

Wahlpflichtfach

„Kommunikation & Medien“

Die Erfahrungen der Lernenden sind Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit den verschiedenen Medien. Die Mediengewohnheiten der Schülerinnen und Schüler werden gemeinsam hinterfragt, wobei Vorlieben für bestimmte Medienformate nicht ausgegrenzt, sondern in die Untersuchungen mit einbezogen werden.

Die durch Analyse gewonnenen Erkenntnisse erproben die Schülerinnen und Schüler selbst bei der Produktion eigener Medienbeiträge.

Die Beiträge können dabei dokumentarischer, fiktionaler, experimenteller oder instrumenteller Art sein. So leiten wir die Schülerinnen und Schüler zum überlegten Umgang und zur reflektierten Auseinandersetzung mit verschiedenen Medien an.

Zusätzlich erwerben die Schüler grundlegende Kompetenzen im Bereich des sogenannten „Computational Thinking“:

- ✓ Organisieren und Analysieren von teilweise großen Datenmengen
- ✓ Abstraktion und Aufbau eines Modells
- ✓ Zerlegen eines Problems in Teilprobleme
- ✓ Lösen der Teilprobleme durch algorithmisches Problemlösen
- ✓ Erstellen einer möglichst eleganten Gesamtlösung aus den erarbeiteten Teillösungen

Diese Art des Problemlösens kann später in vielen Fächern und Situationen bei scheinbar ganz unterschiedlichen Problemstellungen angewendet werden.

Wir empfehlen das Fach „Kommunikation und Medien“ für Schülerinnen und Schüler, die mit informationstechnischem Werkzeug (PC/Office-Paket) am Computer arbeiten, Medienangebote kritisch hinterfragen und die eigenen Mediengewohnheiten überprüfen, eigene Medienbeiträge entwerfen, gestalten und präsentieren und eine sinnvolle Nutzung des Internet erlernen und auf mögliche Gefahren überlegt reagieren

Schwerpunkte in den Jahrgangsstufen

Jahrgangstufe 6

- ❖ Orientierungsangebot für alle Schülerinnen und Schüler
- ❖ Computernutzung
- ❖ Datenverarbeitung und -verwaltung
- ❖ Präsentation

Jahrgangstufe 7

- ❖ Tastenschreiben
- ❖ Medien – Kommunikationsmittel zwischen Print und World Wide Web
- ❖ Hardware – „Das Innenleben eines Computers“
- ❖ Auf den Spuren von Tim Berners-Lee – Erste Gehversuche im Programmieren mit Scratch

Jahrgangstufe 8

- ❖ Das World Wide Web – „Von der Suchmaschine bis zum Urheberrecht“
- ❖ Tabellenkalkulation – „Vom Algorithmusbegriff zum Sortieralgorithmus“
- ❖ Computerspiele – Genres, Gefahren und Jobchancen“

Jahrgangstufe 9

- ❖ Daten und Informationen / Binär- und Hexadezimalsystem
- ❖ Bildbearbeitung
- ❖ Verschlüsselungssysteme

Jahrgangstufe 10

- ❖ Darstellung von Informationen – HTML und CSS
- ❖ Datenbanken
- ❖ Programmierung – php digitale Logik
- ❖ Filmprojekt