

Medienkompass:

Im Rahmen des fächerübergreifenden Medienkonzeptes nach dem Modell des Medienpasses NRW geförderte Kompetenzen; die mit der vorhandenen Medienausstattung der Schule möglich sind:

Bedienen und Anwenden

Die Schülerinnen und Schüler (SuS) erwerben/wiederholen (s. Medienkonzept Biologie) Kompetenzen über erweiterte Funktionen von Computerprogrammen (Textverarbeitungs- Präsentations-, und Tabellenkalkulationsprogramme) zur Realisierung ihres Medienprodukts (s. Produzieren und Präsentieren).

SuS wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio-und Videoprogrammen an.

(zum Beispiel:

Klasse 9: abschließende Wiederholung eines Themenbereichs aus den bisherigen Unterrichtsinhalten.

Anwendung der Quiz-App „AK Riddle“ (AK Kappenberg) zu zahlreichen Inhalten der Jgst. 9)

Produzieren und Präsentieren

SuS entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag). SuS präsentieren das Medienprodukt der Lerngruppe und erhalten Rückmeldungen von der Lerngruppe:

Die SuS erstellen ein Plakat oder eine Bildschirm-Präsentation

(zum Beispiel zu den Inhaltsfeldern:

Klasse 7: Trennverfahren

Treibhauseffekt durch menschliche Eingriffe

Klasse 8: Vom Eisen zu Hightechprodukt Stahl

Elementgruppen der Alkali- und Erdalkalimetalle (Steckbriefe)

Streusalz oder Dünger – wie viel verträgt der Boden?

Klasse 9: Wasser und seine besonderen Eigenschaften und Verwendbarkeit

„Saure und alkalische Lösungen“ - Anwendung von Säuren im Alltag und Beruf)

Informieren und Recherchieren

Im Rahmen der Präsentationen führen die SuS fundierte Medienrecherchen durch. Die Schülerinnen und Schüler verwenden Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.

Dazu erarbeiten SuS einen Kriterienkatalog für geforderte Qualität der Präsentation inkl. Quellenangabe (s. Produzieren und Präsentieren).

Analysieren und Reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).

(Beispiele nach Interessenlage der SuS:

Aufgreifen von chemischen Verbindungen, Begriffen und Zusammenhängen in Filmen und Computerspielen (Falschvorstellungen thematisieren, richtige Ansätze aufgreifen)

Verwendung von Flash-Lerngeschichten zur Synthese von NaCl u.a. (<http://chemie-interaktiv.net>)

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.

(Beispiele:

Chemie - Fluch und Segen

pro/contra-Diskussion zur chemischen Industrie (Rollenspiel) zu fachlichen Kontexten wie Strom aus der Steckdose, Brennstoffzellen- Mobilität der Zukunft, moderne Kunststoffe, Rohstoffgewinnung))