

Schulinterner Lehrplan am Heinrich-Heine-Gymnasium

Medienbildung (MB)



Stand: Januar 2022

Fach:	Medienbildung	Jahrgangsstufe:	7
--------------	----------------------	------------------------	----------

Aufgaben und Ziele des Fachs „Medienbildung“ am HHG

Das Fach „Medienbildung“ (Jg. 7) soll den Grundstein für die mediale Kompetenzerweiterung als Unterstützung für sämtliche Fächer im Rahmen des Medienkonzeptes bilden. In der Jahrgangsstufe 7 wird epochal mit einem zweistündigen Umfang das Fach unterrichtet.

Die Konzeption zielt darauf ab, dass die in den Jahrgangsstufe 5-6 erworbenen Fähigkeiten, die unter Einbezug sämtlicher Fächer in der Unterstufe laut dem Medienkompetenzplan NRW vermittelt werden, in der Jahrgangsstufe 7 erweitert und vertieft werden, um auf diese Weise den Herausforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt zu begegnen.

Des Weiteren soll die Vermittlung einer informatischen Grundbildung, die als Hauptaufgabe des Fachs Informatik in den Jahrgangsstufen 5-6 definiert ist, durch unterschiedliche Zugänge ergänzt werden.

Inhalte und Zielsetzungen am Ende der Jahrgangsstufe 7

Unterrichtsvorhaben 7.1: Produktion und Präsentation

Zielsetzung

- Das Themenfeld „Produktion und Präsentation“ fokussiert die Planung und Erstellung von Medienprodukten. Der konkrete Umgang mit gängigen Schreib- und Präsentationsprogrammen soll vertieft werden. Als inhaltliche Erweiterung dient insbesondere der Umgang mit Tabellenkalkulationsprogrammen. Die Kompetenzen im Umgang mit diesen Text- und Präsentationsdokumenten sollen dahingehend erweitert werden, um die Ausgestaltung künftiger Prüfungsformen wie Hausarbeiten o.Ä. vorzubereiten.

Inhaltliche Schwerpunkte

- Grundlagen der Tabellenkalkulation
 - Nutzung von Formeln
 - Erstellung von Diagrammen
- Textverarbeitung
- Vertiefung Präsentationsprogramme

Unterrichtsvorhaben 7.2: Visuelle Programmierung

Zielsetzung

- Das Themenfeld „Visuelle Programmierung“ wiederholt und erweitert Inhalte der Jahrgangsstufen 5 und 6 (Informatik). Hierbei sollen vor allem in projektartigen Herangehensweisen die Planung und Erstellung von eigenen Programmen fokussiert werden. Der Lebensweltbezug sowie der spielerische Zugang sollen die Kreativität der Schülerinnen und Schüler hinsichtlich eigener Programmierungen ermöglichen. Auch die Kooperation untereinander soll in diesem Themenfeld besonders gefördert werden.

Inhaltliche Schwerpunkte

- Spiele mit Scratch
- Sensoren & Aktoren (WonderShare Cue)

Unterrichtsvorhaben 7.3: Chancen & Risiken der digitalen Welt

Zielsetzung

- Im Themenfeld „Chancen & Risiken der digitalen Welt“ sollen die Schülerinnen und Schüler im Hinblick auf ihren eigenen Umgang mit digitalen Medien sensibilisiert werden. Es wird aufgezeigt, wie sich digitale Kommunikation sinnvoll einsetzen lässt und wo sie auf ihre Grenzen stößt. Dabei soll das Verhalten in sozialen Netzwerken analysiert und der Umgang mit eigenen Daten kritisch betrachtet werden. Weiterhin wird der zunehmende Einfluss von digitalen Netzwerken in allen Lebensbereichen thematisiert und hinterfragt.

Inhaltliche Schwerpunkte

- Verhalten und Umgang mit sozialen Netzwerken
- Cybermobbing
- Mediennutzung im Alltag
- Spaß und Sucht
- Urheberrecht und Datenschutz

Unterrichtsvorhaben 7.4: Projekt 3D-Druck**Zielsetzung**

- Das Themenfeld „Projekt 3D-Druck“ umfasst die Planung, Konzeption und Erstellung eigener dreidimensionaler Objekte mithilfe eines visuellen Bearbeitungsprogramms sowie die konkrete Ausgestaltung bis hin zum tatsächlichen Druck der zuvor erstellten Modelle. Innerhalb des Themenfeldes soll die Kreativität und Kooperationsbereitschaft der Schülerinnen und Schüler gefördert werden. Gleichzeitig wird der Umgang mit komplexeren Programmen eingeübt und technisches Verständnis der eingesetzten 3D-Drucker vermittelt.

Inhaltliche Schwerpunkte

- Modellierung von dreidimensionalen Objekten
- Visuelles Design
- Umgang mit dem 3D-Drucker

Leistungsbewertung

Der Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ erfasst die im Unterrichtsgeschehen durch mündliche, schriftliche und praktische Beiträge erkennbare Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler. Bei der Bewertung berücksichtigt werden die Qualität, die Quantität und die Kontinuität der Beiträge. Die Kompetenzentwicklung im Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ wird sowohl durch kontinuierliche Beobachtung während des Schuljahres (Prozess der Kompetenzentwicklung) als auch durch punktuelle Überprüfungen (Stand der Kompetenzentwicklung) festgestellt. Bei der Bewertung von Leistungen, die die Schülerinnen und Schüler im Rahmen von Partner- oder Gruppenarbeiten erbringen, kann der individuelle Beitrag zum Ergebnis der Partner- bzw. Gruppenarbeit einbezogen werden.

Mögliche Überprüfungsformen:

- Darstellungs- und Dokumentationsaufgaben
 - Beschreibung informatorischer Zusammenhänge
 - Auswertung von Sensoren und Aktoren
 - Beschreibung und Erläuterung methodischer Vorgehensweisen
- Modellierungs- und Implementationsaufgaben
 - Erstellung von Quellcodes und Algorithmen
 - Fehlersuche und -korrektur in Algorithmen und Quellcodes
- Präsentationsaufgaben
 - Programme vorstellen und erläutern
 - Kurzvorträge und Präsentationen
 - Dateien (Word, Excel, PowerPoint) präsentieren
- Begründungs- und Bewertungsaufgaben
 - Begründung der eigenen Vorgehensweise
 - Stellungnahme zu Texten und Medienbeiträgen

Weitere Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen:

- Medienbildung wird in Klasse 7 epochal wahlweise im ersten oder zweiten Halbjahr unterrichten.
- Teilnahme Informatik-Biber (Medienbildungskurse 1. Halbjahr)
- Teilnahme Jugendwettbewerb Informatik (Medienbildungskurse 2. Halbjahr)

Bezug zum Medienkompetenzrahmen NRW (Schwerpunkte)

- | | |
|---|-----------------|
| 1. Bedienen und Anwenden | (1.1-1.4) |
| 2. Informieren und Recherchieren | (2.1-2.4) |
| 3. Kommunizieren und Kooperieren | (3.1, 3.3, 3.4) |
| 4. Produzieren und Präsentieren | (4.1-4.4) |
| 5. Analysieren und Reflektieren | (5.1, 5.3, 5.4) |
| 6. Problemlösen und Modellieren | (6.3, 6.4) |

Anhang: Berufsorientierung / Einsatz des iPads im Informatikunterricht

<u>Berufsorientierung</u>			
	Inhalt	Wann?	Wo?
7	Textverarbeitung Grundlagen der Tabellenkalkulation	7	Medienbildung: Unterrichtsvorhaben 7.1: Produktion und Präsentation
7	Mediennutzung im Alltag	7	Medienbildung: Unterrichtsvorhaben 7.3: Chancen & Risiken der digitalen Welt

<u>Einsatz des iPads im Informatikunterricht</u>
<i>Vorwort:</i> <i>Aufgrund fachspezifischer Vorgaben liegt der Schwerpunkt auf dem Einsatz von Desktop-PCs. Dennoch werden die iPads im Informatikunterricht folgendermaßen verwendet:</i>
Jahrgangsstufe 7: <ul style="list-style-type: none">• Office-Anwendungen (Excel, Word, PowerPoint)• Wonderworkshop Cue-Programmierung• Krypto-Kids• Digitale Arbeitsblätter und Ordnerstruktur (OneNote)