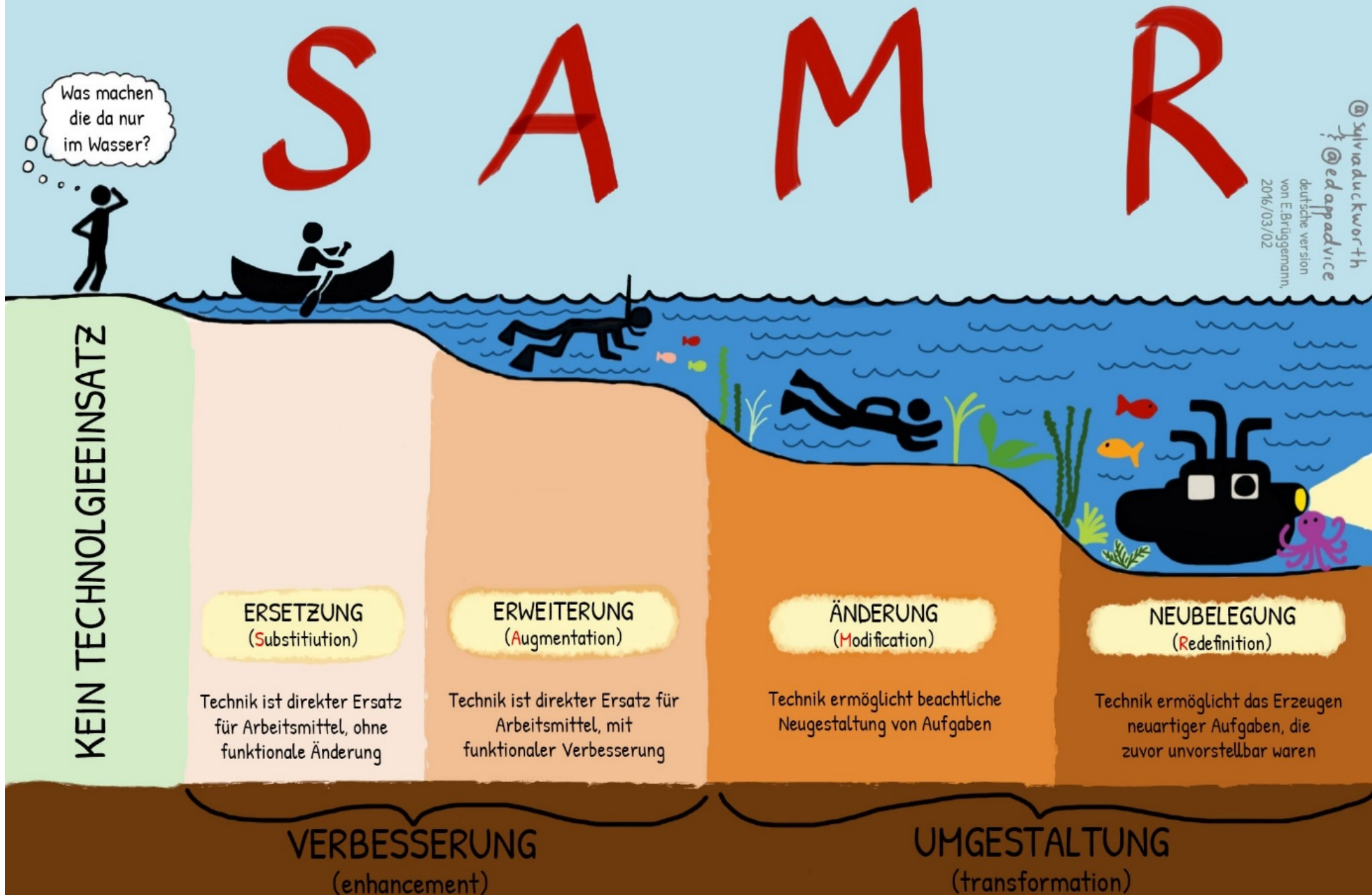


Digitalisierung an der JCS

Stand März 2019

Das SAMR Modell zur Integration von Lerntechnologie

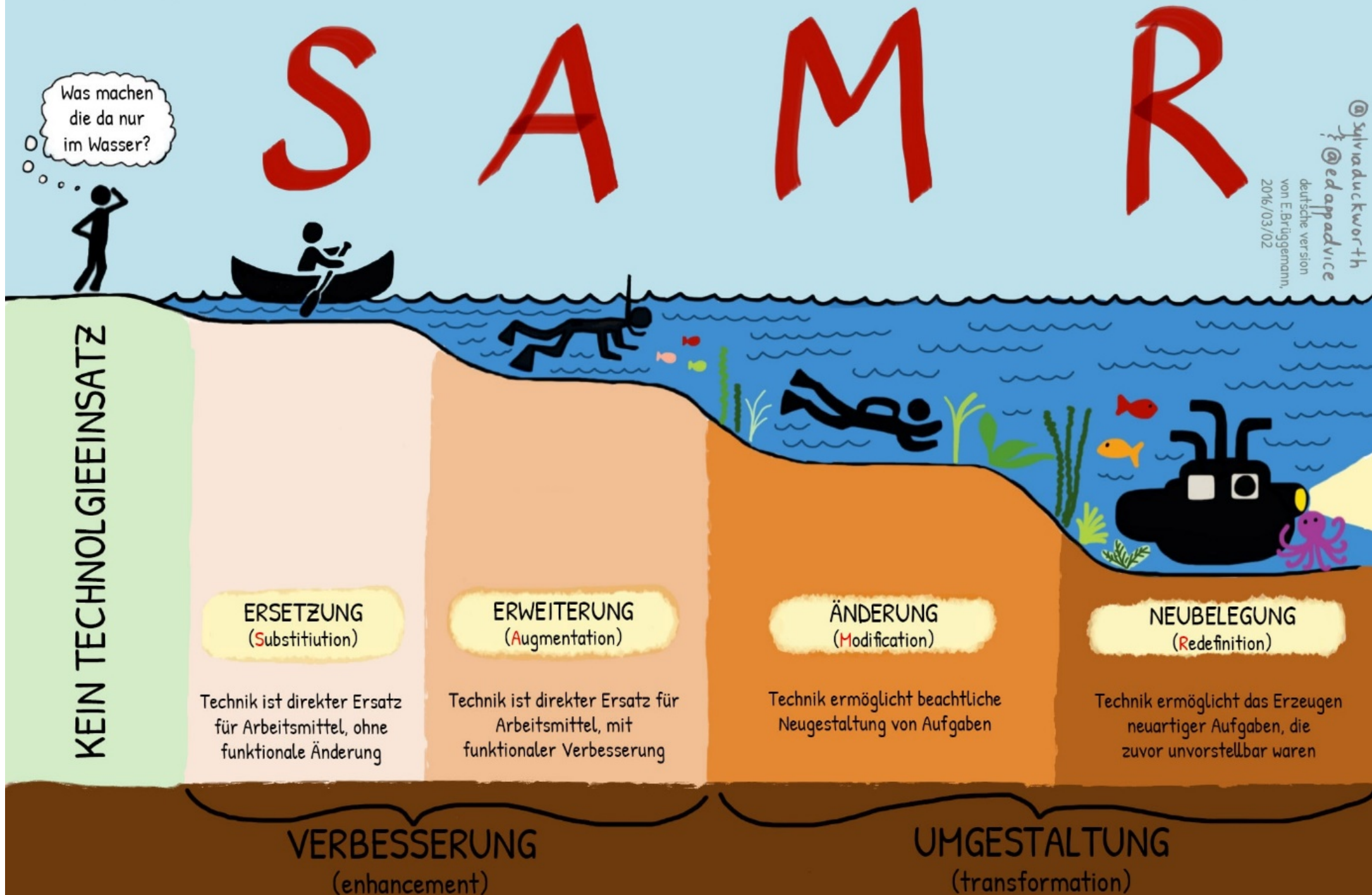


Substitution

Ersetzen

- Präsentation auf Beamer oder Monitor
- Video zeigen anstatt Filmvorführung
- Ipad und Monitor ersetzen OHP

Das SAMR Modell zur Integration von Lerntechnologie



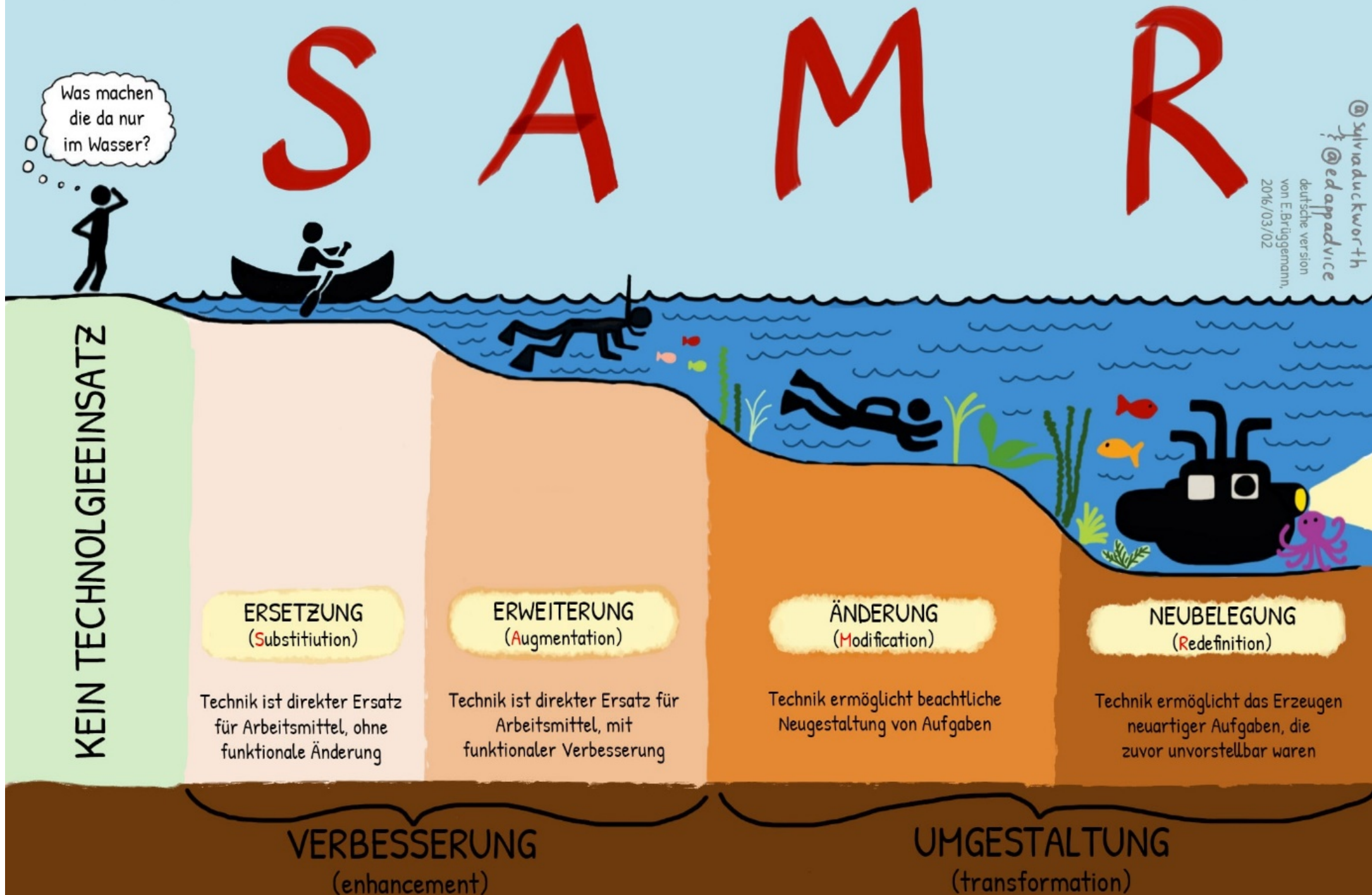
Augmentation

Erweitern

In die Präsentation wird ein Link eingebaut, über den die Schülerinnen und Schüler zu weiteren Informationen gelangen

https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/pdf/01_LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2018_08_Final.pdf

Das SAMR Modell zur Integration von Lerntechnologie



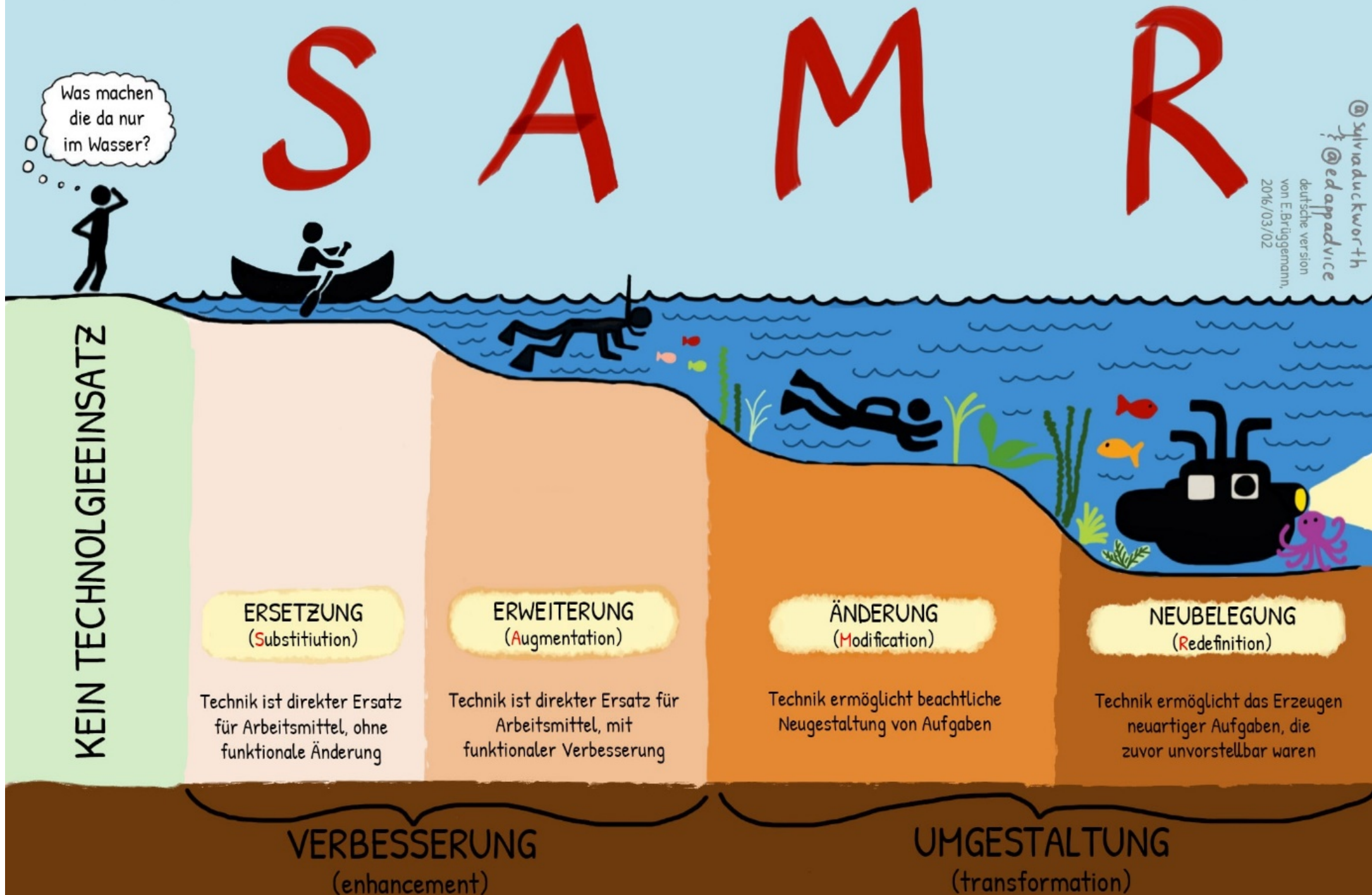
Modification

Ändern

Alle Schülerinnen und Schüler haben ein Handy oder ein iPad und es existiert ein WLAN-Netz:

- Kahoot (Lernquiz)
- Edmond: Lernvideos können direkt angesehen werden
- Lern-Video im Unterricht individuell ansehen
- Quizlet Vokabellernen mit dem I-Pad

Das SAMR Modell zur Integration von Lerntechnologie



Redefinition

Neubelegung

Nutzung kollaborativer Tools (alle arbeiten gemeinsam und zeitgleich an verschiedenen Stellen an der gleichen Sache)

Mindmeister (Erstellen von Mindmaps mit ganzer Klasse)

**Voraussetzung ist ein stabiles, leistungsfähiges
WLAN-Netz, auch im Upload-Bereich!**

**Die Anforderungen an das WLAN-Netz werden
perspektivisch eher steigen**

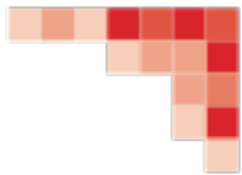
Bisherige Maßnahmen



- Benennung eines Medienbeauftragten 2014
- SchuPS in allen Klassenräumen 2016
- SchuPS in allen Differenzierungsräumen 2018
- Fortbildung „Neue Medien im Unterricht“ August 2017
- Fortbildung „Medienkompetenzrahmen- I-Pads im Unterricht“ Februar 2018
- Foertbildung FK Englisch I-Pads im Unterricht 2018
- Roboter-AG 2018
- DB+FK Unterrichtsreihen für den 5 Jahrgang mit Medien
- August 2018 Einrichtung einer Steuergruppe „Digitalisierung“
- Micro-Fortbildungen seit Dezember 2018
- Fortbildung Barcamp Mediennutzung, März 2019

Medienkompetenz- rahmen des Landes NRW

Verbindliche Umsetzung bis 2021



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medianausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Prä- sentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.1 Medienausstattung	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medien (Hardware) kennen, reflektiert auswählen, anwenden	Informationsrecherche zielgerichtet, nach Suchstrategien	Kom- und Kooperations-P. mit digit. Werkzeugen zielgerichtet gestalten, Produkte und Informationen teilen (Email, Logineo...)	Adressatengerecht planen, gestalten, präsentieren, Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen	Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennen, analysieren, reflektieren	Grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen, verstehen, bewusst nutzen
Grundlagen der Computerbedienung (JG5 CF)	- Erarbeitung von <u>Suchstrategien</u> (JG7 D: Alaska) <u>Internetrecherche</u> in JG10 Physik „Atomphysik“	- Wie schreibe ich eine E-mail? (JG5 E) - Französisch E-Mailprojekt mit Partnerschule (JG6 WP1)	Mitschüler informieren durch Kurzvortrag/ Präsentation, (JG7 D: Alaska)	Medien – chatten, mailen, informieren (JG6 GL)	
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
div. digit. Werkzeuge. (Software) kennen, kreativ und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Infos aus Angeboten filtern, strukturieren, aufbereiten (exzerpieren...)	Regeln für digitale Kommunikation kennen, formulieren, einhalten	G. von Medienprodukten kennen, reflektiert (hinsichtlich Qualität, Wirkung, Aussageabsicht) anwenden	Interessensgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen erkennen und in ihrer Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen erkennen, nachvollziehen, reflektieren
- Textverarbeitung: (JG5 CF), Steckbrief (JG5 D), Bewerbungsschreiben (JG8 D) - Tabellenkalkulation (JG7 Mathematik) - Geogebra (JG.10 M) - Bildbearbeitung und Filmschnitt (Kunst ab JG6, DG JG8) - Erklärvideos erstellen (JG5 Englisch)	Methoden des Exzerpieren, (JG.7 D: Alaska)	- Klassen-WhatsApp und Co: eigene Regeln erstellen für die digitale Kommunikation (JG5 GL) - Mein Handy – Kommunikations- und Kommunikationsregeln (JG5 GL)	- Gestaltungsmittel reflektieren in Präsentations-programmen (JG7 D: Alaska) - Filmergebnisse kritisch bewerten (JG8 DG: Film)		

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informations-bewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quellen-dokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und programmieren
Daten sicher speichern, organisieren, strukturiert aufbewahren	Absichten hinter Infos erkennen und kritisch bewerten	Im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren (ethische Normen beachten)	Standards der Quellenangaben beim P+P kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen, analysieren, für eigene I nutzen	Problemlösestrategien entwickeln und dazu passende algor. Sequenzen planen, programmieren, beurteilen
Arbeiten mit dem Homeverzeichnis (JG5 CF)	Absichten von Texten erkennen (JG8 Werbung, Sachtexte, Schwerpunkt JG10 Informierende Texte)		- Praktikumsmappe (JG9 D) - Informierende Texte verfassen (JG10 D)		
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und –kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Datenschutz (persönliche und fremde) Privatsphäre	Unangemessene und gefährdende Inhalte erkennen, Jugend- und Verbraucherschutz kennen sowie Hilfsstrukturen	Persönliche, gesellschaftliche, wirtschaftliche Risiken sowie Ansprechpartner, Reaktionsmöglichkeiten kennen	... des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts überprüfen, bewerten, beachten	M-Wirkung kritisch reflektieren, deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren	Auswirkung der Automatisierung beschreiben und reflektieren
- Mein Handy – Datenschutz (JG5 GL) - Projekt Medienerziehung (JG7)	- Mein Handy – Unangemessene und gefährliche Medieninhalte erkennen (JG5 GL) „Wo ist Klaus?“ (JG5 CF)	- Regeln zur Sicherheit im Internet (JG5 CF) - Projekt Medienerziehung (JG7)	Projekt Medienerziehung (JG7)	- Mein Handy – Verantwortungsvoller Umgang für mich und andere (JG5 GL) - Klassen-WhatsApp und Co: eigene Regeln erstellen für die digitale Kommunikation (JG5 GL)	

Digitalisierung an der JCS

Stand März 2019

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit