



## Konzept: Eintägige Schülerworkshops zum Medienpass NRW am Luisen-Gymnasium in Düsseldorf

### Ist-Situation:

Der Medienpass NRW soll für Lehrkräfte in ganz Nordrhein-Westfalen ein verbindlicher Orientierungsrahmen sein, aber an vielen Schulen droht das Konzept aufgrund mangelnder Qualifizierung der Lehrkräfte zu scheitern: Viele Schulen sind mit Konzepten zur Integration und Inklusion so ausgelastet, dass für medienpädagogische Fortbildungen kaum Zeit bleibt.



### Unser Konzept:

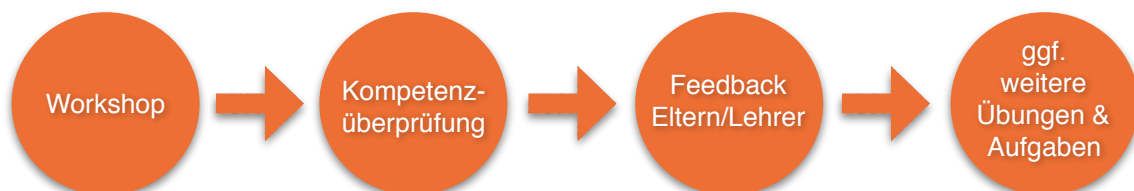
Für jede Jahrgangsstufe der Sek. I soll ein eintägiger Workshop angeboten werden, der sicherstellt, dass alle Kompetenzen des Medienpasses eingeübt werden. Zusätzlich erhalten die Lehrkräfte Unterstützung dabei, wie sie die im Workshop erworbenen Kompetenzen weiter ausbilden können.

### Ablauf:

Wir orientieren wir uns an der open.NRW-Strategie, d. h. wir stellen unsere Materialien als Open Data (OER) zur Verfügung und verwenden den Raspberry Pi-Computer, der von einer gemeinnützigen Organisation in England hergestellt wird und mit Open Source Software läuft.



Der eintägige Workshop in der Sek. I stellt sicher, dass alle Schülerinnen und Schüler die Kompetenzen des Medienpasses erfüllen. Erreichen Schülerinnen und Schüler eine Kompetenz im Laufe des Workshops nicht, erfolgt eine Rückmeldung an die Lehrkräfte und Eltern zusammen mit Aufgaben, die beim Einüben der Kompetenz behilflich sind. So kann im Laufe des Schuljahrs der Kompetenzerwerb nachträglich im regulären Unterricht nachgewiesen werden.



**1.) Bedienen und Anwenden - Du weißt, wie man Medien nutzt!**

- Du kannst einfache Funktionen eines Computers nutzen, um zum Beispiel *Daten zu suchen, zu verschieben und zu speichern*.
- Du kannst einfache *Texte, Präsentationen und Bilder* am Computer erstellen und bearbeiten.
- Du kannst *Video- und Sounddateien* am Computer abspielen und bearbeiten.
- Du kannst auf einfache Art und Weise *beschreiben, wie das Internet aufgebaut ist*, und erklären, worum es sich bei einzelnen Fachbegriffen handelt (wie z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server)

**2.) Informieren und Recherchieren - Du findest, was du wissen willst!**

- Du kannst mit etwas Hilfe *Informationen in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken finden*.
- Du kannst erkennen, dass er gleiche Inhalt unterschiedlich dargestellt werden kann, und *beschreiben, wodurch sich die verschiedenen Darstellungen unterscheiden*.
- Du kannst erklären, wodurch sich einzelne *Textsorten* (z. B. Bericht, Beschreibung, Kommentar) voneinander unterscheiden und wie sie jeweils aufgebaut sind.
- Du kannst erkennen, *welche Ziele mit Medien z. B. in der Werbung erreicht werden sollen*, beschreiben, welche Mittel dafür eingesetzt werden, und beurteilen, wann sie erfolgreich sind.

**3.) Kommunizieren und Kooperieren - Du trittst in Kontakt mit anderen!**

- Du kannst *E-Mail, Chat und Handy* nutzen, um dich zu verständigen, und dabei jeweils Vor- und Nachteile beschreiben.
- Du kannst die *Regeln eines respektvollen Umgangs* miteinander auch im Internet befolgen, einschätzen, welche Daten du bedenkenlos von dir selbst einstellen kannst, ohne dir selbst zu schaden, und gewissenhaft mit den Daten anderer umgehen.
- Du kannst beschreiben, was *Cybermobbing* bedeutet und welche weitreichenden Folgen es für Betroffene hat, und du weißt, wie du reagieren und wen du ansprechen kannst, wenn du selbst betroffen bist.
- Du kannst passende Computeranwendungen (z. B. *Wiki, Lernplattform*) zur Zusammenarbeit nutzen.

**4.) Produzieren und Präsentieren - Du zeigst, was du gelernt hast!**

- Du kannst einen *Plan erstellen*, der festlegt, in welchen Einzelschritten du ein Medienprodukt erstellen willst (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation usw.).
- Du kannst diskutieren, wie man die *Wirkung von Bildern, Grafiken oder Videofilmen* durch Elemente wie Farbe, Schrift, Musik oder Kameraeinstellung verändern kann.
- Du kannst unter Anleitung ein *Medienprodukt erstellen*.
- Du kannst dein *Medienprodukt vor anderen präsentieren*.

**5.) Analysieren und Reflektieren - Du denkst über dein Medienverhalten nach!**

- Du kannst beschreiben und diskutieren, *welche Bedeutung Medien für deine persönliche Lebenssituation haben* und wie sich ihr Besitz auf dein Selbstbewusstsein und dein Verhältnis zu deinen Freunden auswirkt.
- Du kannst die *Alterskennzeichnung* für Filme und Spiele benennen, beschreiben, welche Folgen es hat, wenn man zu viel spielt oder fernsieht, und Lösungen für Probleme nennen, die sich daraus ergeben können.
- Du kannst beschreiben, *wie sich die normale Welt von Fantasiewelten in Medien unterscheidet*, und du kennst die Bedeutung von verschiedenen (Helden-) Rollen für eine Geschichte in Büchern, Filmen oder Spielen.
- Du kannst *benennen, wann du Musik, Bilder oder Videos herunterladen oder kopieren darfst* und wann nicht und warum dies in Gesetzen festgelegt ist.

## Kompetenzen des Medienpasses für den Workshop in der 5. Jahrgangsstufe

### 1.) Bedienen und Anwenden - Du weißt, wie man Medien nutzt!

- Du kannst einfache Funktionen eines Computers nutzen, um zum Beispiel *Daten zu suchen, zu verschieben und zu speichern*.
- Du kannst einfache *Texte, Präsentationen und Bilder* am Computer erstellen und bearbeiten.
- Du kannst *Video- und Sounddateien* am Computer abspielen und bearbeiten.
- Du kannst auf einfache Art und Weise *beschreiben, wie das Internet aufgebaut ist*, und erklären, worum es sich bei einzelnen Fachbegriffen handelt (wie z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server)

### 2.) Informieren und Recherchieren - Du findest, was du wissen willst!

- Du kannst mit etwas Hilfe *Informationen in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken finden*.
- Du kannst erkennen, dass *er gleiche Inhalt unterschiedlich dargestellt werden kann, und beschreiben, wodurch sich die verschiedenen Darstellungen unterscheiden*.
- Du kannst erklären, *wodurch sich einzelne Textsorten (z. B. Bericht, Beschreibung, Kommentar) voneinander unterscheiden und wie sie jeweils aufgebaut sind*.
- Du kannst erkennen, *welche Ziele mit Medien z. B. in der Werbung erreicht werden sollen, beschreiben, welche Mittel dafür eingesetzt werden, und beurteilen, wann sie erfolgreich sind*.

### 3.) Kommunizieren und Kooperieren - Du trittst in Kontakt mit anderen!

- Du kannst *E-Mail, Chat und Handy* nutzen, um dich zu verständigen, und dabei jeweils Vor- und Nachteile beschreiben.
- Du kannst die *Regeln eines respektvollen Umgangs* miteinander auch im Internet befolgen, einschätzen, welche Daten du bedenkenlos von dir selbst einstellen kannst, ohne dir selbst zu schaden, und gewissenhaft mit den Daten anderer umgehen.
- Du kannst beschreiben, was *Cybermobbing* bedeutet und welche weitreichenden Folgen es für Betroffene hat, und du weißt, wie du reagieren und wen du ansprechen kannst, wenn du selbst betroffen bist.
- Du kannst passende Computeranwendungen (z. B. *Wiki, Lernplattform*) zur Zusammenarbeit nutzen.

### 4.) Produzieren und Präsentieren - Du zeigst, was du gelernt hast!

- Du kannst einen Plan erstellen, der festlegt, *in welchen Einzelschritten du ein Medienprodukt erstellen willst (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation usw.)*.
- Du kannst diskutieren, *wie man die Wirkung von Bildern, Grafiken oder Videofilmen durch Elemente wie Farbe, Schrift, Musik oder Kameraeinstellung verändern kann*.
- Du kannst unter Anleitung ein Medienprodukt erstellen.
- Du kannst dein Medienprodukt vor anderen präsentieren.

### 5.) Analysieren und Reflektieren - Du denkst über dein Medienverhalten nach!

- Du kannst beschreiben und diskutieren, *welche Bedeutung Medien für deine persönliche Lebenssituation haben und wie sich ihr Besitz auf dein Selbstbewusstsein und dein Verhältnis zu deinen Freunden auswirkt*.
- Du kannst die *Alterskennzeichnung für Filme und Spiele benennen, beschreiben, welche Folgen es hat, wenn man zu viel spielt oder fernsieht, und Lösungen für Probleme nennen, die sich daraus ergeben können*.
- Du kannst beschreiben, *wie sich die normale Welt von Fantasiewelten in Medien unterscheidet, und du kennst die Bedeutung von verschiedenen (Helden-) Rollen für eine Geschichte in Büchern, Filmen oder Spielen*.
- Du kannst *benennen, wann du Musik, Bilder oder Videos herunterladen oder kopieren darfst und wann nicht und warum dies in Gesetzen festgelegt ist*.

## Ablauf eines Workshops in der 5. Jahrgangsstufe

### 1.) Wie funktioniert ein Computer (45 Minuten)

- Begrüßung, Vorstellungsrunde (10 Min.)
- Präsentation einer mechanischen Rechenmaschine und eines Computers, kurze Erläuterung des Aufbaus eines Computers, Vorstellen eines Transistors und des Binärcodes (20 Min.)
- Vorstellen des Raspberry Pi, Austeilen & Anschluss (15 Min.)

### 2.) Einführung in die Bedienung des Raspberry Pi (45 Minuten)

- Präsentation einfacher Linux-Befehle (Dateien erstellen, verschieben, suchen etc.) (15 Min.)
- Starten der grafischen Benutzeroberfläche - Einführung in Libre Office (15 Min.)
- Aufgabe: Schreiben einer Geburtstags-Einladung in Partnerarbeit (15 Min.)

Pause (10 Minuten)

### 3.) Was ist das Internet? (45 Minuten)

- Erklären des Aufbaus des Internets (15 Minuten)
- Austeilen von Ethernet-Kabeln, vernetzen der Raspberry Pis (5 Min.)
- Festlegen einer IP-Adresse, Starten eines Chat-Programms (10 Min.)
- Vor- und Nachteile von Chat-Programmen zur Kommunikation diskutieren (15 Min.)

große Pause (25 Minuten)

### 4.) Physical Computing (45 Minuten)

- Aufstecken einer Erweiterungsplatine (PianoHAT), Anschluss von Mikro & Lautsprecher (5 Min.)
- Aufnehmen von eigenen Sounds mit Audacity, Erstellen eines Soundboards (20 Min.)
- Anschluss einer Kamera an den Raspberry Pi (5 Min.)
- Erstellen eines animierten Gifs mit Spielzeugfiguren o.Ä. (15 Min.)

### 5.) Das Internet nutzen (45 Minuten)

- Suchen im Internet - Was ist wahr im Internet? (Bericht, Kommentar) (10 Min.)
- Datenschutz im Internet - Was poste ich ins Netz? Was tue ich bei Cybermobbing? (15 Min.)
- Einrichten einer Mail-Adresse, Versenden einer Gruppen-Mail („CC“, „Betreff“ etc.) (10 Min.)
- Was darf ich herunterladen? Recht und Gesetz im Internet (10 Min.)

Pause (10 Minuten)

### 6.) Abschluss

- Abschlusstest zur Abfrage der gelernten Kompetenzen (20 Minuten)
- Abschlussreflexion - Was hat mir gefallen? Was nicht? (20 Minuten)
- Austeilen von Materialien zur Sicherung des Gelernten mit weiteren Tipps, Links usw.

## Kompetenzen des Medienpasses für den Workshop in der 6. Jahrgangsstufe

### 1.) Bedienen und Anwenden - Du weißt, wie man Medien nutzt!

- Du kannst einfache Funktionen eines Computers nutzen, um zum Beispiel Daten zu suchen, zu verschieben und zu speichern.
- Du kannst einfache Texte, Präsentationen und Bilder am Computer erstellen und bearbeiten.
- Du kannst Video- und Sounddateien am Computer abspielen und bearbeiten.
- Du kannst auf einfache Art und Weise beschreiben, wie das Internet aufgebaut ist, und erklären, worum es sich bei einzelnen Fachbegriffen handelt (wie z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server)

### 2.) Informieren und Recherchieren - Du findest, was du wissen willst!

- Du kannst mit etwas Hilfe Informationen in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken finden.
- Du kannst erkennen, dass er gleiche Inhalt unterschiedlich dargestellt werden kann, und **beschreiben, wodurch sich die verschiedenen Darstellungen unterscheiden**.
- Du kannst erklären, wodurch sich einzelne Textsorten (z. B. Bericht, Beschreibung, Kommentar) voneinander unterscheiden und wie sie jeweils aufgebaut sind.
- Du kannst erkennen, **welche Ziele mit Medien z. B. in der Werbung erreicht werden sollen, beschreiben, welche Mittel dafür eingesetzt werden, und beurteilen, wann sie erfolgreich sind**.

### 3.) Kommunizieren und Kooperieren - Du trittst in Kontakt mit anderen!

- Du kannst E-Mail, Chat und Handy nutzen, um dich zu verständigen, und dabei jeweils Vor- und Nachteile beschreiben.
- Du kannst die Regeln eines respektvollen Umgangs miteinander auch im Internet befolgen, einschätzen, welche Daten du bedenkenlos von dir selbst einstellen kannst, ohne dir selbst zu schaden, und gewissenhaft mit den Daten anderer umgehen.
- Du kannst beschreiben, was Cybermobbing bedeutet und welche weitreichenden Folgen es für Betroffene hat, und du weißt, wie du reagieren und wen du ansprechen kannst, wenn du selbst betroffen bist.
- Du kannst passende Computeranwendungen (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit nutzen.

### 4.) Produzieren und Präsentieren - Du zeigst, was du gelernt hast!

- Du kannst einen **Plan erstellen**, der festlegt, in welchen Einzelschritten du ein Medienprodukt erstellen willst (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation usw.).
- Du kannst diskutieren, wie man die **Wirkung von Bildern, Grafiken oder Videofilmen** durch Elemente wie Farbe, Schrift, Musik oder Kameraeinstellung verändern kann.
- Du kannst unter Anleitung ein **Medienprodukt erstellen**.
- Du kannst dein **Medienprodukt vor anderen präsentieren**.

### 5.) Analysieren und Reflektieren - Du denkst über dein Medienverhalten nach!

- Du kannst beschreiben und diskutieren, **welche Bedeutung Medien für deine persönliche Lebenssituation haben und wie sich ihr Besitz auf dein Selbstbewusstsein und dein Verhältnis zu deinen Freunden auswirkt**.
- Du kannst die **Alterskennzeichnung** für Filme und Spiele benennen, beschreiben, welche Folgen es hat, wenn man zu viel spielt oder fernsieht, und Lösungen für Probleme nennen, die sich daraus ergeben können.
- Du kannst beschreiben, **wie sich die normale Welt von Fantasiewelten in Medien unterscheidet**, und du kennst die Bedeutung von verschiedenen (Helden-) Rollen für eine Geschichte in Büchern, Filmen oder Spielen.
- Du kannst benennen, wann du Musik, Bilder oder Videos herunterladen oder kopieren darfst und wann nicht und warum dies in Gesetzen festgelegt ist.

## Ablauf eines Workshops in der 6. Jahrgangsstufe

### 1.) Meine Mediennutzung (45 Minuten)

- Begrüßung, Kennenlernen (10 Min.)
- Umfrage zur Mediennutzung - Was bedeuten mir meine Medien? (10 Min.)
- Alterskennzeichnungen vorstellen (10 Min.)
- Auswirkungen von Medienkonsum auf Freundeskreis (15 Min.)

### 2.) Werbung (45 Minuten)

- Präsentation von Werbeanzeigen - Besprechen der Ziele, die mit Werbung erreicht werden soll (10 Min.)
- Gestaltung von Werbeanzeigen analysieren (15 Min.)
- Zeigen einer Filmszene mit unterschiedlicher Musik - Wirkung beschreiben (15 Min.)
- Sicherung der Ergebnisse (5 Min.)

Pause (10 Minuten)

### 3.) Computerspiele (45 Minuten)

- Helden in Spielen, Romanen und Filmen (10 Min.)
- Austeilen und Anschluss des Raspberry Pi (10 Min.)
- Realisieren einer animierten Pixelgrafik einer Heldin/eines Helden mit der SenseHAT-Platine in Partnerarbeit (25 Min.)

große Pause (25 Minuten)

### 4.) Einführung in Scratch (45 Minuten)

- Einführung in Scratch (10 Min.)
- Arbeit mit Scratch-Cards (20 Min.)
- Planung eines eigenen Computerspiels auf Basis eines Jugendbuchs skizzieren (15 Min.)

### 5.) Medienprodukt erstellen (45 Minuten)

- Gestalten des ersten Levels der eigenen Umsetzung mit Hilfe von Scratch (25 Min.)
- Präsentation vor der Klasse (20 Minuten)

Pause (10 Minuten)

### 6. Medienprodukt präsentieren / Abschlusstest (45 Minuten)

- Weitere Präsentationen vor der Klasse (15 Minuten)
- Abschlusstest (20 Minuten)
- Feedback / Verabschiedung (10 Minuten)