

Lieber Schüler, liebe Schülerin,

der vorliegende Portfolio-Hefter wird dich in den nächsten Jahren am Gymnasium Horkesgath begleiten.

Hier sollst du Informationen und Arbeitsergebnisse zu den Bereichen Lern- und Arbeitsmethoden und Umgang mit Medien geordnet sammeln.

So kannst Du die erworbenen Kompetenzen dokumentieren und bei Bedarf darauf zurückgreifen. Bitte behandle ihn pfleglich!

Aufbau des Hefers:

- 1) Einführende Hinweise, Inhaltsverzeichnis
- 2) Methodentraining
- 3) Medien/Medienpass
- 4) Verkehrserziehung

Die in den Klassen 5 und 6 im Unterricht, im Computerkurs, bei Projekten oder Exkursionen erworbenen Kompetenzen im Bereich der Mediennutzung werden zusätzlich im Medienpass dokumentiert, den du am Ende der 6. Klasse überreicht bekommst.

Das (und noch mehr...) wirst du in den nächsten beiden Jahren lernen:

Computer in der Schule bedienen, mit Betriebssystem und Textverarbeitung umgehen	Mit Hilfe des Computers und anderer Quellen informieren und recherchieren	Mit neuen Medien kommunizieren und kooperieren	Selber Medienprodukte produzieren und präsentieren	Mediennutzung analysieren und reflektieren
10 Wochen Computerkurs in Klasse 5	Im Unterricht in fast allen Fächern	Klassenstunde im 2. Halbjahr der Klasse 5	Im Unterricht in fast allen Fächern	Deutsch, Politik Klassenstunde
Zertifikat zum Abschluss	Besuch in der Mediothek	Durchgeführt mit Frau Hahn, der Schulsozialpädagogin		
Beispielkompetenz - Anmelden im Computerraum und Umgang mit individuellen Passwörtern - Standardfunktionen eines Betriebssystems - Standardfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms	Beispielkompetenz - Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken - Vergleich und Bewertung von Informationsquellen	Beispielkompetenz - Verantwortungsbewusste und sichere Nutzung digitaler Medien (z.B. Datenschutz und Persönlichkeitsrechte)	Beispielkompetenz - Erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt (z.B. Plakat oder Bildschirmpräsentation) - Präsentieren von Medienprodukten	Beispielkompetenz - Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums - Alterskennzeichnungen für Spiele und Filme

