul-EDV, Computer-Grundkurs * führen grundlegende Funktionen von Anwendungsprogrammen korrekt aus und setzen diese bei einfachen Anwendungsaufgaben um. * recherchieren im Internet auf ausgewählten Seiten gezielt für eigene Arbeitsvorhaben.	M 5 Kennen unterschiedlicher Diagrammtypen und Erstellen von Diagrammen * strukturieren und interpretieren gewonnene Daten und schließen auf Zusammenhänge, um Sachfragen zu beantworten.	D 5 Forumsdiskussion (mebis) zur Gestaltung des Klassenzimmers * verwenden bei der digitalen Kommunikation eine angemessene, medienspezifische Sprache und beachten die allgemeinen Persönlichkeitsrechte von Kommunikationspartnerinnen und Kommunikationspartnern.	Ku 5 Analyse und Erprobung fotografischer Mittel * nutzen bewusst die Möglichkeiten des Fotografierens, um anhand desselben Motivs verschiedene Bildwirkungen zu erproben und zu erzielen. * analysieren die Wirkung elementarer fotografischer Mittel, um sie für eine selbst formulierte Bildaussage zu nutzen.	* wählen Print- und Hörmedien begründet aus und nutzen sie zur anregenden und genussvollen Freizeitgestaltung. * reflektieren ihren Medienkonsum und seine Folgen und entwickeln so ein Bewusstsein für den sinnvollen Konsum.
	WG 5 Programmieren mit LOGO I (Module: Turtle und Bruno-Schleife) * führen grundlegende Funktionen von Anwendungsprogrammen korrekt aus und setzen diese bei einfachen Anwendungsaufgaben um.	WG 5 Nachrichtenrecherche auf Logo * recherchieren im Internet auf ausgewählten Seiten gezielt für eigene Arbeitsvorhaben.			

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 6	D 6 Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung II (u. a. Texte formatieren, Bilder einfügen) * verwenden zur Erstellung von elektronischen Textdokumenten angemessene Gestaltungsmöglichkeiten.	D 6 Vergleich unterschiedlicher Quellen * entnehmen anhand von Leitfragen Informationen aus pragmatischen Texten unterschiedlicher Medien und gleichen dabei Inhalte mit ihrem Vorwissen ab. * nutzen Inhaltsverzeichnisse und Suchmaschinen zur Orientierung sowie zur Recherche und vergleichen den Informationsgehalt unterschiedlicher Quellen hinsichtlich Inhalt und Intention	D 6 Aufzeigen von Lesege- wohnheiten, Buchpräsen- tation * zeigen Lesege- wohnheiten auf und stellen Lesevorlieben vor, auch im Hinblick auf ihre Freizeitgestaltung.	D 6 Buchpräsentation (Ver- wendung audiovisueller Me- dien) * unterstützen kurze Vorträge durch den bewussten Einsatz von Körpersprache und Me- dien, um Verständlichkeit und Aufmerksamkeit zu erhöhen.	D 6 Gefahren des Medienge- brauchs (Medienführerschein Bayern) * unterscheiden Verständ- lichkeit und Intention ver- schiedener medialer Darstel- lungen * wählen Print- und Hörme- dien sowie Filme begründet aus und nutzen sie zur ange- messenen, genussvollen Frei- zeitgestaltung. * reflektieren über Art und Umfang der eigenen Medien- nutzung anhand von Leitfra- gen und entwickeln dadurch ein Bewusstsein für den sinn- vollen Konsum. * beurteilen in alterstypi- schen digitalen Kommunikati- onsmedien die spezifische Sprache sowie die adäquaten medialen Mittel und sind sich der Gefahren und Risiken des Mediengebrauchs bewusst.
	WG 6 Programmieren mit LOGO II (Module: Nele-Merk- kasten, Thu Tao ist schlau, Von Blüten und Spiralen)	WG 6 Informationsrecherche mit Suchmaschinen I (be- kannte Themen) (Medienführ- erschein Bayern) * recherchieren in Abhängig- keit vom Arbeitsvorhaben ge- zielt Anregungen, Informatio- nen, Hilfen oder Anleitungen.		Ku 6 Erstellung eines Hand- outs * gestalten analog oder digital Texte mit einer geeigneten Schriftart, um einen bestimm- ten Inhalt visuell zu vermit- teln.	
	WG 6 Grundlegende Funktio- nen der Textverarbeitung II * führen grundlegende Funk- tionen der Textverarbeitung beim Erstellen und Gestalten von Dokumenten aus.	NT 6 Auswahl aussagekräfti- ger Informationen (Thema: Fotosynthese) * wählen themenbezogene und aussagekräftige Informa- tionen aus vorgegebenen Quellen aus.		D 6 Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung II (u. a. Texte formatieren, Bilder ein- fügen) * verwenden zur Erstellung von elektronischen Textdoku- menten angemessene Gestal- tungsmöglichkeiten.	D 6 Vergleich unterschiedli- cher Quellen (Medienführer- schein Bayern) (siehe Suchen und Verarbei- ten)

		<p>M 6 Auswertung von Fragebögen, Ordnung und Vergleich von Daten (Projekt: Freizeit)</p> <ul style="list-style-type: none"> * entnehmen, ordnen und vergleichen Daten aus verschiedenen Quellen, um Datendarstellungen kritisch zu betrachten, und schließen auf weitere Aussagen von Diagrammen, die nicht direkt dargestellt werden. 		<p>WG 6 Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung II (u. a. Texte formatieren, Bilder einfügen)</p> <ul style="list-style-type: none"> * führen grundlegende Funktionen der Textverarbeitung beim Erstellen und Gestalten von Dokumenten aus. 	<p>KR/Eth 6 Soziale Kontakte im Internet – Unterschiede persönlicher vs. digitaler Sozialkontakte (Medienführerschein Bayern)</p> <ul style="list-style-type: none"> * sind sich persönlicher Vorlieben und Gewohnheiten ihres Medienkonsums bewusst und begründen sie. * nutzen in ihrem schulischen und privaten Alltag Medien überlegt und bewusst, indem sie Nutzen und Risiken abwägen. * erkennen Unterschiede zwischen sozialen Kontakten durch digitale Medien und persönlichen Kontakten und Gesprächen
--	--	--	--	---	---

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 7	<p>ES 7 Benennen von Dateien und Speichern in Ordnerstrukturen (Erstellen einer Gewürzfibel)</p> <ul style="list-style-type: none"> * erstellen und gestalten einfache Schriftstücke in digitaler Form. * speichern die Dateien von erstellten Schriftstücken in vorgegebenen Ordnerstrukturen ab. 	<p>Inf 7 Informationsrecherche mit Suchmaschinen II</p> <ul style="list-style-type: none"> * verwenden eigenständig verschiedene Internetdienste zur Informationsgewinnung und Präsentation der Ergebnisse. 	<p>Inf 7 Persönliche Informationen und Kommunikation im Internet (Medienführerschein)</p> <ul style="list-style-type: none"> * setzen moderne Kommunikationsplattformen auch im Alltag ein, indem sie ihre Kenntnisse zu deren Funktion und Bedeutung nutzen. Dabei beachten sie die Probleme und Risiken, die damit verbunden sind. 	<p>ES 7 Benennen von Dateien und Speichern in Ordnerstrukturen</p> <ul style="list-style-type: none"> * erstellen und gestalten einfache Schriftstücke in digitaler Form (z. B. Info-, Speisekarten, Rezepte). * speichern die Dateien von erstellten Schriftstücken in vorgegebenen Ordnerstrukturen ab. 	<p>Inf 7 Persönliche Informationen und Kommunikation im Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> * setzen moderne Kommunikationsplattformen auch im Alltag ein, indem sie ihre Kenntnisse zu deren Funktion und Bedeutung nutzen. Dabei beachten sie die Probleme und Risiken, die damit verbunden sind.
	<p>Inf 7 Vergleich von Betriebs- und Rechensysteme (u. a. Speichermedien)</p> <ul style="list-style-type: none"> * vergleichen und bewerten die Komponenten von verschiedenen Rechensystemen hinsichtlich ihrer Kenngrößen. * vergleichen und bewerten verschiedene Betriebssysteme von Endgeräten hinsichtlich ihres Funktionsumfangs und Einsatzbereichs sowie ihrer Bedienung, um für ihre individuellen Einsatzgebiete eine sinnvolle Auswahl treffen zu können. * verwenden das Binärsystem, um Zustände und Funktionsweisen bei der digitalen Informationsübertragung zu beschreiben. 		<p>WiK 7 Verantwortungsvoller Umgang mit personenbezogenen Daten</p> <ul style="list-style-type: none"> * wenden grundlegende Sicherheitsregeln und -einstellungen zum Schutz von Informationen und Daten im Internet an. * gehen mit eigenen und fremden Daten verantwortungsvoll um (z. B. Recht am Bild, personenbezogene Daten). * nutzen Internetangebote für die Gestaltung von Dokumenten und Präsentationsmedien. 	<p>E 7 Präsentation mit PowerPoint I</p> <ul style="list-style-type: none"> * geben eine kurze einfache Präsentation zu einem vertrauten Thema in Form einer linearen Aneinanderreihung von einzelnen inhaltlichen Punkten. Dabei setzen sie Visualisierungstechniken ein und nutzen kurze Notizen als Gedächtnisstütze. Zur Vorbereitung orientieren sie sich an detaillierten Mustern und verwenden gezielt vorgegebene Quellen zur Informationsbeschaffung. 	<p>WiK 7 Verantwortungsvoller Umgang mit personenbezogenen Daten</p> <ul style="list-style-type: none"> * wenden grundlegende Sicherheitsregeln und -einstellungen zum Schutz von Informationen und Daten im Internet an. * gehen mit eigenen und fremden Daten verantwortungsvoll um (z. B. Recht am Bild, personenbezogene Daten). * nutzen Internetangebote für die Gestaltung von Dokumenten und Präsentationsmedien.

	<p>Inf 7 Programmieren mit scratch * verwenden eine pädagogische Programmierumgebung, um einfache Problemstellungen zu lösen.</p>			<p>D 7 Präsentation mit Power-Point I unterstützen ihren Vortrag zu einem selbst gewählten Thema durch den bewussten Einsatz von Körpersprache, Körperhaltung und Sprechverhalten sowie illustrierenden Einsatz von Medien.</p>	
--	---	--	--	---	--

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 8	<p>Inf 8 Kennen von Funktionen von Netzwerkkomponenten und -schnittstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> * bilden die Hardware lokaler Netzwerke unter Verwendung gängiger Netzwerkkomponenten ab und betreiben strukturierte Fehlersuche. * vergleichen und bewerten Funktion bzw. Bedienung der Betriebssysteme von Geräten mit speziellen Aufgaben, um diese bei Bedarf anwendungsbezogen auszuwählen. 	<p>NT 8 Recherche von Informationen und Daten und Prüfung bzgl. ihrer Relevanz</p> <ul style="list-style-type: none"> * interpretieren erhobene oder recherchierte Daten, prüfen sie angeleitet auf Relevanz und setzen diese zur Eingangshypothese in Beziehung. * recherchieren in unterschiedlichen Quellen zu vorgegebenen Fragestellungen zu einem naturwissenschaftlichen Thema. 	<p>Ku 8 Erstellen eines Werbespots für die Schule</p> <ul style="list-style-type: none"> * vergleichen kritisch Werben in Printmedien im Hinblick auf das jeweilige Verhältnis von Absicht und Gestaltungsmittel. * entwerfen Werbung für eine Musikgruppe, ein Produkt oder eine Veranstaltung mit digitalen Mitteln und begründen ihre Gestaltungsentscheidungen. 	<p>D 8 Präsentation mit PowerPoint; Analysieren und Nutzen von Darstellungsformen von Informationen in Texten und Bildern</p> <ul style="list-style-type: none"> * bei der Planung von Vorträgen und Präsentationen zu selbst gewählten Themen berücksichtigen sie auch Körpersprache, Zuwendung zu den Adressaten und differenziertes Sprechverhalten sowie geeignete Medien zur Illustration und Information. 	<p>Ku 8 Erstellen eines Werbespots für die Schule</p> <ul style="list-style-type: none"> * vergleichen kritisch Werben in Printmedien im Hinblick auf das jeweilige Verhältnis von Absicht und Gestaltungsmittel. * entwerfen Werbung für eine Musikgruppe, ein Produkt oder eine Veranstaltung mit digitalen Mitteln und begründen ihre Gestaltungsentscheidungen.
	<p>M 8 Erstellen von Diagrammen mithilfe der Tabellenkalkulation</p> <ul style="list-style-type: none"> * führen Zufallsexperimente aus ihrer Lebenswelt durch und halten ihre Ergebnisse in geeigneter Form fest. * nutzen Ergebnislisten und Diagramme, um Aussagen zu absoluten Häufigkeiten zu treffen. * ermitteln die relative Häufigkeit rechnerisch und stellen diese in Bruch- und Prozent-schreibweise sowie in Diagrammen dar. 	<p>WiK 8 Informationsrecherche mit Suchmaschinen</p> <ul style="list-style-type: none"> * recherchieren weitgehend selbständig und zielorientiert Informationen zu bekannten und unbekannt Themen. Sie werten die gewonnenen Inhalte kritisch aus, übernehmen diese unter Berücksichtigung rechtlicher Aspekte und bereiten sie für die weitere Arbeit adressatenbezogen auf. * nutzen weitere Internetangebote kritisch und reflektieren dabei verantwortungsbewusst das eigene Handeln. 		<p>Ku 8 Erstellen eines Werbespots für die Schule</p> <ul style="list-style-type: none"> * vergleichen kritisch Werben in Printmedien im Hinblick auf das jeweilige Verhältnis von Absicht und Gestaltungsmittel. * entwerfen Werbung für eine Musikgruppe, ein Produkt oder eine Veranstaltung mit digitalen Mitteln und begründen ihre Gestaltungsentscheidungen. 	<p>WiK 8 Netiquette für soziale Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> * sind sich einer Vielzahl von Gefahren im Internet bewusst und schützen das Computersystem und persönliche Daten vor Missbrauch durch geeignete Maßnahmen. * nutzen weitere Internetangebote kritisch und reflektieren dabei verantwortungsbewusst das eigene Handeln.

	<p>WiK 8 Erstellen, Bearbeiten und Gestalten verschiedener Dokumente * wenden umfangreiche Funktionen verschiedener Programme zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung verschiedener Dokumente unter Einhaltung der Fachsprache sicher und weitgehend rationell an.</p>	<p>D 8 Erstellen von Mindmaps * wenden zum Ordnen von Informationen unterschiedliche Strategien an und reflektieren über deren Funktionalität. * fassen überschaubare Inhalte zu kontinuierlichen und diskontinuierlichen Texten zusammen und reflektieren dabei die Funktionalität.</p> <p>M 8 Erstellen von Diagrammen mithilfe der Tabellenkalkulation (siehe Basiskompetenzen)</p>		<p>WiK 8 Erstellen, Bearbeiten und Gestalten verschiedener Dokumente * wenden umfangreiche Funktionen verschiedener Programme zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung verschiedener Dokumente unter Einhaltung der Fachsprache sicher und weitgehend rationell an.</p>	<p>WiK 8 Cybermobbing * nutzen weitere Internetangebote (z. B. Social Software, Fotodatenbanken, Wikis) kritisch und reflektieren dabei verantwortungsbewusst das eigene Handeln.</p> <p>ES 8 Kennen und Reflektieren rechtlicher Grundlagen des Urheber-, Datenschutz- und Persönlichkeitsrechts * berücksichtigen bei der Verarbeitung von Informationen sicherheitsrelevante und rechtliche Aspekte.</p>
--	--	---	--	--	---

	Basiskompetenzen	Suchen und Verarbeiten	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Jahrgangsstufe 9	<p>Ku 9 Bildbearbeitung mit einer Software * entwerfen in Partner- oder Teamarbeit und mit geeigneten Mitteln einen Innen- oder Außenraum mit eigener Charakteristik. Dazu besprechen sie auf konstruktiv wertschätzende Weise die Ideen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler. Im Rahmen einer bewusst gewählten Präsentationsform begründen sie ihre Gestaltungsentscheidungen.</p>	<p>D 9 Informationsrecherche mit Suchmaschinen IV (bekannte und unbekannt Themen, kritische Quellenprüfung) * recherchieren zu Texten zusätzliches Hintergrundwissen aus unterschiedlichen Medien und nutzen die Zusatzinformationen für die Textinterpretation.</p>	<p>Ku 9 Bildbearbeitung mit einer Software * entwerfen in Partner- oder Teamarbeit und mit geeigneten Mitteln einen Innen- oder Außenraum mit eigener Charakteristik. Dazu besprechen sie auf konstruktiv wertschätzende Weise die Ideen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler. Im Rahmen einer bewusst gewählten Präsentationsform begründen sie ihre Gestaltungsentscheidungen</p>	<p>Ku 9 Bildbearbeitung mit einer Software * entwerfen in Partner- oder Teamarbeit und mit geeigneten Mitteln einen Innen- oder Außenraum mit eigener Charakteristik. Dazu besprechen sie auf konstruktiv wertschätzende Weise die Ideen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler. Im Rahmen einer bewusst gewählten Präsentationsform begründen sie ihre Gestaltungsentscheidungen</p>	<p>D 9 Diskussion und Reflexion über digitale Spiele (Medienführerschein Bayern) * prüfen und bewerten die Wirkung von ausgewählten Gestaltungsmitteln sowie die Vermischung von Realität und Fiktion in unterschiedlichen medialen Darstellungen. nutzen geeignete Medien, die sie sich selbständig beschaffen (z. B. aus Bücherei, Mediathek), zur Freizeitgestaltung sowie zum alltäglichen Medienkonsum und reflektieren ihren Medienkonsum.</p>
	<p>T 9 Erzeugen von Körpern mit rechteckigen Formänderungen mittels eines CAD-Programms * erzeugen Körper mit rechteckigen Formänderungen mittels eines CAD-Programms in unterschiedlichen Darstellungsarten.</p>			<p>ES 9 Präsentation mit Power-Point III * fertigen selbständig verschiedene Dokumente, Druckerzeugnisse und Präsentationen unter Anwendung selbst gewählter Programme an. Dabei integrieren sie Dateien unterschiedlicher Formate. * beschaffen sich mithilfe digitaler Kommunikationsmittel Informationen zur weiteren Verarbeitung.</p>	

Schwerpunktebenen – Klassen 5/6

Kl.	Kodieren und Programmieren	Leseförderung	Souverän handeln in einer mediatisierten Welt	Text- und Datenverarbeitung	Ohne Schwerpunkt
5	<i>Werken und Gestalten</i> Programmieren mit LOGO I	<i>Deutsch</i> Fünf-Stufen-Lesetechnik <i>Kunst</i> Analyse und Erprobung fotografischer Mittel <i>Mathematik</i> Kennen unterschiedlicher Diagrammtypen und Erstellen von Diagrammen <i>Werken und Gestalten</i> Nachrichtenrecherche auf Logo	<i>Deutsch</i> Unterscheidung Realität vs. Fiktion; Reflexion des eigenen Medienkonsum	<i>Deutsch</i> Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung I, v. a. Formatieren <i>Mathematik</i> Kennen unterschiedlicher Diagrammtypen und Erstellen von Diagrammen <i>Werken und Gestalten</i> Kennenlernen der Schul-EDV, Computer-Grundkurs	<i>Deutsch</i> Forumsdiskussion (Mebis) zur Gestaltung des Klassenzimmers
6	<i>Werken und Gestalten</i> Programmieren mit LOGO II	<i>Deutsch</i> * Aufzeigen von Lesegewohnheiten, Buchpräsentation * Vergleich unterschiedlicher Quellen <i>Mathematik</i> Auswertung von Fragebögen, Ordnung und Vergleich von Daten <i>Natur und Technik</i> Auswahl aussagekräftiger Informationen <i>Werken und Gestalten</i> Informationsrecherche mit Suchmaschinen I	<i>Deutsch</i> Gefahren des Mediengebrauchs <i>Ethik/Ev. u. Kath. Religionslehre</i> Soziale Kontakte im Internet – Unterschiede persönlicher vs. digitaler Sozialkontakte	<i>Deutsch</i> Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung II <i>Kunst</i> Erstellung eines Handouts <i>Werken und Gestalten</i> Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung II	

Schwerpunktebenen – Klassen 7-9

Kl.	Kodieren und Programmieren	Leseförderung	Souverän handeln in einer mediatisierten Welt	Text- und Datenverarbeitung	Ohne Schwerpunkt
7	<i>Informatik</i> Programmieren mit scratch Informatik Vergleich von Betriebs- und Rechensysteme	<i>Informatik</i> Informationsrecherche mit Suchmaschinen II	<i>Informatik</i> Persönliche Informationen und Kommunikation im Internet <i>Wirtschaft und Kommunikation</i> Verantwortungsvoller Umgang mit personenbezogenen Daten	<i>Ernährung und Soziales</i> Benennen von Dateien und Speichern in Ordnerstrukturen	<i>Deutsch</i> Präsentation mit PowerPoint I <i>Englisch</i> Präsentation mit PowerPoint I
8	<i>Informatik</i> Kennen von Funktionen von Netzwerkkomponenten und -schnittstellen	<i>Deutsch</i> Erstellen von Mindmaps Mathematik Erstellen von Diagrammen mithilfe der Tabellenkalkulation <i>Natur und Technik</i> Recherche von Informationen und Daten und Prüfung bzgl. ihrer Relevanz <i>Wirtschaft und Kommunikation</i> Informationsrecherche mit Suchmaschinen III	<i>Ernährung und Soziales</i> Kennen und Reflektieren rechtlicher Grundlagen des Urheber-, Datenschutz- und Persönlichkeitsrechts <i>Wirtschaft und Kommunikation</i> Cybermobbing <i>Wirtschaft und Kommunikation</i> Netiquette für soziale Medien	<i>Deutsch</i> Erstellen von Mindmaps <i>Mathematik</i> Erstellen von Diagrammen mithilfe der Tabellenkalkulation <i>Wirtschaft und Kommunikation</i> Erstellen, Bearbeiten und Gestalten verschiedener Dokumente	<i>Deutsch</i> Präsentation mit PowerPoint II (animierte Präsentationen); Analysieren und Nutzen von Darstellungsformen von Informationen in Texten und Bildern <i>Kunst</i> Erstellen eines Werbespots für die Schule
9	<i>Technik</i> Erzeugen von Körpern mit rechteckigen Formänderungen mittels eines CAD-Programms	<i>Deutsch</i> Informationsrecherche mit Suchmaschinen IV	<i>Deutsch</i> Diskussion und Reflexion über digitale Spiele <i>Geschichte/Politik/Geographie</i> Chat-Bots und Social Bots		<i>Ernährung und Soziales</i> Präsentation mit PowerPoint III <i>Kunst</i> Bildbearbeitung mit einer Software

