GESAMTSCHULE

Uellendahl-Katernberg

# Medien Curriculum

Intern

www.ge-nord.de

Schule im Aufbau

Gesamtschule Uellendahl-Katernberg
Kruppstraße 145
42113 Wuppertal

# Medien an der Gesamtschule Uellendahl-Katernberg

## Fachliche Verankerung

Die digitalen Medien spielen an der Gesamtschule Uellendahl-Katernberg eine zentrale Rolle im Schulprogramm. Dies wird vor allem durch ein umfangreiches Medienkonzept der Schule unterstrichen, dass dem übergreifenden und alltäglichen Einsatz der digitalen Medien eine besondere Stellung einräumt.

In der unterrichtlichen Struktur werden die „digitalen Medien“ in zweierlei Arten behandelt:

1. Einführung in die digitalen Medien im Fach „jump in“ in den Jahrgängen 5 und 6.
2. Einbettung in die Fachunterrichte im Rahmen eines zu erstellenden Medien-Curriculums für die Fächer 7-10.
3. *Zusätzlich könnte im Fach WP-AL/Tc in Klasse 9 oder 10 ein Schwerpunkt auf die Programmierung gelegt werden. Dies ist jedoch vorbehaltlich der Abstimmungen im Rahmen der Konzeption des Faches WP-AL/Tc.*

## „Jump in“

In den Jahrgängen wird der Einstieg in die digitalen Medien parallel zum Technik/Werkstatt-Unterricht vollzogen[1]. Die Klassen sind hälftig aufgeteilt und wechseln zum Halbjahr die beiden Fächer. Am Ende des Schuljahres sollte jede Klasse über beide die fachlichen Kompetenzen verfügen.

Wesentliches Merkmal von „jump in“ ist die Angleichung der unterschiedlichen Kompetenzen der Lernenden auf einen Stand, der im regulären Unterricht zu einer produktorientierten Arbeit mit den digitalen Medien befähigt.

[1] Im Schuljahr 2014-2015 wird „jump in“ im Stundenplan als Technik ausgegeben - in Abgrenzung zum Fach Arbeitslehre, in dem Werkstattarbeit stattfindet.

## Jahrgang 5

| Inhalt | Kontext | Tool | Kompetenz | Umfang (~) |
|---|---|---|---|---|
| Digitale Medien im geschichtlichen Kontext | Übersicht über die technischen Entwicklungen<br>• Wann waren die Zeiten revolutionärer Erfindungen<br>• Welche Rolle spielen die digitalen Medien für unser Leben? | Stift, Papier, Zeitstrahl (Kooperation mit dem Fach Projekt) | • Geschichtliches Bewusstsein<br>• Zeiträume proportional darstellen können<br>• Sauber zeichnen | 1 |
| Präsentationen | Thema:<br>Große Erfindungen | • Popplet | • Anlegen eines Popplets und Export als Bild<br>• Präsentationen | 2 |
| Netzwerk und Internet<br><br>Wie funktioniert WhatsApp? | Wie funktioniert das Internet?<br>• Was ist ein Netzwerk?<br>• Welche Bedeutung haben IP-Adressen?<br>• Wie kommen die Daten auf mein Gerät? | Sendung mit der Maus:<br><br>http://www.youtube.com/watch?v=kqpvo9GZVXc | • Netzwerke verstehen (das Internet kann nicht „kaputt gehen“ und kommt auch nicht aus der Dose) | 1 |
| Kollagen | Frühling / Herbst photographisch festhalten | PicStitch oder ähnliche App für Photo-Kollagen | • Fotos machen<br>• Fokuspunkt setzen<br>• Helligkeit regeln<br>• Ausschnitte anpassen<br>• Bildbearbeitung (rudimentär) | 2 |
| StopMotion | Thema der Wahl. Lässt sich wahrscheinlich gut zusammen mit Projekt machen (Steinzeit bzw. Ägypten) | • StopMotion<br>• Etherpad (bswp: www.unser-pad.de) | • Planung eines kleinen Projektes im Etherpad (Was haben wir vor, was brauchen wir, wer macht was, was machen wir wann?)<br>• Erstellung eines StopMotion-Filmes<br>  • Kameraführung<br>  • Anzahl der Bilder<br>• Export von Filmen<br>• (u.U.: Unterlegung des Filmes mit Ton via iMovie) | 5 |
| Karten erkunden | In Rücksprache mit Projekt „Wir Entdeckung unsere Umgebung“ | • Karten<br>• GoogleEarth<br>• ArcGIS (wird für Mathe gebraucht) | • Orientierung auf digitalen Karten<br>• Nutzen der Entfernungsmessung | 2 |

## Jahrgang 6

| Inhalt | Kontext | Tool | Kompetenz | Umfang |
|---|---|---|---|---|
| Textverarbeitung | 1. Bericht erstellen (zum Beispiel über die Klassenfahrt oder ein Hobby)<br>2. Einen Zeitungsartikel formatieren | Pages | Formatierung von Text<br>• Blocksatz<br>• Bündigkeit<br>• Zeilenabstand<br>• Spalten<br>• Schriftart &-stil<br>Einfügen von Bildern | 4 |
| Präsentationen | 1. Übergänge entdecken<br>2. Eine Präsentation vorbereiten (Thema frei) | Keynote | • Seiten anlegen<br>• Bilder hinzufügen<br>• Animationen (Seiten, Elemente)<br>• Reihenfolge von Animationen festlegen | 4 |
| Tabellenkalkulation | 1. Tabelle zum Rechnen verwenden<br>2. Eine Feier planen | Numbers | • Operatoren für Numbers kennenlernen<br>• Spalten und Reihen sinnvoll nutzen<br>• Zusammenhängende Berechnungen erstellen | 4 |
| SocialMedia | 1. Was ist eigentlich mit Bildern im Netz?<br>2. Speicherung von Daten in einem Netzwerk (Server)<br>3. Unterscheidung von analoger und digitaler Kommunikation | - Whiteboard | • Anwendung der Netzwerk-Kenntnis aus Jahrgang 5<br>• Sensibilisierung für das „Speichern“ = „Verschicken“ von Bildern und Texten | 2 |

# Mediencurriculum 7-10

*– zu erarbeiten im Schuljahr 2015-2016 bis 2018-2019 parallel zu den Curricula der Fächer -*

*September 2015: Da das Fach MedienKunde ab der Klasse 7 nicht mehr angeboten wird, entfällt die Notwendigkeit eines Curriculums.*