

Medienkonzept der Sekundarschule Fürstenberg

Stand: Sept. 2018

Inhaltsverzeichnis

1. Bedeutung des Medienkonzepts.....	3
2. Pädagogische Umsetzung des Medienkonzeptes	3
2.1. Klasse 5 und 6.....	3
2.1.1. Grundqualifikationen	3
2.1.2. Medienpass NRW (Kompetenzstufe 3, für die Klassen 5 und 6).....	3
2.1.2. Erweiterte Qualifikationen in Klasse 5 und 6	10
2.2. Klasse 7 bis 10.....	10
2.2.1. Medienpass NRW (Kompetenzstufe 4, für die Klassen 7 und 10).....	11
2.2.2. Erweiterte Qualifikationen in Klasse 7 - 10	16
3. EDV Führerschein NRW	16
4. Medienscouts	18
4.1 Workshops in der Jahrgangsstufe 5	18
4.2 Workshops in der Jahrgangsstufe 7	18
4.3 Sonstige Aufgaben der Medienscouts.....	18
5. Mediale Ausstattung	19
5.1 Klassen-/ Fachraumausstattung	19
5.2 Der File-Server	19
5.3 Informatikräume	19
5.4 Medienecken	19
6. Wettbewerbe	20
6.1 Informatik Biber.....	20
6.2 Jugendwettbewerb Informatik.....	20
7. Ausblick.....	20

1. Bedeutung des Medienkonzepts

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Welt auf, die stark von Medien geprägt ist. Besonders die „neuen“ digitalen Medien wie beispielsweise Smartphones, Tablets, Internet oder der Computer bekommen immer mehr Bedeutung für Erziehung und Sozialisation, Bildung und Freizeit der Kinder.

Die reflektierte Nutzung und Gestaltung dieser Medien wird für die berufliche Arbeit und die Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben immer wichtiger. Medienbildung ist darum heute ein wichtiger Teil des Bildungsauftrages von Schule.

Kinder und Jugendliche müssen Kenntnisse und Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben, die ihnen ein sachgerechtes und selbstbestimmtes, kreatives und sozialverantwortliches Handeln in einer medialen Welt ermöglichen.

Um dieses Ziel zu erreichen, ist es die Aufgabe der Sekundarschule Fürstenberg den Schülerinnen und Schülern die dafür erforderlichen Kompetenzen zu vermitteln.

2. Pädagogische Umsetzung des Medienkonzeptes

2.1. Klasse 5 und 6

2.1.1. Grundqualifikationen

Für eine effektive Arbeit im Fachunterricht sind Grundkenntnisse im Umgang mit dem Computer und dem Netzwerk der Schule erforderlich. Eine Angleichung der Vorkenntnisse ist notwendig. Dies soll im Informatik-Grundbildungsunterricht für alle Schülerinnen und Schüler der Klasse 5/6 erreicht werden.

Um diese Grund- und weitergehenden Kenntnisse im medialen Bereich zu erwerben, stützt sich das Medienkonzept der Sekundarschule Fürstenberg auf das Medienkonzept des Landes NRW, den „Medienpass NRW“.

2.1.2. Medienpass NRW (Kompetenzstufe 3, für die Klassen 5 und 6)

Der Medienpass NRW ist eine Initiative, die von Ministerien, Gremien und Anstalten des Landes Nordrhein Westfalen getragen wird. Folgende Ministerien arbeiten gemeinsam am Projekt Medienpass NRW:

- Ministerium für Schule und Weiterbildung,
- Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien,
- Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen,
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und
- Medienberatung NRW.

„Ziel der Initiative Medienpass NRW ist es, Erziehende und Lehrkräfte bei der Vermittlung eines sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien zu unterstützen.“ (Medienpass NRW)

Da genau dies das erklärte Ziel der Medienerziehung der Sekundarschule Fürstenberg ist, ist es selbsterklärend, dass die Kompetenzerwartungen im Medienkonzept identisch mit denen des gegenwärtigen Medienkonsens des Landes NRW sind. Folgende Fähigkeiten und Fertigkeiten werden angestrebt:

- Bedienen und Anwenden
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren



Abbildung: Medienpass NRW

Der Informatik-Grundbildungsunterricht reicht jedoch nicht allein aus, um alle Kompetenzerwartungen des Medienpasses NRW lückenlos zu erfüllen. Um die lückenlose Erfüllung aller Kompetenzerwartungen jedoch trotzdem zu gewährleisten, werden diese in anderen Fächer wie beispielsweise Deutsch oder Mathematik vermittelt.

Wie die genaue Aufteilung der Kompetenzerwartungen auf die jeweiligen Fächer aussieht, kann man den folgenden Tabellen entnehmen. Die konkrete Einbettung der Kompetenzen in die Unterrichtseinhalte sind den jeweiligen Schulinternen Lehrplänen bzw. dem Klassenratskonzept und dem Lernkompetenzkonzept zu entnehmen.

Kompetenzbereich 1: Bedienen und Anwenden

Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standard-Funktionen digitaler Medien.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: Die SuS wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an.	Informatik	5	Die Bedienung eines Betriebssystems
Teilkompetenz 2: Die SuS wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	Informatik	5	Mit dem Computer Texte schreiben - Textverarbeitungsprogramm Word Präsentieren wie die Profis – Präsentationsprogramm PowerPoint Paint – Zeichnen und vieles mehr
Teilkompetenz 3: Die SuS wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an.	Informatik	5	Die Bedienung eines Betriebssystems
Teilkompetenz 4: Die SuS beschreiben technische Grundlagen des Internets	Informatik	5	Wie funktioniert das Internet

Kompetenzbereich 2 : Informieren und Recherchieren

Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: Die SuS recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	Informatik	5	Wir erkunden die Welt. Eine Weltreise mit Google-Earth
	Politik	5	Umweltschutz
	Englisch	6	„Feeling good“
Teilkompetenz 2: Die SuS vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhaltes.	Mathematik	6	Daten erheben, auswerten und darstellen
Teilkompetenz 3: Die SuS erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z.B. von Nachricht und Kommentar).	Deutsch	6	Wer, Was, Wo?- Sachlich berichten
Teilkompetenz 4: Die SuS erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei der Werbung).	Politik	5	Wirtschaft

Kompetenzbereich 3 : Kommunizieren und Kooperieren

Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: Die SuS verwenden Email, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	Workshop Cybermobbing	6 1.Hj.	Cybermobbing Prävention (Kreis Paderborn / Medienscouts)
Teilkompetenz 2: Die SuS gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrecht).	Workshop Cybermobbing	6 1.Hj.	Cybermobbing Prävention (Kreis Paderborn / Medienscouts)
Teilkompetenz 3: Die SuS beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	Workshop Konfliktprävention	5 1.Hj.	Trainingstag Konfliktprävention (SSA)
	Workshop Cybermobbing	6 1.Hj.	Cybermobbing Prävention (Kreis Paderborn / Medienscouts / SSA)
Teilkompetenz 4: Die SuS nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	Kath. und ev. Religionslehre	6	Das Judentum – Jüdische Feste und Bräuche
	Englisch	6	„Feeling good“

Kompetenzbereich 4 : Produzieren und Präsentieren

Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: Die SuS entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienprojektes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).	Lernkompetenztag	6 2 Halbjahr	Kleine Vorträge halten - Präsentieren
Teilkompetenz 2: Die SuS diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z.B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).	Lernkompetenztag Informatik	6 2 Halbjahr 5	Kleine Vorträge halten – Präsentieren Präsentieren wie die Profis – Präsentationsprogramm PowerPoint
Teilkompetenz 3: Die SuS erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.	Informatik	5	Präsentieren wie die Profis – Präsentationsprogramm PowerPoint
Teilkompetenz 4: Die SuS präsentieren ihr Medienprodukt Mitschülerinnen und Mitschülern.	Informatik	5	Präsentieren wie die Profis – Präsentationsprogramm PowerPoint

Kompetenzbereich 5: Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.

	Unterrichtsfach	Jahrgangs-	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: Die SuS beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.	Workshop Cybermobbing	6 1.Hj.	Cybermobbing Prävention (Kreis Paderborn / Medienscouts)
Teilkompetenz 2: Die SuS kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.	Klassenrat	6 2.Hj.	Angemessener Umgang mit Filmen und Spielen (Medienscouts)
Teilkompetenz 3: Die SuS diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.	Klassenrat	6 2.Hj.	Angemessener Umgang mit Filmen und Spielen (Medienscouts)
Teilkompetenz 4: Die SuS kennen Grundregeln des Urheberrechts.	Workshop Cybermobbing	6 1.Hj.	Cybermobbing Prävention (Kreis Paderborn / Medienscouts)
	Informatik	5	Präsentieren wie die Profis – Präsentationsprogramm PowerPoint

2.1.2. Erweiterte Qualifikationen in Klasse 5 und 6

Zusätzlich zu den Grundqualifikationen können die Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 und 6 durch die Teilnahme an Profil-AG Angeboten und Forder-Angeboten (Profilstunde) in Informatik (z.B. „Facebook, WhatsApp und Co“...), und im MINT-Bereich (z.B. „Robotik“...) weitere mediale Kenntnisse erwerben.

In der Profil-AG „Facebook, WhatsApp und Co“ wird den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit geboten, eine Surfführerscheinprüfung abzulegen. Die Surfführerscheinprüfung beinhaltet Themen rund um die Gefahren im Internet, die Technik hinter dem Internet, die Kommunikationsmöglichkeiten im Internet sowie das mobile Internet.

Zusätzlich zum Surfführerschein werden speziell noch einmal Facebook und WhatsApp thematisiert. Das Augenmerk liegt hier besonders auf den Privatsphäreneinstellungen bei Facebook, als auch auf der Thematisierung der Chancen und Risiken bei der Nutzung von WhatsApp und der WhatsApp Gruppenfunktion.

Im Bereich des Förder- und Forderbandes der Sekundarschule Fürstenberg (Profilstunden in Klasse 5) können Schülerinnen und Schüler bereits in Klasse 5 erste Programmiererfahrungen sammeln. Die Schülerinnen und Schüler bauen, programmieren und steuern LEGO-Roboter, die fahren, schießen, sich schlängeln, gehen, schlagen oder kreiseln können. Das am PC programmierte Roboter-Programm muss nur auf den Roboter geladen werden und schon arbeitet der Roboter nach dem Willen des Programmierers.

2.2. Klasse 7 bis 10

Das Medienkonzept der Sekundarschule Fürstenberg stützt sich auch in den Jahrgängen 7 bis 10 auf das Medienkonzept des Landes NRW, den „Medienpass NRW“. Die bereits erworbenen Kompetenzen aus Klasse 5 und 6 werden in Klasse 7 bis 10 erweitert und durch weitere Kompetenzen ergänzt.

Der Erwerb der verschiedenen Kompetenzbereiche und –schwerpunkte erfolgt im Sinne des kumulativen Lernens sowohl im Fachunterricht als auch in überfachlichen Zusammenhängen, z.B. an Lernkompetenztagen oder an Projekttagen. Die verbindlichen Absprachen der einzelnen Fachschaften können der folgenden Tabellen entnommen werden. Die konkrete Einbettung der Kompetenzen in die Unterrichtsvorhaben ist auch hier wieder den jeweiligen schulinternen Lehrplänen, dem Lernkompetenzkonzept und den Bausteinen zum sozialen Lernen (Prävention) zu entnehmen.

2.2.1. Medienpass NRW (Kompetenzstufe 4, für die Klassen 7 und 10)

Kompetenzbereich 1: Bedienen und Anwenden

Schülerinnen und Schüler haben fundierte Kenntnisse digitaler Medien.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: SuS bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung).	Informatik	<i>in Vorbereitung</i>	<i>in Vorbereitung</i>
Teilkompetenz 2: SuS wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	Informatik Englisch	<i>in Vorbereitung</i> 8	<i>in Vorbereitung</i> On the road in California
Teilkompetenz 3: SuS wenden Tabellenkalkulationsprogramme an.	Informatik / Mathematik	<i>in Vorbereitung</i>	<i>in Vorbereitung</i>
Teilkompetenz 4: SuS wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio-und Videoprogrammen an.	Informatik	<i>in Vorbereitung</i>	<i>in Vorbereitung</i>

Kompetenzbereich 2 :Informieren und Recherchieren

Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: SuS führen fundierte Medienrecherchen durch.	SegeL-Stunden (Projektarbeit/ Facharbeit)	8-10	Selbst gewählte Projekte der SuS
Teilkompetenz 2: SuS sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.	Englisch Lernkompetenztraining Projektarbeit Deutsch	8 8-10 9	On the road in California Methodentag "Facharbeit- Projektarbeit" Kurzgeschichten interpretieren
Teilkompetenz 3: SuS vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.	Deutsch	8	Projekt: Klasse Zeitung NRW
Teilkompetenz 4: SuS filtern themenrelevante Informationen aus Medien Angeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.	SegeL-Stunden (Projektarbeit/ Facharbeit)	8-10	Selbst gewählte Projekte der SuS

Kompetenzbereich 3 : Kommunizieren und Kooperieren

Schülerinnen und Schüler analysieren Meinungsbildungsprozesse und Kommunizieren adressatengerecht, verantwortungsbewusst und sicher.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: SuS beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).	Politik	8	Medien: Arten, Aufgaben, Gefahren Kommunikation in den Medien – durchgehend online
	Deutsch	9	
Teilkompetenz 2: SuS wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.	Informatik Medienscouts		<i>in Vorbereitung</i>
Teilkompetenz 3: SuS kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z. B. Impressumspflicht); erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.	Deutsch Informatik Medienscouts	8	Projekt: Klasse Zeitung NRW
Teilkompetenz 4: SuS analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	Deutsch Politik	8 8	Projekt: Klasse Zeitung NRW Medien: Arten, Aufgaben, Gefahren

Kompetenzbereich 4 : Produzieren und Präsentieren

Schülerinnen und Schüler planen und realisieren Medienprojekte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: SuS entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirm Präsentation, Audio-/ Videobeitrag).	SegeL-Stunden (Projektarbeit/ Facharbeit)	8-10	Selbst gewählte Projekte der SuS
Teilkompetenz 2: SuS erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.	SegeL-Stunden (Projektarbeit/ Facharbeit)	8-10	Selbst gewählte Projekte der SuS
Teilkompetenz 3: SuS präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme.	Biologie	8	Sexualkunde
Teilkompetenz 4: SuS geben Mitschülerinnen und Mitschülern Kriterien geleitet Rückmeldungen zum Medien Produkt und zur Präsentationen.	Biologie Englisch	8 8	Sexualkunde On the road in California

Kompetenzbereich 5: Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler bewerten mediale Darstellungsformen und ihre Wirkung.

	Unterrichtsfach	Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben
Teilkompetenz 1: SuS analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).	Politik	8	Medien: Arten, Aufgaben, Gefahren
Teilkompetenz 2: SuS analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.	Deutsch	9	Kommunikation in den Medien Analyse von Werbung
Teilkompetenz 3: SuS kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.	Informatik Mediencouts		<i>in Vorbereitung</i>
Teilkompetenz 4: SuS kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.	Politik	8	Medien: Arten, Aufgaben, Gefahren

2.2.2. Erweiterte Qualifikationen in Klasse 7 - 10

Auch in den Jahrgangstufen 7 bis 10 haben die Schülerinnen und Schülern die Möglichkeiten, ihre Medienkompetenzen zu stärken. Im Rahmen der Profilbildung stehen unterschiedliche Wahlangebote im AG-Bereich zur Verfügung.

Die **Informatik-AG** beschäftigt sich mit der Vertiefung und Festigung der Kenntnisse in Word und PowerPoint, die die Schülerinnen und Schüler in Klasse 5 bereits erworben haben. Es werden Texte mit Word geschrieben und formatiert, Präsentationen erstellt und gehalten sowie Online- Recherchen mit Quellenangaben betrieben. Außerdem erlernen die Schülerinnen und Schüler erste Anwendungen in Excel, indem sie Tabellenkalkulationen erstellen.

Auch die Schülerzeitungs-AG fördert die einzelnen Kompetenzbereiche und bildet insbesondere die Fähigkeiten im Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen und Gestaltungsprogrammen weiter.

Die Informatik-AG für die Schülerinnen und Schüler der Klassen 8 bis 10 legt den Schwerpunkt auf den Erwerb des EDV-Führerscheins NRW.

3. EDV Führerschein NRW

Die Sekundarschule Fürstenberg ist Prüfungsinstitution für den Staatlichen EDV-Führerschein NRW, der zuerst nur an Berufskollegs erworben werden konnte. Seit 2011 können sich auch Schulen der Sekundarstufe I anschließen.

Für EDV-Zertifikate gibt es eine Reihe von außerschulischen Anbietern wie den Europäischen Computerführerschein „Xpert“ oder „European Computer Driving Licence – ECDL, die aber bezahlt werden müssen. Wie alle staatlichen Prüfungen ist der Staatliche EDV-Führerschein des Landes NRW kostenlos. Er ist den staatlichen Fremdsprachenzertifikaten des Landes NRW rechtlich gleichgestellt und hat eine entsprechende staatliche Prüfungsordnung. Er kann in den Bildungsgängen der Berufskollegs und anderen staatlichen Bildungseinrichtungen angerechnet werden.

Der EDV-Führerschein verlangt eine Online-Prüfung und zudem eine qualifizierte eigenständige praktische Prüfung, die der/die Fachlehrer/in bzw. der/die AG- Leiter(in) durchführt.

Zum Gesamtzertifikat gehören acht Teil-Module, die auch einzeln erworben werden können.

- Modul 1: Grundlagen Hardware
- Modul 2: Grundlagen Betriebssysteme und Software
- Modul 3: Grundlagen Textverarbeitung
- Modul 4: Grundlagen Tabellenkalkulation
- Modul 5: Grundlagen Datenbanken
- Modul 6: Grundlagen Präsentation
- Modul 7: Grundlagen Informations- und Kommunikationsnetze
- Modul 8: Grundlagen Datenschutz und Datensicherheit

Die Module sind auf den Erwerb der folgenden Kompetenzen ausgelegt:

Übersicht über die erworbenen Kompetenzen:

Modul 1: Grundlagen Hardware

- die Bestandteile eines Computersystems benennen und zuordnen
- Funktionen der verschiedenen Hardwarekomponenten beschreiben
- Hardwarekomponenten nach dem Verwendungszweck auswählen
- Aspekte der Ergonomie und des Recyclings beachten
- die Grundlagen eines Mikro-Prozessors beschreiben
- einfache Binär-Berechnungen durchführen
- einen neuen Computer hardwaremäßig in Betrieb nehmen
- Peripheriegeräte an eine Zentraleinheit anschließen
- Hardwarekomponenten in einem bestehenden Computersystem auswechseln und testen

Modul 2: Grundlagen Betriebssysteme und Software

- verschiedene Betriebssysteme und Anwendungssoftware unterscheiden
- Grundfunktionen eines Dateiverwaltungsprogramms mit Maus bzw. Tastatur nutzen
- Manipulationen an Dateien und Ordnern vornehmen
- Dateien nach unterschiedlichen Kriterien suchen
- den Desktop an die persönlichen Bedürfnisse anpassen
- logische Strukturen erkennen und nachvollziehen
- Strukturen in Form von Programmablaufplänen und Struktogrammen darstellen und interpretieren
- die logischen Grundstrukturen der Booleschen Algebra anwenden
- erkennen, dass sich die EDV der Algorithmen bedient

Modul 3: Grundlagen Textverarbeitung

- Aufgaben und Möglichkeiten der Textverarbeitung beschreiben
- mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms Texte erstellen und bearbeiten
- bestehende Textdokumente laden, bearbeiten und speichern
- Textdokumente nach individuellen Wünschen gestalten und ausdrucken
- Zeichen-, Absatz- und Seitenformatierung anwenden
- Rechtschreibprüfung, Silbentrennung und Thesaurus nutzen
- Spaltentexte erstellen und Tabulatoren sinnvoll einsetzen
- Tabellen erstellen, bearbeiten und gestalten
- Textpassagen und -formatierungen sowie Sonderzeichen suchen und ersetzen
- Grafiken, Sonderzeichen und Textfelder in Texte einbinden
- Textdokumente durch Nummerierungen und Aufzählungen übersichtlich gliedern

Modul 4: Grundlagen Tabellenkalkulation

- Tabellen planen und erstellen
- Daten eingeben und bearbeiten
- Tabellen mit Hilfe von Rahmen, Füllungen und Formatvorlagen gestalten
- Daten in Form einfacher Diagramme auswerten
- einfache Rechenformeln erstellen, übertragen und testen
- mit den grundlegenden Funktionen arbeiten, z.B. aus den Bereichen Statistik, Logik, Zeit und Datum
- das Layout für den Druck definieren und die Tabelle drucken
- Tabellen in andere Anwendungen übernehmen

Modul 5: Grundlagen Datenbanken

- Datenbanken erstellen
- mit Hilfe geeigneter Felddatentypen und Schlüssel Tabellen anlegen
- diese Tabellen mit Hilfe der Assistenten oder in der Entwurfsansicht anlegen
- zur Dateneingabe und -pflege einfache Formulare erstellen und gestalten
- mit Hilfe von Abfragen Datenselektionen vornehmen
- unter Verwendung des Assistenten Berichte erstellen
- Berichtsdaten gruppieren
- Berichtsdaten in andere Anwendungen exportieren
- Tabellen miteinander verknüpfen

Modul 6: Grundlagen Präsentation

- Textfelder einfügen und editieren
- Grafikobjekte aus unterschiedlichen Quellen einfügen und bearbeiten
- Entwurfs- und Präsentationsvorlagen auswählen und anpassen
- Folienübergänge festlegen und Folienobjekte animieren
- Interaktive Präsentationen erstellen
- Ablauf einer Präsentation planen (zeitlich und thematisch)
- Masterfolien erstellen (Folienmaster, Notizenmaster, Handzettelmaster)
- Druckoptionen einer Präsentation anwenden

Modul 7: Grundlagen Informations- und Kommunikationsnetze

- den Aufbau des Internets und von Webseiten beschreiben
- einen Browser methodisch nutzen
- die Sicherheitseinstellungen den Anforderungen entsprechend anpassen
- Favoriten anlegen und verwalten
- Informationen mit Hilfe von Suchmaschinen zielgerichtet gewinnen und auswerten
- den Aufbau der Kommunikation mit E-Mail beschreiben
- ein E-Mail-Programm methodisch nutzen
- IMAP- und POP-Konten einrichten sowie E-Mails entwerfen und verwalten
- die erweiterten Fähigkeiten des E-Mail-Programms (Rechtschreibprüfung, Adressbücher) nutzen
- Filterregeln definieren, anwenden und optimieren

Modul 8: Grundlagen Datenschutz und Datensicherheit

- Ereignisse erkennen, die Daten gefährden können
- die verschiedenen Methoden der Datensicherung unterscheiden und anwenden
- Grundsätze des Bundesdatenschutzgesetzes beschreiben
- grundlegende Datensicherheitsmaßnahmen einsetzen
- Datensicherungshardware benennen und diese nach Einsatzgebieten unterscheiden
- RAID-Systeme und deren Anwendung beschreiben
- Viren, Würmer und Trojaner unterscheiden
- einen Einzelplatzrechner mit Bordmitteln schützen (Benutzerkonten, Passwörter, BIOS-Einstellungen,...)
- einen Computer durch Software vor Internetangriffen schützen
- Maßnahmen ergreifen, um Computer von Viren zu befreien

4. Medienscouts

Die Sekundarschule Fürstenberg ist Zertifizierte Medienscouts-NRW Schule.

Vier Schüler und zwei Lehrer wurden 2017 im Zuge der Medienscoutsausbildung des Landes NRW zu Medienscouts ausgebildet. In dieser Ausbildung erweitern die Schülerinnen und Schüler ihre eigene Medienkompetenz und entsprechendes Wissen, Handlungsmöglichkeiten sowie Reflexionsvermögen für eine sichere, kreative, verantwortungsvolle und selbstbestimmte Mediennutzung.

Die Ausbildung umfasste folgende Themen:

- 1) Internet und Sicherheit
- 2) Social Communities
- 3) Handy
- 4) Computerspiele

Die Arbeit der Medienscouts in der Schule ist vielfältig. Sie entwickeln Informations- und Beratungsangebote für Mitschülerinnen und Mitschüler (eventuell auch Eltern und Lehrerinnen und Lehrer) und führen diese in den Klassen als eine Art Workshop durch.

Die Entwicklung der Beratungsangebote ist ein stetiger Prozess, der neben der Entwicklung neuer Medienscouts, in einer wöchentlichen Medienscouts-AG durchgeführt wird.

Einige Beratungsangebote sind bereits aus der Arbeit der Medienscouts entstanden und werden u.a. als Workshops in den jeweiligen Klassen durchgeführt.

4.1 Workshops in der Jahrgangsstufe 5

Workshop Passwort: Wie sicher ist mein Passwort.

Die Medienscouts erläutern die Wichtigkeit eines sicheren Passwortes, stellen Kriterien für ein sicheres Passwort vor und testen die Sicherheit verschiedener Passwörter mit Hilfe der Internetseite <https://checkdeinpasswort.de/>.

4.2 Workshops in der Jahrgangsstufe 7

Workshop Urheberrecht: Das Recht am eigenen Bild.

Die Medienscouts erarbeiten mit der Lerngruppe die Gesetzesgrundlagen zum Thema „Recht am eigenen Bild“ und vertiefen diese mit Hilfe eines Quiz.

4.3 Sonstige Aufgaben der Medienscouts

Medienscoutsberatung

Es wird gerade an einem Medienscoutsbüro gearbeitet, in dem die Medienscouts allen Schülerrinnen und Schülern bei Fragen rund um das Thema Medien einmal pro Woche in der Mittagspause zur Verfügung stehen sollen.

5. Mediale Ausstattung

5.1 Klassen-/ Fachraumausstattung

Das vorliegende Konzept stützt sich auf eine Internetanbindung aller Klassen- und Fachräume, sowie einen Zugriff auf unseren File-Server von jedem Raum der Schule aus.

Die Nutzung des Internets ist durch einen Sicherheitsfilter (Time for Kids) geschützt, sodass den Schülerinnen und Schüler der Zugriff auf jugendgefährdende Internetseiten verweigert wird.

Jeder Klassenraum der Sekundarschule Fürstenberg verfügt über einen PC, der mit einem Whiteboard verbunden ist. Zusätzlich besitzt jeder Klassenraum eine Dokumentenkamera, mit der z.B. Heftinhalte digitalisiert werden können, um sie auf dem Whiteboard darzustellen.

Die Fachräume sind noch nicht flächendeckend mit Whiteboards ausgestattet. Der Ausbau wird jedoch in den nächsten Jahren vollzogen. Einen Beamer und einen PC, um digitale Inhalte darstellen zu können, besitzt jedoch jeder Fachraum bereits. Auch die Dokumentenkamera ist bereits flächendeckend in den Fachräumen vorhanden.

5.2 Der File-Server

Es wurde für alle Schülerinnen und Schüler ein personenbezogener Account bereitgestellt. Alle berechtigten Personen verfügen über einen speziellen „Home“-Bereich auf dem File-Server, auf den sie exklusiv Zugriff haben.

Das Arbeiten am PC ist nur nach vorherigem Einloggen mit Usernamen und Passwort möglich. Alle Schüler sorgen für die Geheimhaltung ihrer Passwörter. Die Schüler sind somit für die Daten in ihrem Bereich selbstverantwortlich. Die Liste der Benutzernamen und Passwörter wird vom Administrator verwaltet. Das Nachvollziehen der Tätigkeiten am PC (wo, wer, wann, was) ist über das Serverprotokoll möglich.

5.3 Informatikräume

Die Sekundarschule Fürstenberg verfügt über zwei Informatikräume mit jeweils 17 Computern, die alle an das Schulnetz angeschlossen sind. Einer dieser 17 Arbeitsplätze ist für den Lehrer vorgesehen. Alle PCs können auf einen im Informatikraum vorhandenen Netzwerkdrucker zugreifen. An dem Lehrerarbeitsplatz sind zusätzlich ein Beamer und ein Laserdrucker angeschlossen. Um unsachgemäßen Gebrauch der PCs seitens der Schülerinnen und Schüler zu vermeiden, arbeitet die Sekundarschule Fürstenberg mit der SNV Administrations Software, welches es unter anderem ermöglicht Bildschirminhalte anderer PCs anzeigen zu lassen oder sogar PCs im gesamten Schulgebäude fernzusteuern.

5.4 Medienecken

Zusätzlich zu den beiden Informatikräumen können die Schülerinnen und Schüler digitale Arbeitsaufträge auch in den Medienecken bearbeiten.

Eine größere Medienecke befindet sich hinter dem Raum der Stille. Sie beinhaltet neun Computer und einen Netzwerkdrucker.

Eine kleinere Medienecke findet man im früheren Kartenraum. Diese ist mit vier z.T. älteren Computern und einem Netzwerkdrucker ausgestattet.

In der Bibliothek bzw. dem angrenzenden Lernstudio findet man eine dritte Medienecke, die aus vier älteren Rechnern besteht, die zwar nicht mit dem Schulnetz verbunden sind, aber über Internetzugang verfügen.

6. Wettbewerbe

6.1 Informatik Biber

Jedes Jahr im November nimmt die Sekundarschule Fürstenberg mit den Klassen 5 – 8 an dem Wettbewerb „Informatik Biber“ teil. Der Wettbewerb bietet für jede Jahrgangsstufe unterschiedlich schwere Fragen rund um den Bereich der Informatik.

Ziel des Wettbewerbs ist es, das Interesse an Informatik durch eine attraktive Aufgabengestaltung zu wecken, Berührungspunkte mit dem noch jungen Fach Informatik abzubauen und neue Erkenntnisse zu gewinnen. Ganz besonders werden mit den Aufgaben auch Mädchen angesprochen. Denn gerade im Alter von 10-12 Jahren ist es wichtig, Mädchen an die sogenannten MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik) heranzuführen. (Informatik Biber)

6.2 Jugendwettbewerb Informatik

Der MINT-Kurs nimmt jedes Jahr im Mai an dem bundesweiten Informatikwettbewerb „Jugendwettbewerb Informatik“ teil. Anders als der Informatikbiber legt dieser Wettbewerb den Schwerpunkt auf das Programmieren. Schülerinnen und Schüler, können hier ihre ersten Programmiererfahrungen sammeln oder vertiefen.

7. Ausblick

Da der Medienpass NRW durch den Medienkompetenzrahmen NRW ersetzt wurde, liegt ein Schwerpunkt der Arbeit im Schuljahr 18/19 in der Umsetzung des Medienkompetenzrahmens. (s. Jahresarbeitsplanung)

Ein zweiter Schwerpunkt der Arbeit unserer Schule liegt im Ausbau des flächendeckenden W-LAN-Netzwerks und der Ausstattung der Schule mit Tablets für Lehrer und Schüler. Verhandlungen mit dem Schulträger sind bereits aufgenommen worden.