

Medienpass Gymnasium Allermöhe

Klasse	Fach/Zuständigkeiten Material	Baustein	Ziele
5	Klassenlehrer Mediencouts	Einführung in die PC-Nutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Computer sachgemäß ein- und ausschalten und bedienen • sich im Intranet, dem Netzwerk der Schule, orientieren • Dateien anlegen, öffnen und speichern • ein Textdokument erstellen und einfache Formatierungen ausführen • eine einfache Aufgabe mit einem Tabellenkalkulator erstellen • Dateien ausdrucken • sich auf einfache Art Informationen aus dem Internet und anderen Materialsammlungen beschaffen
	Klassenlehrer Elternabend	Hamburger Medienpass - Soziale Netzwerke „Sicheres Chatten“	<ul style="list-style-type: none"> • die Möglichkeiten des Chattens als soziale Plattform kennen • sensibilisiert sein bezüglich der Gefahren in Chatforen • Sicherheitsregeln kennen, um ohne Risiko zu chatten • wissen, welches sensible Daten sind, die auf keinen Fall ins Internet gestellt werden sollten
	Mediencouts Vertiefung durch Klassenlehrer	Hamburger Medienpass - Smartphone: Workshop „Handys“	<ul style="list-style-type: none"> • aus medienpädagogischer Sicht ist nach Inhalten zu suchen, die sowohl einen aktiven und selbstbestimmten Umgang mit dem Smartphone stärken als auch Risiken minimieren. In diesem Modul reflektieren die Kinder und Jugendlichen daher ihr Nutzungs- und Kommunikationsverhalten.

Medienpass Gymnasium Allermöhe

6	Mediencouts	Hamburger Medienpass - Soziale Netzwerke Workshop „Soziale Netzwerke“	<ul style="list-style-type: none"> • nach dem Workshop kennen die Kinder und Jugendlichen die Wirkung und Reichweite ihrer Informationen in sozialen Netzwerken - entsprechend handeln sie nach dem Leitsatz: „Think Before You Post!“
	Mediencouts Vertiefung durch Klassenlehrer	Hamburger Medienpass - Computerspiele Workshop „Computer-Games“	<ul style="list-style-type: none"> • durch den Vergleich ihrer Spielgewohnheiten reflektieren die Jugendlichen in diesem Modul ihren Spielkonsum. Sie gewinnen hierdurch eine Vorstellung von altersangemessener Spieldauer und -intensität und werden so in die Lage versetzt, ihre Nutzungsgewohnheiten gegebenenfalls zu verändern. Sie vertiefen ihr Wissen zu den Prüfkriterien der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle und werden sich der Bedeutung von Alterskennzeichnungen bewusst.
	Nawi	Internetrecherche, Teil I/II	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen in einem Multimedia-Lexikon, z.B. Microsoft Encarta, finden und in eigene Dokumente einbauen • einen Browser, z.B. den Internet-Explorer, benutzen • Webadressen eingeben und verstehen • Webseiten über Verknüpfungen laden • die Gliederung von Webseiten erfassen • Suchmaschinen und Kataloge bedienen • Themenspezifische Informationen aus dem Internet suchen • Bilder, Graphiken und Texte aus dem Internet speichern und in eigene Dokumente einbauen • Webadressen richtig zitieren und ein Dokument mit Quellenangaben erstellen

Medienpass Gymnasium Allermöhe

7	Klassenlehrer Elternabend	Hamburger Medienpass Cybermobbing „Cybermobbing“	<ul style="list-style-type: none"> • den Begriff Cyber-Mobbing definieren • die Ursachen und Folgen von Cyber-Mobbing beschreiben die gesetzlichen Rechte nennen • das Modul soll den Jugendlichen dazu verhelfen, respektvoll und verantwortungsbewusst mit Botschaften im Web umzugehen. Wie bei der Veröffentlichung eigener Daten gilt auch bei Mitteilungen über andere der Grundsatz: „Think Before You Post!“.
	Bildende Kunst	Layout und Grafik	<p>mit Programmen der digitalen Bildbearbeitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ eigene Medienbeiträge gestalten, präsentieren und verbreiten ○ digitale Dokumente, z.B. Fotos, „manipulieren“ • eigene Ideen und Geschichten medial inszenieren und veröffentlichen (z.B. Trickfilm, Bildergeschichte oder Comic) • an Beispielen die Funktion und Machart von Werbung sowie Jugendmagazinen und -sendungen beschreiben.

Medienpass Gymnasium Allermöhe

8	Klassenlehrer	Hamburger Medienpass - Urheberrecht „Rechte im Internet“	<ul style="list-style-type: none"> • wer Fotos, Videos, Texte oder Musikstücke mit der Funktion "Hochladen" auf seine Netzwerk-Seite stellt, kann dadurch Persönlichkeits- und Urheberrechte verletzen. Dies kann dann rechtliche Konsequenzen mit erheblichen Folgekosten nach sich ziehen. Die Kinder und Jugendlichen erwerben in diesem Modul Kompetenzen, mit denen sie die richtigen Entscheidungen zwischen legalen und illegalen Aktionen bei Downloads oder Veröffentlichung von Inhalten treffen können. Sie können die rechtlichen und strafprozessrechtlichen Folgen und Gefahren abschätzen, ihr Verhalten danach ausrichten, aber trotzdem auch kreativ tätig sein.
	Deutsch	Textverarbeitung	<p>mit einem Textverarbeitungsprogramm, z.B. Microsoft Word, Open Office Writer, eigene Dokumente erstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Rechtschreib- und Grammatikhilfe bedienen • eigene Texte editieren und formatieren • Texte einscannen und weiterverarbeiten • Dokumentvorlagen, z.B. Brief, Lebenslauf etc., verwenden • ein Inhaltsverzeichnis erstellen • die Programmfunktionen Seitenzahlen, Zeilennummerierung, Spalten, Kopf- und Fußzeilen und Fußnoten bedienen.

Medienpass Gymnasium Allermöhe

8	Englisch	Powerpoint Präsentation	<p>mit dem Programm Microsoft Powerpoint o.ä.:</p> <ul style="list-style-type: none">○ eine Präsentation erstellen○ die eigene Präsentation am Beamer vorführen• Aufgabenstellungen mit Hilfe von Brainstorming- und Mindmapping-Werkzeugen strukturieren• innerhalb einer vorgegebenen Medienauswahl Informationen (Texte, Bilder) bezogen auf die Aufgabe sichten, begründet auswählen, auswerten und bearbeiten.
	Mathe	Tabellenkalkulation	<p>mit einem Tabellenkalkulationsprogramm, z.B. Open Office Calc, o.ä.:</p> <ul style="list-style-type: none">• die grundlegenden Programmfunktionen bedienen• eigene Umfrageergebnisse in das Programm einarbeiten• kleinere Simulationen schreiben• Lernergebnisse mit grafischen Elementen gestalten und präsentieren.

Medienpass Gymnasium Allermöhe

8	WPU-Kunst	Visuelle Medien	<ul style="list-style-type: none"> • neue Kommunikationsmittel, wie beispielsweise digitale Fotografie und Film, Programme zur Bildbearbeitung oder Powerpoint für eigene künstlerische Zwecke nutzen • sich kritisch mit den neuen Medien auseinandersetzen und bewerten, welche visuellen Medien für welchen Zweck am besten geeignet sind.
9	PGW	Internetrecherche, Teil II/II	<p>Basierend auf den Grundlagen der Internetrecherche aus Klasse 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zu einem speziellen Thema eine Internetrecherche durchführen,
	Geographie	Multimediale Beamerpräsentation	<p>Zur Erarbeitung einer eigenen multimedialen Präsentation am Beamer mit einem altersgerechten Lern- und Softwareprogramm oder einem geografischen Informationssystem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eingeführte fachgebundene Werkzeuge selbstständig einsetzen • Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen • Informationen aus dem Internet beschaffen, bewerten, auf Aktualität prüfen und auswerten • Problemlösungstechniken anwenden und bisher erlernte mediale Werkzeuge einsetzen • empirische Daten oder Messwerte erheben, verarbeiten und in Form von Diagrammen, Tabellen oder Statistiken in die Software einbauen.
5-10		Optionale Fachspezifische Nutzung	<ul style="list-style-type: none"> • individuell

Medienpass Gymnasium Allermöhe

Kirsten Böttcher-Speckels