Medienkonzept des Kaiser-Karls-Gymnasiums
Stand Juni 2023

Inhaltsverzeichnis

Vorwort....2
Elemente des Medienkonzepts....3
„Medienkompetenzrahmen NRW“ als Planungsrahmen....3
Medientraining der Klassen 5-7....3
Peer-Education durch Orientierung am Konzept „Medienscouts NRW“....4
Microsoft Teams als Lernwerkzeug und Kommunikationsplattform....4
MINT-Schwerpunkt und AGs....5
Bildungspartnerschaften und Einbindung externer Experten....6
Vernetzung mit anderen Schulen....6
Nutzung privater Endgeräte an der Schule....6
Kompetenzerwerb über die gesamte Schullaufbahn....7
Ausstattung der Schule....8
Fortbildungskonzept....8
Evaluation und Weiterentwicklung....9
Arbeitskreis Digitalität....9
Digitalisierungsbeauftragte....9
Schulentwicklungsgruppe....9
Einordnung der Unterrichtsvorhaben in den Medienkompetenzrahmen NRW....10

Vorwort

Die zielgerichtete Verwendung von Medien jedweder Art und die Interpretation medial vermittelter Inhalte sind in unserer heutigen Gesellschaft ebenso allgegenwärtig wie erforderlich. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit zu einer sinnvollen und strukturierten Medienerziehung in der Schule, deren Ziel es ist, den Schülerinnen und Schülern (SuS) einen verantwortungsbewussten und sicheren Umgang mit Medien zu ermöglichen. Dieser Bildungs- und Erziehungsauftrag ist im Schulgesetz (vgl. SchulG NRW 2005, §2.2) sowie in den Lehrplänen der einzelnen Fächer verankert.

Zum Bereich der Medien gehören nicht nur die so genannten *neuen Medien*, also Informatiksysteme wie PC, Tablet, Smartphone, Mikrocontroller etc. mit ihren Einsatzmöglichkeiten und der vielfältigen Software sowie das Internet, sondern auch geschriebene Texte jeder Art, Hörtexte und filmische Darstellungen, im weiteren Sinne auch Arbeitsblätter und physische Modelle. Medienerziehung in der Schule muss folglich ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Fertigkeiten abdecken. Da analoge Medien in der Regel schon länger im Unterricht etabliert sind, liegt der Schwerpunkt des Medienkonzepts sowie des Medienkompetenzrahmens auf dem Kompetenzauf- und ausbau bezüglich digitaler, „neuer“ Medien.

Am Kaiser-Karls-Gymnasium (KKG) werden [digitale] Medien interdisziplinär über alle Fachbereiche und Jahrgangsstufen sowie im Wahlpflicht- und AG-Bereich eingebunden, ergänzt durch außerunterrichtliche und außerschulische Veranstaltungen.
Hierdurch wird gemäß *Medienkompetenzrahmen NRW* ein spiralcurricularer, nachhaltiger und vernetzter Aufbau der erforderlichen Kompetenzen ermöglicht. Vertieft wird dies in den Jahrgangsstufen 5, 6 und 7 durch ein intensives, von *Medienscouts* der Jahrgangsstufe 9 begleitetes *Medientraining.*

Durch Lehrerfortbildungen und Schulentwicklungsarbeit, insbesondere im *Arbeitskreis Digitalität*, wird das Konzept neuen Begebenheiten und zukünftigen Anforderungen fortlaufend angepasst.

Dr. Lea Hausmann, Juni 2023

Elemente des Medienkonzepts

Das Medienkonzept des KKG vereint folgende Elemente, um den Kompetenzerwerb über alle Jahrgangsstufen hinweg sicherzustellen:

„Medienkompetenzrahmen NRW“ als Planungsrahmen

Der *Medienpass NRW*, ausgezeichnet mit dem Deutschen Bildungsmedienpreis 2015 (digita), bietet einen Planungsrahmen, der die Entwicklung der Medienkompetenz unserer SuS in allen Kompetenzbereichen sicherstellt. Im Oktober 2017 wurde dieser Kompetenzrahmen aktualisiert und um den Bereich „Problemlösen und Modellieren“ erweitert.

Der überarbeitete *Medienkompetenzrahmen NRW* umfasst sechs Kompetenzbereiche (Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren, Problemlösen und Modellieren), die wiederum in jeweils vier Teilkompetenzen differenziert werden. Seit der Aktualisierung im Oktober 2017 gibt es nur noch einen Rahmen für alle Stufen; die Differenzierung nach Schulform und Altersstufe erfolgt durch unterschiedliche Komplexität der jeweiligen Unterrichtsbeispiele zu den einzelnen Teilkompetenzen.

Die Anbindung der Unterrichtsvorhaben an den Medienkompetenzrahmen NRW, die im letzten Kapitel des Medienkonzepts aufgeführt ist, dient zugleich als Planungsrahmen und als Übersicht über die einzelnen Elemente zum angestrebten Kompetenzerwerb.

Medientraining der Klassen 5-7

Einführend erhalten alle 5. Klassen innerhalb der ersten Schulwochen vom Klassenlehrer bzw. der Klassenlehrerin eine Einweisung in die Nutzung des Computerraums, des pädagogischen Netzes und des an der Schule genutzten Lernmanagementsystems (aktuell *Microsoft Teams*).

Aufbauend werden die *Grundfunktionen*, v.a. Office-Anwendungen wie Textverarbeitung und Präsentationen sowie das Suchen und Speichern von Dateine, in der Woche vor den Herbstferien im ersten Medientraining vertieft und später im Fachunterricht weiter eingeübt.

Für den 6. Jahrgang lautet der Schwerpunkt des Medientrainings *Soziale Netzwerke*. Hier werden vor allem rechtliche Grundlagen (z.B. Urheberrecht, Vertragsklauseln verbreiteter Netzwerke) sowie der verantwortungsvolle Umgang mit den persönlichen Daten thematisiert.

Für den 7. Jahrgang hat sich der Schwerpunkt *Handynutzung* bewährt, da in diesem Alter das Smartphone im Alltag fast aller SuS eine tragende Rolle spielt. Neben rechtlichen Fragen zur Handynutzung werden auch Suchtgefahren, Kostenfallen und Cybermobbing thematisiert.

Verantwortlich für die Organisation der Medientrainings ist Dr. Lea Hausmann, moderiert werden sie von Schüler:innen der Klasse 9, den *Medienscouts* (s. nachfolgender Abschnitt).
Das Medientraining ist Teil des *Methodentrainings der Sekundarstufe I*, das jeweils in der Woche vor den Herbstferien durchgeführt und von der Mittelstufenkoordinatorin Susanne Kessler koordiniert wird.

Peer-Education durch Orientierung am Konzept „Medienscouts NRW“

Das oben genannte *Medientraining* wird von „*KKGMedienscouts*“ aus der Jahrgangsstufe 9 durchgeführt, d.h. SuS, die aufgrund ihrer eigenen umfangreichen Erfahrungen den jüngeren SuS als Experten zur Seite stehen. Durch diese schülerorientierte und kooperative Lehr- und Lernmethode („peer education“) wird die Kompetenz aller Beteiligten umfassend erweitert.
Die jüngeren SuS erleben die Scouts aufgrund des vergleichsweise geringen Alters- und Erfahrungsunterschieds als „nah dran“ an ihrer eigenen Lebenswelt. Die Medienscouts selbst haben nicht nur die Möglichkeit, ihre eigene mediale Kompetenz zu vertiefen, sondern auch Verantwortung für Lern- und Arbeitsprozesse zu übernehmen und sich als „Lehrkraft auf Zeit“ auszuprobieren.
Ausgewählt werden die angehenden Medienscouts zu Beginn der Jahrgangsstufe 9 durch Dr. Lea Hausmann (ggf. in Absprache mit den Klassenlehrer:innen), die die Scouts anschließend im ersten Quartal der Jahrgangsstufe 9 für ihren Einsatz ausbildet und berät.

Die Medienscouts haben die Möglichkeit, im von ihnen betreuten Medientraining selbstständig Schwerpunkte zu setzen und somit eigene und Interessen der Lerngruppe, aber natürlich auch aktuelle Entwicklungen zu berücksichtigen. Die Materialien werden regelmäßig aktualisiert und weiter entwickelt.

Das Konzept orientiert sich am Projekt „Medienscouts NRW“.

Microsoft Teams als Lernwerkzeug und Kommunikationsplattform

Das *pädagogischen Schulnetz* ist von den SuS an den Schul-PCs sowie per VPN von eigenen Endgeräten aus erreichbar und dient dem lokalen Speichern und Verwalten von Dateien, die im Unterricht erstellt und bearbeitet werden.

Das Lernmanagementsystem *Microsoft Teams* wurde am KKG im Frühjahr 2020 eingeführt, um während des Distanzunterrichts im Rahmen der Corona-Pandemie von Anfang an umfangreiche Lernmaterialien zu teilen und den intensiven Austausch zwischen Lehrkräften und SuS auch ohne Präsenzunterricht zu ermöglichen. Videokonferenzen, digitale Kursräume und Chatkanäle ersetzten bzw. ergänzten in dieser Phase den persönlichen Kontakt und können jederzeit bei kurzfristig angesetztem Distanzunterricht, z.B. aufgrund von Sturmwarnungen, eine sinnvolle Beschulung sicherstellen.

Auch während des regulären Schulbetriebs wird MS Teams systematisch genutzt, um Aufgaben zu stellen, Informationen zu teilen und einen einfachen und übersichtlichen Zugriff auf digitale Materialien zu bieten. Die Lehrkräfte nutzen MS Teams hierbei nicht als alternativen, sondern als zusätzlichen Kommunikationskanal, der den Präsenzunterricht sinnvoll ergänzt.
Im Rahmen des eigenverantwortlichen Lernens (EVL) bei Unterrichtsentfall in der Oberstufe wird ebenfalls in der Regel Teams genutzt, um zeitnah und ressourcenschonend Arbeitsaufträge zu erteilen. Zudem wird MS Teams zur kollegialen Zusammenarbeit genutzt, indem Materialien ausgetauscht und Informationen geteilt werden, sowie um zeitlich und räumlich flexiblen Austausch per Videokonferenz zu ermöglichen. Auch Computerräume und iPads werden über einen entsprechenden Kalender in Teams bzw. Outlook reserviert.

Ansprechpartnerin zu MS Teams ist Dr. Lea Hausmann mit Unterstützung des aus mehreren Kolleginnen und Kollegen bestehendes IT-Teams (Dr. Christina Roeckerath, Armin Vaeßen, Wolfgang Scheuer, Andreas Kral).

MINT-Schwerpunkt und AGs

Als MINT-EC-Schule legen wir einen besonderen Schwerpunkt im MINT-Bereich auf den Einsatz digitaler Medien, um die komplexen Anforderungen einer modernen Gesellschaft im Unterricht adäquat abzubilden.

Im Fachunterricht, vor allem in der *Physik*, werden systematisch Experimente mit digitalen Werkzeugen erfasst, ausgewertet und dargestellt (u.a. PhyPhox/Smartphone-Experimente, Videoanalysetools, diverse analoge und digitale Messwerterfassungssysteme).
Im WP II-Bereich *Informatik/Physik/Robotik* können interessierte SuS außerdem bereits in der Mittelstufe einen naturwissenschaftlichen Schwerpunkt setzen.
Im Rahmen wechselnder *MINT-KKG-Kurse*, die von Interessierten der Klassen 5.2 bis 8 jeweils zweiwöchentlich im Rahmen einer Doppelstunde besucht werden können, haben die SuS Gelegenheit, diverse Sensoren (Arduino, Calliope-Mini, PhyPhox) in eigenen Projekten anzuwenden und so im größeren Rahmen digitale Messwerterfassung und -Auswertung zur naturwissenschaftlichen Forschung zu nutzen.

Im AG-Bereich stehen der Roboter-AG *LEGO-Mindstorm-Roboter* zur Verfügung, die von SuS konstruiert, mit diversen Sensoren und Motoren ausgestattet und programmiert werden. Schulinterne und schulübergreifende Wettbewerbe sorgen für eine besondere Motivation und Wertschätzung der AG-Teilnehmer:innen.
In der von Dr. Christina Roeckerath geleiteten *Homepage-AG* pflegen SuS Artikel in die Schulhomepage ein und erwerben dadurch Kenntnisse in HTML und digitaler Textverarbeitung. Die Homepage bietet zugleich SuS eine Plattform, die Spaß am kreativen Schreiben haben und schulische Aktivitäten auf diese Weise der Schulgemeinschaft und der Außenwelt präsentieren möchten.
In der schülergeleiteten *Blender-AG* können die SuS mit der open source CAD-Software digitale Objekte am Computer erstellen und mit dem schuleigenen Ultimake 3D-Drucker ausdrucken.
In der *MINT-AG: KKG goes Space* kommen in verschiedenen Projekten digitale Tools zur Anwendung. Beispielsweise werden eigene Sensoren für eine Verwendung in Satelliten entwickelt und erprobt.

Für Wettbewerbe wie z.B. *„Jugend forscht“,* in Facharbeiten in der Oberstufe oder ggf. auch als Freizeitprojekt werden SuS ermutigt, die schulische Ausstattung zum eigenverantwortlichen Experimentieren zu nutzen. In Absprache mit der MINT-Koordination sind auch umfangreiche, langfristige Schülerprojekte mit Hilfe von Arduino, 3D-Druck, Elektronikbauteilen etc. umsetzbar. In den letzten Schuljahren sind hierdurch beispielsweise ein LINAC (Linearbeschleuniger), CO_2-Sensoren oder eine „Wordclock“ mit LED-Schriftanzeige als funktionsfähige Prototypen entstanden.

Seit 2020 nimmt das KKG an den jährlichen „Hackdays“ (https://www.makeyourschool.de/) teil. In diesem dreitägigen Projekt können MINT-begeisterte SuS ab Jahrgangsstufe 8 mit Unterstützung externer Mentor:innen funktionsfähige Prototypen, so genannte „Hacks“, bauen und programmieren, die mit Hilfe von Mikrocontrollern, Motoren, Sensoren, RaspberryPi etc. eine Lösung für Probleme aus dem Schulalltag umsetzen. Am KKG sind so z.B. eine Außenlicht-gesteuerte Klassenzimmer-Beleuchtung, eine kontaklos öffnende Toilettentür oder ein höhenverstellbarer Tisch als Modelle umgesetzt worden.

Koordiniert werden die MINT-Angebote von Andreas Kral, Dr. Ralf Thißen und Dr. Christina Roeckerath.

Bildungspartnerschaften und Einbindung externer Experten

SuS und Eltern der 5. Klassen werden durch Herr Arz, Polizeibeamter im Aachener Kommissariat Vorbeugung, in einem Vortrag schon frühzeitig über die Gefahren im Internet informiert. Organisiert werden diese Vorträge von den Koordinatorinnen der Erprobungsstufe, Kathrin Pauls und Andrea Hermann.

Im Rahmen der Suchtprävention kooperiert unsere Schule mit der Suchthilfe Aachen.
Die Kollegen Dr. Ralf Thißen und Wolfgang Scheuer wurden innerhalb einer Fortbildung zur Nutzung der Methodentasche „*Netbag*" ausgebildet, mit Schülergruppen zum Thema Handynutzung und Suchtprävention zu arbeiten. Dieses Konzept wird zurzeit für den Ausbau der Suchtprävention weiterentwickelt. Zudem steht uns Frau Engelhardt von der Suchthilfe Aachen für Workshops mit Klassen und als Ansprechpartnerin zur Seite, u.a. während des Methodentrainings der 9. Klassen.

Die Lehrerbibliothek des KKG ist ein besonderer Lernort, der in einmaliger Weise den Brückenschlag von traditionellen Medien wie Büchern aus dem 16. Jahrhundert zu modernen Medien in Form von digitalisierten Werken schafft. Die *Bibliotheks-AG* verfolgt das Ziel, den wertvollen Bestand einerseits zu erkunden und zu erhalten und ihn andererseits durch Digitalisierung neu und leichter verfügbar zu machen. Dazu besteht eine Kooperation mit dem Stadtarchiv Aachen, mit welchem das KKG ohnehin aufgrund des umfangreichen schuleigenen Archivs in engem Kontakt steht. Die Bibliotheks-AG wird von Johannes Nießen und Wolfgang Scheuer geleitet.

Vernetzung mit anderen Schulen

Das KKG ist Mitglied in den MINT-Netzwerken *MINT-EC*, *ANT-Alive*, *zdi Aachen* und dem Netzwerk der Städteregion Aachen. Ansprechpartner zu allen MINT-Netzwerken ist der MINT-Koordinator, Andreas Kral.

Zusätzlich findet ein regelmäßiger Austausch mit anderen Aachener Schulen hinsichtlich der Themen Mediennutzung und Handynutzung statt, dies erfolgt insbesondere im Rahmen des Arbeitskreises Digitalität (vgl. entsprechender Abschnitt).

Ferner erfolgt im Rahmen der Vernetzungsveranstaltungen der Digitalisierungsbeauftragten (vgl. Abschnitt „Digitalisierungsbeauftragte“) ein regelmäßiger Austausch mit Schulen der Städteregion.

Nutzung privater Endgeräte an der Schule

In der Schulordnung ist festgelegt, dass Handys grundsätzlich während der Schulzeit ausgeschaltet sein müssen. Dies dient der Konzentration auf die Unterrichtsinhalte.
Die jeweiligen Lehrkräfte können nach pädagogischen Gesichtspunkten die Nutzung im Unterricht zulassen und somit das motivationale und didaktische Potential digitaler Endgeräte (Smartphones, Tablets etc.) nutzen.

Ausnahmen gibt es ebenso für Oberstufenschüler:innen, die ihre Handys in ihren Freistunden und nach 14 Uhr außerhalb des Unterrichts nutzen dürfen. Ihnen ist es zudem gestattet, eigene Computer (Tablets, Notebooks etc.) in den Freistunden sowie - mit Einverständnis der Lehrkraft - auch im Fachunterricht einzusetzen.
Zurzeit wird ein Konzept zur flächendeckenden Einführung von Schülerendgeräten erarbeitet, vgl. hierzu Abschnitt „Arbeitskreis Digitalität“.

Kompetenzerwerb über die gesamte Schullaufbahn

Insbesondere digitale Medien unterstützen offene bzw. offenere Unterrichtsformen und ermöglichen den SuS mehr Selbsttätigkeit. Die Jugendlichen sollen neben fachlichen, methodischen und sozialen Kompetenzen die erforderliche Medienkompetenz erwerben, um in der heutigen und zukünftigen Informationsgesellschaft bestehen zu können.

Medienkompetenz umfasst u.a.
- Medienangebote und -ausstattung zielführend bedienen und anwenden,
- Informationen in Medienangeboten recherchieren, auswerten und bewerten,
- Medien zur zielgerichteten und verantwortungsvollen Kommunikation und Kooperation nutzen,
- Medienprodukte planen, gestalten, präsentieren und reflektieren,
- Medien und deren Einfluss zu analysieren, verstehen und bewerten,
- Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt verstehen, hinterfragen und bewusst nutzen

Die Medienerziehung geschieht am KKG überwiegend inhaltsorientiert und ist deshalb meist angebunden an konkrete Fachinhalte. Die Differenzierung nach Schulform und Altersstufe erfolgt durch die Komplexität der jeweiligen Unterrichtsbeispiele zu den einzelnen Teilkompetenzen. Die schulinternen Lehrpläne können die unterrichtliche Verknüpfung als beispielhaft ausweisen, sodass sie ggf. durch andere Unterrichtsvorhaben ersetzt oder auch ergänzt werden kann.

Eine Übersicht über die Unterrichtsvorhaben mit Schwerpunkt Medienerziehung sowie deren Anbindung an Medienkompetenzbereiche zeigt das Raster *Medienkompetenzrahmen NRW am KKG* in Anhang, vgl. hierzu auch Abschnitt „‘Medienkompetenzrahmen NRW’ als Planungsrahmen“. In den fachinternen Lehrplänen sind die Medienbezüge ebenfalls ausgewiesen.

Um eine vergleichbare Ausbildung sicherzustellen, werden Durchführung und Erfolg entsprechender Projekte von folgenden Gremien überwacht:

Klassen 5/6: Erprobungsstufenkonferenz
Klassen 7-9: Klassenlehrer:in mit Unterstützung der Versetzungskonferenz

Es ist eine selbstverständliche Aufgabe der Schule, auch den Umgang mit Printmedien (Bücher, Zeitschriften, Zeitungen) einzuüben, das geschieht in allen Unterrichtsfächern. Ergänzt wird das Angebot durch die kostenlose *Schülerbibliothek*, in der vielfältige fiktionale und nicht-fiktionale Werke für Jugendliche jeden Alters vorhanden sind und vor allem Spaß und Interesse an Literatur wecken und vertiefen sollen.
Die Befähigung zur Textkritik ist aber auch unabdingbare Voraussetzung für den sinnvollen Umgang mit Internetquellen im Rahmen von größeren Referaten und der Facharbeit in der Q1.

Die Medienkompetenzen werden in der Einführungs- und Qualifikationsphase vertieft und erweitert. Die jeweilige Ausgestaltung hängt hier jedoch von der Fächerwahl des einzelnen Schülers bzw. der einzelnen Schülerin ab. Insbesondere werden beim von Armin Vaeßen koordinierten *Methodentraining Q1* zur Vorbereitung der Facharbeit die Kompetenzen zum medialen Umgang bei der Informationsbeschaffung weiter gefördert.
Dabei erlernen die SuS einen verantwortungsbewussten Umgang mit Zitaten und Quellenbelegen und lernen Kriterien zur Beurteilung der Glaubwürdigkeit von Internetquellen kennen.

Ausstattung der Schule

Zur Umsetzung des Medienkonzeptes hält das Kaiser-Karls-Gymnasium die folgende Medienausstattung bereit:

Medienausstattung am KKG – Stand: Februar 2023

- WLAN im gesamten Schulgebäude
- digitale Projektionsmöglichkeiten (Beamer, ggf. Dokumentenkamera und/oder Smartboards) in allen Fach- und Klassenräumen
- pro Klassenraum mindestens ein Computer mit Internetzugang
- 2 vollständig ausgestattete und vernetzte Computerräume
- 136 iPads, die zentral gebucht und mobil eingesetzt werden sowie bei nachgewiesenem Bedarf als Schülerendgeräte entliehen werden können
- Dienstgeräte für alle Lehrkräfte (iPads bzw. Surface-Laptops)

- 34 LEGO Education SPIKE Prime – Robotikkisten für den Informatikunterricht 6. Klasse
- Arduino-Mikrocontroller mit Zubehör für den WPII-Bereich Informatik/Physik/Robotik
- Calliope-Mini-Mikrocontroller mit Zubehör für MINT-Kurse und Projektarbeit
- 10 Sphero Bolt – Roboter für den WPII-Bereich Informatik/Physik/Robotik
- 3D-Drucker (Standort: Physiksammlung)

- Theaterraum mit Licht-, Tontechnik und Beamer

Weiterer Ausstattungsbedarf wird von der Schulentwicklungsgruppe fortlaufend ermittelt und ggf. beantragt. Verantwortlich für die Koordination und Verwaltung der medialen Ausstattung (WLAN, Computerräume, iPads, sonstige Hardware) ist Wolfgang Scheuer.
Die *Technik-AG* bzw. technische Ausstattung für Theateraufführungen, Infoabende etc. wird von Andreas Müller verwaltet.

Fortbildungskonzept

Die schulinterne Einweisung insbesondere von neuen Kolleginnen und Kollegen findet zu Beginn des Schuljahres bzw. nach Bedarf statt (Schulnetz, MS Teams, Edmond NRW, iPad-Nutzung).

Der sich aus den einzelnen Unterrichtsvorhaben ergebende Fortbildungsbedarf ist fachspezifisch zu ermitteln. Ebenso wird die Weiterentwicklung des Unterrichts hinsichtlich des Medieneinsatzes in den Fachkonferenzen durchgeführt. Zu diesem Zweck ermitteln die Fachkonferenzen jährlich neu den Fortbildungsbedarf und leiten ihn an die Koordinatorin der Lehrerfortbildung, Katja Siemoneit, weiter. Neben fachspezifischen Fortbildungen können so Schulungen des gesamten Kollegiums im Rahmen der *Pädagogischen Tage* organisiert werden.

Weiterhin werden Anregungen zur Weiterentwicklung durch den Austausch mit anderen Schulen sowie der Teilnahme an Fortbildungsveranstaltungen unter anderem des Medienzentrums Aachen aufgenommen und in die schulinterne Diskussion eingebracht. Kolleg:innen, die an Fortbildungen teilgenommen haben, treten als innerschulische Multiplikatoren auf, um den Wissenstransfer zu gewährleisten.

Die Digitalisierungsbeauftragte Dr. Lea Hausmann berät Lehrer:innen sowie die Schulleitung bezüglich Fortbildungsangeboten zu Mediennutzung und Digitalisierung.

Evaluation und Weiterentwicklung

Das Medienkonzept bedarf der steten Evaluation und Überarbeitung, um an aktuelle Entwicklungen und sich verändernde Rahmenbedingungen angepasst zu werden. Dies geschieht in den Fachkonferenzen, in den Arbeitskreisen zur Digitalität sowie gebündelt durch die Diskussion in der Schulentwicklungsgruppe, die auch die Fortschreibung des Medienkonzepts initiiert.
Die Digitalisierungsbeauftragte unterstützt die Schulleitung und die verschiedenen Entwicklungsgremien beratend.

Arbeitskreis Digitalität

Im *Arbeitskreis Digitalität* entwickeln und reflektieren Schulleitung und Lehrkräfte gemeinsam mit Mitgliedern der Schüler- und Elternvertretung Konzepte zur Mediennutzung und zum digitalen Leben und Arbeiten an der Schule und passen diese in einem ständigen Prozess an neue Entwicklungen und Gegebenheiten an.

Zurzeit befassen sich die einzelnen Arbeitsgruppen mit der Planung des flächendeckenden Einsatzes von Schüler-Endgeräten (angestrebt wird eine Einführung zu Beginn des Schuljahres 2024/25), dem Entwurf eines verbindlichen Regelwerks zur digitalen Arbeit und Kommunikation sowie der Analyse regionaler und internationaler Erfahrungen im Bereich *Digitalität in der Schule* mit dem Ziel, langfristig Digitalität im Schulalltag zu leben.

Digitalisierungsbeauftragte

Im Runderlass „Lehren und Lernen in der Digitalen Welt; Digitalisierungsbeauftragte“ (RdErl. d. Ministeriums für Schule und Bildung v. 12.09.2022, ABl. NRW. 09/22) sind die Aufgaben der *Digitalisierungsbeauftragten* näher gefasst, die an jeder Schule benannt werden müssen. Sie werden im Rahmen einer „Qualifizierung Digitalisierungsbeauftragte“ für ihre Tätigkeit qualifiziert und nehmen regelmäßig an regionalen Vernetzungsveranstaltungen teil.

Ihre Aufgabe ist es, die Schulleitung, Schulentwicklungsgruppen sowie das Kollegium zur digitalisierungsbezogenen Unterrichts- und Schulentwicklung sowie zu Fortbildungs- und Unterstützungsangeboten zu informieren und zu beraten.

Digitalisierungsbeauftragte am KKG ist Dr. Lea Hausmann.

Schulentwicklungsgruppe

Die *Schulentwicklungsgruppe* (SEG) bündelt und koordiniert unter anderem Bedarfserhebungen, Konzepte und Maßnahmen zur Entwicklung und Erweiterung der Digitalisierung bzw. des Medienkonzepts am KKG. Dies erfolgt in enger Zusammenarbeit und Abstimmung mit der Schulleitung und ggf. weiteren schulischen Gremien (Lehrerrat, Schulkonferenz, Arbeitskreis Digitalität, Digitalisierungsbeauftragte etc.).

Mitglieder der Schulentwicklungsgruppe sind zurzeit Andreas Ritzefeld, Katinka Baerens, Andrea Hermann, Dr. Lea Hausmann, Andreas Kral und Armin Vaeßen.

Einordnung der Unterrichtsvorhaben in den Medienkompetenzrahmen NRW

Die sechs Medienkompetenzbereiche

- Bedienen und Anwenden
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren
- Problemlösen und Modellieren

sind an die Unterrichtsfächer angebunden und werden spiralcurricular über alle Jahrgangsstufen hinweg erworben, eingeübt und vertieft. Ergänzt wird der Kompetenzerwerb durch das jährlich in der Woche vor den Herbstferien stattfindende Medientraining für die Klassen 5, 6 und 7 (vgl. Medienkonzept, Kapitel „Elemente des Medienkonzepts“) sowie durch außerunterrichtliche Veranstaltungen.

Das nachfolgende Planungsraster basiert auf dem Medienkompetenzrahmen NRW (Stand 2023) und zeigt, in welchen Fächern und Unterrichtseinheiten der Kompetenzerwerb angestrebt wird. Eine detaillierte Beschreibung der Unterrichtsvorhaben (UV) findet sich jeweils im schulinternen Lehrplan bzw. Medienkonzept der einzelnen Fächer, die auf der Homepage des KKG verfügbar sind; im Medienkompetenzrahmen wurden diese Beschreibungen zugunsten der Lesbarkeit ggf. gekürzt.
Viele UV decken mehrere Kompetenzen zugleich ab, in diesen Fällen sind nur Schwerpunkte ausgewiesen.
Aufgrund der Umstellung der Kernlehrpläne von G8 auf G9 befinden sich Unterrichtsvorhaben für die Jahrgangsstufe 10 zurzeit noch in Planung bzw. Überarbeitung und sind entsprechend noch nicht (final) in das Medienkonzept integriert.

Die unterschiedlichen Fachbereiche sind farblich hervorgehoben:

Medientraining, außerunterrichtliche Einheiten
Informatik, WP II Informatik/Physik/Robotik
Sonstige MINT-Fächer (Mathematik, Biologie, Physik, Chemie)
Deutsch
Fremdsprachen (Englisch, Französisch, Latein, Spanisch)
Gesellschaftswissenschaften (Geschichte, Erdkunde, Wirtschaft-Politik, Sozialwissenschaften, Religionslehre)
Musisch-Künstlerische Fächer (Musik, Kunst, WP II Kunst/Architektur)
Sport

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

- Medientraining 5: Einführung in die Nutzung der Schulcomputer und in MS Teams durch die Klassenlehrer:in
- Alle Fächer und Jahrgangsstufen: MS Teams in einem Klassenteam mit Fachkanälen nutzen
- Medientraining 5: Grundkenntnisse zu Word und PowerPoint
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme – sichere und effiziente Nutzung zur Speicherung, Verwaltung und Bearbeitung von Dateien
- Französisch 7 (UV 7.1, 7.2): Einführung in die selbstständige Nutzung der Video- und Audiodateien aus Lehrbuch und Carnet, Sonderzeichen am PC
- Informatik/Physik/Robotik 9 WP II (UV 9.1): Wie funktionieren unser Schulnetzwerk und unser Lernmanagementsystem?

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

- Biologie 5.2 (UV 2): Vielfalt und Angepasstheit von Samenpflanzen - Bestimmen von Pflanzenfamilien mit einem digitalem Bestimmungsschlüssel
- Mathematik 5 (UV 5.2, UV 5.4): Symmetrie, Flächen – Einführung in die Nutzung der Dynamischen Geometriesoftware (DGS) GeoGebra
- Deutsch 5 (UV 5.4): Allerlei Leckerei – Überführen von Gedichten in ein anderes Medium, Vor- und Nachteile verschiedener Medien
- Wirtschaft-Politik 5 (UV 3.1): Bestimmen Medien, wie wir leben? – Gestaltung und Auswertung einer einfachen [digitalen] Erhebung
- Musik 5 (UV 5.2): Der Soundtrack meines Alltags – Digitale Werkzeuge zur Bearbeitung von Musik kennen lernen
- Sport 5.2 (UV 3) BF4: Volle Kraft voraus – mediengestützte Bewegungsbeobachtung zur Kraulschwimmtechnik
- Sport 5.2 (UV 6) BF4: Im Gleichzug voraus – mediengestützte Bewegungsbeobachtung zur Brustschwimmtechnik
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme – Sichere und effiziente Nutzung (am Desktop-PC)
- Informatik 6 (UV 6.4): Lego Spike Prime – Algorithmen zur Roboterprogrammierung mit dem Tablet
- Mathematik 6 (UV 6.4): Muster und Figuren – Dynamische Geometriesoftware (DGS), z.B. GeoGebra
- Mathematik 6 (UV 6.6): Grundlagen der Stochastik – Auswertung und Darstellung auch mit digitalen Hilfsmitteln
- Deutsch 6 (UV 6.3): Poetische Jahreszeiten – Klangcollage digital gestalten
- Geschichte 6 (UV 1): Frühe Hochkulturen/ Antike Lebenswelten – Einen Podcast anfertigen, Apps zur Erkundung antiker Welten nutzen
- Musik 6 (UV 6.4): Alles nur Theater! - Ergebnisse u.a. mit digitalen Medien präsentieren
- Sport 6.1 (UV III) BF2: Im Team spielen und kooperieren - mediengestützte Bewegungsbeobachtungen
- Sport 6.1 (UV VI) BF8: Sicher auf den Beinen! – mediengestützte Bewegungsbeobachtungen
- Sport 6.2 (UV IV) BF7: „Spielen mit Hand und Ball"- mediengestützte Bewegungsbeobachtungen
- Mathematik 7 (UV 7.6): Wahrscheinlichkeiten – Zufallsexperimente unter Verwendung einer Tabellenkalkulation auswerten
- Deutsch 7 (UV 7.4): Faszinierendes Mittelalter – Ein digitales Portfolio erstellen
- Deutsch 7 (UV 7.5): Gedichte erzählen Geschichten – Digitale Möglichkeiten für die individuelle und kooperative Textproduktion einsetzen
- Latein 7 (UV 9.3): Antikes Theater und antiker Götterkult – syntaktische Strukturen weitgehend selbstständig visualisieren
- Französisch 7 (UV 7.1): Bienvenue à Paris - Erstellung einer Wortwolke zu Paris bzw. la ville mit z.B. Popplet, Answergarden
- Französisch 7 (UV 7.2): Ma famille - Sinnvolle Nutzung eines Online-Wörterbuchs und von Vokabel-Lernapps
- Französisch 7 (UV 7.3): Ma chambre et moi – Sprachmemos zur Selbstkontrolle, Vokabelquiz
- Französisch 7 (UV 7.5): Un pique-nique à Paris – Wiederholendes Quiz erarbeiten, z.B. mit Kahoot
- Erdkunde 7 (UV 8): Tropische Regenwälder in Gefahr! - geographische Sachverhalte mittels digitaler Werkzeuge darstellen
- Erdkunde 7 (UV 9): Trockenheit – Ein Problem? - geographische Informationen mittels digitaler Kartenskizzen, Diagramme und Schemata darstellen
- Erdkunde 7 (UV 10): Landwirtschaftliche Produktion im Überfluss? - einfache Analysen mithilfe interaktiver Kartendienste und GIS durchführen
- Erdkunde 7 (UV 11): Kälte und Trockenheit – ein Problem? - geographische Sachverhalte mittels digitaler Werkzeuge darstellen
- Musik 7 (UV 7.1): Funktionen und Wirkung von Musik in der Werbung – Erstellung eines Jingles für ein Produkt mithilfe des iPads
- Musik 7 (UV 7.3): Covern & Co : Techniken und Gründe für die Bearbeitung von Musik
- Musik 7 (UV 7.4): Vom Leben erzählen, Meinung äußern, Protest formulieren – Produktion eines Raps
- Sport 7.2 (UV III) BF 3: Absprung-Flugphase-Landung – Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse motorischer Lern- und Übungsprozesse
- Sport 7.1 (UV V) BF 4: Tauchgarten – Muster des eigenen Bewegungsverhaltens auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und analysieren
- Sport 7.2 (UV IV) BF 6: Jumping Jack und andere Stunts – Bewegungsgestaltungen auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten
- Sport 7.2 (UV V) BF 7: „Einer für alle, alle für einen" – digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Prozesse nutzen
- Mathematik 8 (UV 8.5): Kreise und Dreiecke – Ergänzender Einsatz einer DGS zur Erschließung mathematischer Sätze
- Physik 8 (UV 8.3): Das Auge – ein optisches System - Untersuchung der Bildentstehung auf der Netzhaut unter Einsatz digitaler Werkzeuge
- Physik 8 (UV 8.2): 100 m in 10 Sekunden – Aufnahme von Messwerten, Bewegungen analysieren auch mit digitalen Hilfsmitteln
- Englisch 8 (UV 8.2): Coming of age novel – Filmanalyse, Videos erstellen
- Englisch 8 (UV 8.3): Digitale Tools nutzen – Bildanalyse im Internet, Onlinewörterbuch
- Französisch 8 (UV 8.2): Aventures dans les Pays de la Loire – Einen Online-Routenplaner verwenden
- Französisch 8 (UV 8.4): Planète collège – Digitale Textüberarbeitung, digitale Wortnetze, Würfel-App
- Sport 8.1 (UV I) BF2: Was macht die Unterschiede der Spiele aus? – einfache digitale Darstellungen zur Erläuterung von Handlungssituationen
- Sport 8.1 (UV II) BF 5: Große Sprünge machen – unterschiedliche Hilfen beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen wählen und nutzen
- Sport 8.1 (UV III) BF 6: 5-6-7-8 - Bewegungsgestaltungen auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten
- Sport 8.1 (UV IV) BF 7: Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - digitale Darstellungen zur Erläuterung von Handlungssituationen verwenden
- Sport 8.2 (UV I) BF 3: Wie entkomme ich der Schwerkraft – sportliche Leistungen digital erfassen und dokumentieren
- Sport 8.2 (UV II) BF 8: Rollen & Gleiten - digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Prozesse zielorientiert einsetzen
- Sport 8.2 (UV III) BF 9: Festhalten und Befreien – digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung, einfache digitale Darstellungen
- Sport 8.2 (UV IV) BF 5: Akrobatische Kunststücke – Bewegungsgestaltungen auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten
- Sport 8.2 (UV V) BF 7: Fang die Scheibe in der Zone – einfache digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.2): Spielerisch programmieren in Scratch – Algorithmische Grundstrukturen
- Mathematik 9 (UV 9.2): Quadratische Funktionen – Nutzung digitaler Mathematikwerkzeuge
- Mathematik 9 (UV 9.3): Kreise, Prismen und Zylinder – Kreisformel anhand anschaulicher Darstellungen mit Hilfe einer App oder Software
- Mathematik 9 (UV 9.6): Daten und Wahrscheinlichkeit – Grafische Aufbereitungen, Lenkung der Interpretation, auch in Tabellenkalkulation
- Deutsch 9 (UV 9.2): Auf die Performance kommt es an – Digitale Werkzeuge zur Textverarbeitung nutzen
- Latein 9 (UV 9.1): Latein zwischen Antike und Moderne – Syntaktische Strukturen unter Verwendung digitaler Werkzeuge visualisieren
- Geschichte 9 (UV 8)/bili 10 (UV 8): Nationalsozialismus und zweiter Weltkrieg – WDR History App u.a. zu Anne Frank, Kriegskindern etc.
- Erdkunde 9 (UV 13): Disparitäten in Europa – geographische Informationen mittels digitaler Kartenskizzen, Diagramme und Schemata darstellen
- Erdkunde 9 (UV 14): Bevölkerungswachstum und Ernährungssicherung – einfache Analysen mithilfe interaktiver Kartendienste und GIS durchführen
- Musik 9 (UV 9.1): Kontrast und Entwicklung – Sinfonien in der Wiener Klassik – Erstellung eines podcasts
- Musik 9 (UV 9.2): Das Zusammenwirken von Bild und Musik in Musikvideos – Teilproduktion eines Videos

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.2 Digitale Werkzeuge

- Musik 9 (UV 9.4): Zufallskompositionen – Erstellung einer aleatorischen Komposition und eines Erklärvideos
- Kunst/Architektur WP II 9 (UV 1): Schwerpunkt „Design" – Entwurfsplanung mittels Zeichnung und CAD Software
- Sport 9.1 (UV I) BF 7: „Im Miteinander gegeneinander" – digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Prozesse
- Sport 9.2 (UV I) BF 3: Stoßen, nicht werfen – sportliche Leistungen digital erfassen und dokumentieren
- Sport 9.2 (UV II) BF 7: Kin-Ball als alternatives Mannschaftsspiel - einfache digitale Darstellungen zur Erläuterung von Handlungssituationen
- Informatik/Physik/Robotik WP II 10 (UV 10.1): Computerprogramme mit System entwickeln – Einstieg in die Programmierung mit Arduino
- Informatik/Physik/Robotik 10 WP II (UV 10.2, 10.3): Computergestützte Messwerterfassung und -Auswertung, vertiefendes Projekt
- Erdkunde 10 (UV 16): Verstädterung und Stadtentwicklung – Orientierung unmittelbar vor Ort u.a. mithilfe von web-/GPS-basierten Anwendungen
- Erdkunde 10 (UV 16): Verstädterung und Stadtentwicklung – geographische Informationen mittels digitaler Kartenskizzen und Diagramme darstellen
- Erdkunde 10 (UV 17): Die ganze Welt ein Markt?! - geographische Sachverhalte auch mittels digitaler Werkzeuge darstellen
- Erdkunde 10 (UV 18): Alles nur noch virtuell? – Orientierung mithilfe von web-/GPS-basierten Anwendungen, einfache Analysen mit GIS
- Sport 10.1 (UV I) BF 1: Wie fit bin ich? - digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Prozesse
- Sport 10.1 (UV II) BF 5: Le Parkour – unterschiedliche Hilfen beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden
- Sport 10.1 (UV III) BF 5: Wir planen eine inszenierte Verfolgungsjagd - gestalterische Präsentationen unter Verwendung digitaler Medien beurteilen
- Sport 10.2 (UV II) BF 7: „Festhalten nicht erlaubt -den Ball Volley spielen" - Nutzen digitaler Medien zur Analyse/ Unterstützung motorischer Prozesse
- Sport 10.2 (UV II) BF 6: Darstellende Bewegungsformen – Bewegungsgestaltungen mit Hilfe digitaler Medien gestalten und beurteilen

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

- Alle Fächer und Jahrgangsstufen: Dateien im Schulnetz und auf digitalen Endgeräten, z.B. ipads, speichern und teilen
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme – sichere und effiziente Nutzung zur Speicherung, Verwaltung und Bearbeitung von Dateien
- Informatik 6 (UV 6.2): Informationen und Daten - Wie kann ich Daten ver- und entschlüsseln? Wie werden Daten im Binärsystem codiert?
- Deutsch 7 (UV 7.6): Lektüre eines Jugendromans – digitale und nicht-digitale Medien zur Organisation/ Dokumentation von Lernprozessen einsetzen
- Französisch 7 (UV 7.2): Sinnvolle Nutzung eines Online-Wörterbuchs
- Erdkunde 7 (UV 6): Unruhige Erde! - digitale Medien zur Dokumentation von Lernprozessen und zum Teilen der Arbeitsprodukte einsetzen
- Informatik/Physik/Robotik 9 WP II (UV 9.1): Wie funktionieren unser Schulnetzwerk und unser Lernmanagementsystem?
- Deutsch 9 (UV 9.7): Sprachgebrauch, Sprachtrends, Sprachkritik – zur Organisation und Dokumentation geeignete digitale Medien verwenden

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

- Wirtschaft-Politik 5 (UV 1.1): Demokratie in der Schule: Können wir sie mitgestalten? (Aufnahmen mit dem Smartphone machen – ist alles erlaubt?)
- Medientraining 6: Datenschutz in sozialen Netzwerken
- Informatik 6 (UV 6.2): Informationen und Daten - Wie kann ich Daten ver- und entschlüsseln?
- Englisch 7 (UV 7.3): Diskussion um das Recht am eigenen Bild
- Französisch 7 (UV 7.1): Digitale Medien im Alltag: Was gebe ich in den Medien preis?
- Medientraining 7: Privatsphäre schützen und respektieren bei der Handynutzung
- Wirtschaft-Politik 7 (UV 4): Handeln als Verbraucherinnen und Verbraucher (AGB – Häkchen dran und fertig?)
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.3): Mein digitaler Fußabdruck – wo hinterlasse ich Daten und was kann daraus geschlossen werden?
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.4): Geheim ist geheim? Sichere Kommunikation mit Kryptographie
- Spanisch 9 (UV 9.1, 9.4): Verantwortungvoll mit eigenen und fremden, auch digital erstellten Produkten umgehen

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- Biologie 5.1 (UV 3): Merkmale von Lebewesen - Abstammung des Hundes, Züchtung (Vorstellung unterschiedl. Hunderassen)
- Deutsch 5 (UV 5.1): Wir und unsere neue Schule - Elemente konzeptioneller Mündlichkeit und Schriftlichkeit in Kommunikation
- Deutsch 5 (UV 5.5): Immer beste Freunde?– Informationen recherchieren, auswerten und orthografisch korrekt dokumentieren
- Musik 5 (UV 5.3): Woher kommen die Hits der „klassischen Musik"? - zielgerichtet Informationen recherchieren und Suchstrategien anwenden
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme – z.B. Recherche und adressatengerechte Präsentation historischer Speichermedien
- Englisch 6 (UV 6.3): Einfache Internetrecherche zu einem Thema durchführen und die Ergebnisse filtern und ordnen
- Geschichte 6 (UV 1): Frühe Hochkulturen/ Antike Lebenswelten – Internetrecherche und Apps zur Grabkammer Tutanchamuns
- Evangelische Religion 6 (UV 3): Jesus als Jude in seiner Zeit – angeleitet auch in webbasierten Medien recherchieren
- Latein 7 (UV 7.1): Eine Zeitreise ins alte Rom – Recherchemethoden
- Erdkunde 7 (UV 8): Tropische Regenwälder in Gefahr! - im Internet fachliche Informationen recherchieren und fachbezogen auswerten
- Englisch 8 (UV 8.3, 8.4): Internetrecherche zu einen Thema durchführen und die Ergebnisse filtern, strukturieren und aufbereiten
- Französisch 8 (UV 8.1) – Bienvenue à Nantes! - gute Suchanfragen formulieren
- Geschichte 8 (UV 4): Kontinuität und Wandel in der Frühen Neuzeit – Internetrecherche
- Biologie 9.2 (UV 3): Immunbiologie - Impfung als Schutz gegen Viren
- Deutsch 9 (UV 9.2): „Auf die Performance kommt es an" – Sich anhand von Webangeboten über die Arbeits- und Berufswelt informieren
- Erdkunde 9 (UV 12): Eine Welt – ungleiche Welt? - Im Internet fachlich relevante Informationen und Daten recherchieren und auswerten
- Spanisch 10 (UV 10.1, 10.2): Zur Recherche auswählen und reflektiert und zielgerichtet einsetzen
- Wirtschaft-Politik 10 (UV 10.2): Die Europäische Union – in Vielfalt geeint? (z.B. Informationen zur Konfliktanalyse recherchieren)
- Wirtschaft-Politik 10 (UV 10.3): Menschen in Bewegung – Sollte bei Migration und Integration politisch umgesteuert werden?
- Wirtschaft-Politik 10 (UV4): Friedenssicherung als Aufgabe internationaler Politik – Wie sollen internationale Konflikte gelöst werden?
- Erdkunde 10 (UV 18): Alles nur noch virtuell? - Im Internet fachlich relevante Informationen und Daten recherchieren und auswerten
- Musik 10 (UV 10.1): Kunstlieder in der Klassik und der Romantik

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

- Deutsch 5 (UV 5.5): Immer beste Freunde?– Informationen recherchieren, auswerten und orthografisch korrekt dokumentieren
- Wirtschaft-Politik 5 (UV 1): Was ist Demokratie? Zusammenleben und Mitbestimmung in der Schule und der Gemeinde
- Wirtschaft-Politik 5 (UV3): Medien und Informationen: Bestimmt das Smartphone unseren (Medien-) Alltag?
- Musik 5 (UV 5.3): Woher kommen die Hits der „klassischen Musik"? - Themenrelevante Informationen strukturieren, filtern und aufbereiten
- Biologie 6.2 (UV 1): Unterscheidung Bau- und Betriebsstoffe, einfacher Energiebegriff, Energiegehalt von Nahrungsmitteln (z.B. mit planet schule)
- Deutsch 6 (UV 6.1): Was macht jemanden zum Helden oder zur Heldin? – Digitale Kommunikation, Suchmaschinen
- Evangelische Religion 6 (UV 3): Jesus als Jude in seiner Zeit – Auch in webbasierten Medien Informationen und Daten zu religiösen Themen
- Biologie 7.2 (UV 1): Entstehung von Vielfalt - beidseitige Grenzüberschreitung in der Methodik, pseudowissenschaftliche Theorien (Kreationismus)
- Französisch 7 (7.5) : Un pique-nique à Paris – Französischsprachige Lieder auf youtube kennen lernen und singen
- Erdkunde 7 (UV 6): Unruhige Erde! - mittels Informationen und Daten aus Medienangeboten eine fragengeleitete Raumanalyse durchführen
- Erdkunde 7 (UV 7): Auf das Klima kommt es an! – raumbezogene Daten auch digital erfassen, auswerten und aufbereiten
- Erdkunde 7 (UV 8): Tropische Regenwälder in Gefahr! – geographische Sachverhalte aus Medienangeboten identifizieren, Fragestellungen entwickeln
- Erdkunde 7 (UV 9): Trockenheit – Ein Problem? - kontinuierliche Texte und Diagramme digitaler Form auswerten
- Erdkunde 7 (UV 10): Landwirtschaftliche Produktion im Überfluss? – raumbezogene Daten auch digital erfassen, auswerten und aufbereiten
- Erdkunde 7 (UV 12): Wetter extrem! - – geographische Sachverhalte aus Medienangeboten identifizieren, Fragestellungen entwickeln
- Latein 8 (UV 8.1): Übergang von Frühzeit zur römischen Republik – Umgang mit Online-Wörterbüchern, digitale Lernangebote zielgerichtet einsetzen
- Englisch 8 (UV 8.3): Jugend, Schule und Landschaft des Südwestens der USA – Bildanalyse im Internet, Internetsuche und -Recherche
- Geschichte 8 (UV 3a): Lebenswelten im Mittelalter – Internetrecherche und Informationsbewertung
- Biologie 9.2 (UV 3): Immunbiologie - Impfung als Schutz gegen Viren
- Deutsch 9 (UV 9.5): Auslaufmodell Mensch? - Über Sachverhalte informieren
- Erdkunde 9 (UV 13): Disparitäten in Europa – geographische Sachverhalte aus Medienangeboten identifizieren und Fragestellungen entwickeln
- Erdkunde 9 (UV 14): Bevölkerungswachstum und Ernährungssicherung – kontinuierliche und diskontinuierliche Texte auch digitaler Form auswerten
- Musik 9 (UV 9.1): Kontrast und Entwicklung – Sinfonien in der Wiener Klassik
- Physik 10 (UV 10.1): Gefahren und Nutzen ionisierender Strahlung – Quellenkritische Recherche zu ionisierender Strahlung
- Geschichte 10 (UV 9): Blockbildung - Umgang mit politischen Postern, ein digitales Poster entwerfen
- Erdkunde 10 (UV 15): Migration – raumbezogene Daten auch digital erfassen, auswerten und aufbereiten
- Erdkunde 10 (UV 15): Migration - kontinuierliche und diskontinuierliche Texte auch digitaler Form auswerten
- Erdkunde 10 (UV 17): Die ganze Welt ein Markt?! - analog und digital raumbezogene Daten erfassen und aufbereiten

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.3 Informationsbewertung

- Evangelische Religion 5 (UV 4): Religionen begegnen – angeleitet Rechercheergebnisse auch aus webbasierten Medien bewerten und aufbereiten
- Medientraining 6: Kommunikation in sozialen Netzwerken
- Geschichte 6 (UV 3a): Europa im Mittelalter – Webseiten zur Erschließung verschiedener Themenbereiche nutzen
- Evangelische Religion 6 (UV 4): Religionen begegnen – zu einseitigen Darstellungen im Alltag und in den Medien Stellung nehmen
- Biologie 7.2 (UV 1): Entstehung von Vielfalt - beidseitige Grenzüberschreitung in der Methodik, pseudowissenschaftliche Theorien (Kreationismus)
- Deutsch 7 (UV 7.1): On sein, off sein, ich sein – Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen, analysieren
- Evangelische Religion 7 (UV 2): Über Gott nachdenken – an Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der Medienkultur bewerten
- Evangelische Religion 7 (UV 4): Der Bibel begegnen – Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen angeleitet bewerten und aufbereiten
- Musik 7 (UV 7.1): Funktionen und Wirkung von Musik in der Werbung
- Deutsch 8 (UV 8.1): Wendepunkte – Kurzgeschichten lesen und verstehen - Veröffentlichungsplattformen für mediale Produkte
- Deutsch 8 (UV 8.3): Immer online, immer erreichbar? - Angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen prüfen und bewerten
- Geschichte 8 (UV 3b): Lebenswelten im Mittelalter – Internetrecherche und Informationsbewertung
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.3): Mein digitaler Fußabdruck – wo hinterlasse ich Daten und was kann daraus geschlossen werden?
- Biologie 9.2 (UV 3): Immunbiologie - Impfung als Schutz gegen Viren
- Deutsch 9 (UV 9.4): Körperkult und Rollenbilder – Darstellungsform in unterschiedlichen Medien und deren Wirkung
- Evangelische Religion 8 (UV 4): Religiöses im Alltag entdecken – die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur bewerten
- Evangelische Religion 9 (UV 3): Verantwortlich handeln – angeleitet Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen bewerten und aufbereiten
- Physik 10 (UV 10.1): Gefahren und Nutzen ionisierender Strahlung – Quellenkritische Recherche zu ionisierender Strahlung
- Evangelische Religion 10 (UV 3): Religionen begegnen – angeleitet Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen bewerten und aufbereiten
- Musik 10 (UV 10.3): Filmmusik – Funktion und Wirkung

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

- Vortrag für 5. Klassen und deren Eltern: Aufklärung über Cyberkriminalität durch Herr Arz bzw. das Kommissariat Vorbeugung
- Wirtschaft-Politik 5 (UV 3.2): Medien und Informationen im digitalen Zeitalter (Nachrichten im digitalen Zeitalter: „Fake News“ oder „Real News“?
- Medientraining 6: Kontakte, Profile und Selbstpräsentation in Sozialen Netzwerken kritisch reflektieren
- Evangelische Religion 6 (UV 4): Religionen begegnen – zu einseitigen Darstellungen im Alltag und in den Medien Stellung nehmen
- Medientraining 7: Verantwortungsbewusste und reflektierte Handynutzung
- Deutsch 8 (UV 8.2): Immer auf dem Laufenden – Print- und Online-Texte untersuchen - Vertrauenswürdigkeit von Quellen
- Evangelische Religion 8 (UV 2): Biblische Regeln bedenken – Chancen und Herausforderungen von digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung
- Evangelische Religion 8 (UV 4): Religiöses im Alltag entdecken – Chancen und Herausforderungen von digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung
- Deutsch 9 (UV 9.4): Körperkult und Rollenbilder – Meinungsbildung als medialer Prozess
- Deutsch 9 (UV 9.5): Auslaufmodell Mensch? - Über Sachverhalte informieren
- Evangelische Religion 9 (UV 3): Verantwortlich handeln – angeleitet Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen bewerten und aufbereiten
- Physik 10 (UV 10.1): Gefahren und Nutzen ionisierender Strahlung – Quellenkritische Recherche zu ionisierender Strahlung
- Evangelische Religion 10 (UV 3): Religionen begegnen – angeleitet Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen bewerten und aufbereiten

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

- Biologie 5.1 (UV 5.2): Überwinterung von Tieren/Anpassungen an Jahreszeiten - Teilnahme an der (digitalen) Wintervögelzählung des NABU
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme – z.B. Recherche und adressatengerechte Präsentation historischer Speichermedien
- Deutsch 5 (UV 5.1): Wir und unsere neue Schule - Elemente konzeptioneller Mündlichkeit und Schriftlichkeit in Kommunikation
- Englisch 5 (UV 5.2): Kurze Texte in unterschiedlichen Formaten (E-Mail etc.) erstellen
- Deutsch 6 (UV 6.1): Was macht jemanden zum Helden oder zur Heldin? – Digitale Kommunikation, Suchmaschinen
- Geschichte 6 (UV 3a): Frühe Hochkulturen/ Antike Lebenswelten – Einen Podcast anfertigen
- Evangelische Religion 6 (UV 3): Jesus als Jude in seiner Zeit – Inhalte religiös relevanter Medien mündlich und schriftlich weitergeben
- Deutsch 7 (UV 7.1): On sein, off sein, ich sein – digitale Kommunikation adressaten- und situationsangemessen gestalten
- Englisch 7 (UV 7.1-7.5): Unter Einsatz produktionsorientierter Verfahren die Wirkungen von Texten und Medien erkunden (z.B. E-Mails, blog posts)
- Erdkunde 7 (UV 6): Unruhige Erde! - digitale Medien zur Dokumentation von Lernprozessen und zum Teilen der Arbeitsprodukte einsetzen
- Englisch 8 (UV 8.3): Jugend, Schule und Landschaft des Südwestens der USA – Phrasen für Probleme in Onlinekonferenzen
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.4): Geheim ist geheim? Sichere Kommunikation mit Kryptographie
- Erdkunde 10 (UV 15): Migration – digitale und nicht-digitale Medien zur Dokumentation und zum Teilen von Arbeitsprodukten einsetzen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

- Vortrag für 5. Klassen und deren Eltern: Aufklärung über sichere Kommunikation im Internet durch Herr Arz bzw. das Kommissariat Vorbeugung
- Wirtschaft-Politik 5 (UV 3.1): Bestimmen Medien, wie wir leben? – Der Einfluss von digitalen Medien auf unseren Alltag (z.B. Klassenchat)
- Katholische Religion 5 (UV 5.1): Ich und die anderen
- Evangelische Religion 5 (UV 1): Orientierung gewinnen – gemeinschaftsförderliches und -hinderliches Verhalten auch im Hinblick auf soziale Medien
- Medientraining 6: Kommunikation in sozialen Netzwerken
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme zur Kommunikation und Kooperation einsetzen
- Deutsch 6 (UV 6.2): Lesen, chatten, surfen, fernsehen – Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
- Medientraining 7: Rechtliche Grundlagen zur Kommunikation mit dem Handy
- Deutsch 7 (UV 7.1): On sein, off sein, ich sein – Regeln für digitale Kommunikation kennen, formulieren und einhalten
- Katholische Religion 7 (UV 7.1): Wer bin ich? Wer will ich sein? Auseinandersetzung mit Selfies als digitalen Selbstinszenierungen
- Deutsch 8 (UV 8.3): Immer online, immer erreichbar? - Lösungsansätze bei misslingender Kommunikation, Streitkultur
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.4): Geheim ist geheim? Sichere Kommunikation mit Kryptographie

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

- Evangelische Religion 5 (UV 1): Orientierung gewinnen – Gemeinschaftsförderliches und -hinderliches Verhalten, auch in Sozialen Medien
- Medientraining 6: Kommunikation in sozialen Netzwerken
- Deutsch 5 (UV 5.1): Wir und unsere neue Schule - Elemente konzeptioneller Mündlichkeit und Schriftlichkeit in Kommunikation
- Deutsch 6 (UV 6.1): Was macht jemanden zum Helden oder zur Heldin? – Digitale Kommunikation, Suchmaschinen
- Deutsch 6 (UV 6.2): Lesen, chatten, surfen, fernsehen – Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
- Evangelische Religion 6 (UV 2): Verantwortung – Gemeinschaftsförderliches und -hinderliches Verhalten, auch in Sozialen Medien
- Medientraining 7: Verantwortungsbewusste und reflektierte Handynutzung
- Englisch 7 (UV 7.1-7.5): Unter Einsatz produktionsorientierter Verfahren die Wirkungen von Texten und Medien erkunden (z.B. E-Mails, blog posts)
- Katholische Religion 7 (UV 7.1): Wer bin ich? Wer will ich sein? Auseinandersetzung mit Selfies als digitalen Selbstinszenierungen
- Deutsch 8 (UV 8.3): Immer online, immer erreichbar? - Diskutieren und Argumentieren
- Französisch 8 (UV 8.5): Les stars qu'on like – Formate der sozialen Medien und Netzwerke
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.3): Mein digitaler Fußabdruck – wo hinterlasse ich Daten und was kann daraus geschlossen werden?
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.4): Geheim ist geheim? Sichere Kommunikation mit Kryptographie
- Geschichte 9 (UV7)/bili 10 (UV 7): Weimarer Republik - Umgang mit politischen Postern, ein digitales Poster entwerfen

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

- Vortrag für 5. Klassen und deren Eltern: Aufklärung über Cyberkriminalität durch Herr Arz bzw. das Kommissariat Vorbeugung
- Wirtschaft-Politik 5 (UV 3.1): Cybermobbing – das bisschen „Ärger im Netz" hat doch keine Konsequenzen! Oder etwa doch?
- Medientraining 6: Kommunikation in sozialen Netzwerken
- Deutsch 6 (UV 6.2): Lesen, chatten, surfen, fernsehen – Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
- Medientraining 7: Cybermobbing, Cybergrooming und andere Gefahren im Umgang mit dem Handy
- Deutsch 7 (UV 7.1): On sein, off sein, ich sein – Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt
- Wirtschaft-Politik 7 (UV 4): Handeln als Verbraucherinnen und Verbraucher (Umgang mit Fake-Shops im Internet: schutzlos ausgeliefert?)
- Wirtschaft-Politik 8 (UV 2): Identitäts- und Lebensgestaltung (Sollte es strengere Gesetze gegen Cyberkriminalität geben?)

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

- Medientraining 5: Eine PowerPoint-Präsentation erstellen und präsentieren
- Biologie 5.1 (UV 2): Vielfalt und Angepasstheit von Wirbeltieren - Vorstellung von Angepasstheiten von Tieren an extreme Lebensräume
- Biologie 5.1 (UV 3): Tiergerechter Umgang mit Haus- und Nutztieren - Abstammung des Hundes, Züchtung (Vorstellung unterschiedl. Hunderassen)
- Deutsch 5 (UV 5.3): Märchen - Vertonung von Märchen mit Musik, bildliche und szenische Darstellung von Märchen
- Deutsch 5 (UV 5.4): Allerlei Leckerei – Überführen von Gedichten in ein anderes Medium, Vor- und Nachteile verschiedener Medien
- Deutsch 5 (UV 5.5): Immer beste Freunde?– Informationen recherchieren, auswerten und orthografisch korrekt dokumentieren
- Evangelische Religion 5 (UV 3): Jesus Christus nachspüren – Medienprodukte planen, gestalten und präsentieren, digital veröffentlichen und teilen
- Evangelische Religion 5 (UV 4): Religionen begegnen – Medienprodukte planen, gestalten und präsentieren, digital veröffentlichen und teilen
- Musik 5 (UV 5.3): Woher kommen die Hits der „klassischen Musik"? - Ergebnisse u.a. mit digitalen Medien präsentieren
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme – z.B. Recherche und adressatengerechte Präsentation historischer Speichermedien
- Deutsch 6 (UV 6.3): Poetische Jahreszeiten – Klangcollage digital gestalten
- Geschichte 6 (UV 6.1): Frühe Hochkulturen/ Antike Lebenswelten – Einen Podcast anfertigen
- Evangelische Religion 6 (UV 3): Jesus als Jude in seiner Zeit – Inhalte religiös relevanter Medien mündlich und schriftlich weitergeben
- Deutsch 7 (UV 7.7): Grammatiktraining – z.B. ein Erklärvideo im Legetechnik-Stil drehen
- Englisch 7 (UV 7.1, 7.3, 7.5): Arbeitsergebnisse mit digitalen Werkzeugen präsentieren, z.B. blog posts, digital gestützte Präsentationen
- Latein 7 (UV 7.1): Zeitreise ins alte Rom – Visualisierungsmöglichkeiten sprachlicher Strukturen
- Latein 7 (UV 7.2): Spannung und Entspannung im alten Rom–historisch-kulturelles Orientierungswissen recherchieren, strukturieren und präsentieren
- Erdkunde 7 (UV 6): Unruhige Erde! - geographische Sachverhalte mithilfe auch digitaler Medien präsentieren und darstellen
- Erdkunde 7 (UV 7): Auf das Klima kommt es an! - geographische Sachverhalte mithilfe auch digitaler Medien präsentieren und darstellen
- Evangelische Religion 7 (UV 4): Der Bibel begegnen – die Struktur von religiös relevanten Texten in geeignete graphische Darstellungen umsetzen
- Musik 7 (UV 7.1): Funktionen und Wirkung von Musik in der Werbung – Erstellung eines Jingles für ein Produkt mithilfe des iPads
- Englisch 8 (UV 8.1-8.4): Arbeitsergebnisse mithilfe von digitalen Medien adressatengerecht umgestalten und präsentieren
- Französisch 8 (UV 8.5): Les stars qu'on like – Eine digitale Präsentation gestalten, die Notizen-Funktion verwenden
- Deutsch 9 (UV 9.1): Kurzgeschichten - Auf Grundlage von Texten mediale Produkte planen und umsetzen sowie intendierte Wirkungen beschreiben
- Spanisch 9 (UV 9.1, 9.4): Verantwortungvoll mit eigenen und fremden, auch digital erstellten Produkten umgehen
- Erdkunde 9 (UV 15): Migration – geographische Sachverhalte mithilfe digitaler Medien präsentieren
- Evangelische Religion 9 (UV 3): Verantwortlich handeln – Rechercheergebnisse themen- und adressatenbezogen aufbereiten
- Spanisch 10 (UV 10.1): Zur Recherche auswählen und reflektiert und zielgerichtet einsetzen
- Latein 10 (UV 10.1): Persönlichkeit und „Bildungsprogramm" Karls des Großen – z.B. Referate zu den Themen der Lektüre, auch digital, präsentieren
- Physik 10 (UV 10.1): Gefahren und Nutzen ionisierender Strahlung – Präsentationen zu Nutzen und Risiken ionisierender Strahlung
- Geschichte 10 (UV 9): Blockbildung - Ein Referat zu einem historischen Thema halten (mit Hilfe digitaler Werkzeuge)
- Wirtschaft-Politik 10 (UV4): Friedenssicherung als Aufgabe internationaler Politik (z.B. präsentationsgestützte Kurzvorträge)
- Wirtschaft-Politik 10 (UV1): Einkommen und soziale Sicherung (Z.B. Eine Pecha-Kucha-Präsentation erstellen)
- Wirtschaft-Politik 10 (UV 3): Menschen in Bewegung (z.B. einen Podcast zur Zukunftsstrategie der EU hinsichtlich der Geflüchteten erstellen)
- Erdkunde 10 (UV 18): Alles nur noch virtuell? - geographische Sachverhalte mithilfe digitaler Medien präsentieren
- Evangelische Religion 10 (UV 3): Religionen begegnen – Rechercheergebnisse themen- und adressatenbezogen aufbereiten

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

- Deutsch 5 (UV 5.3): Märchen - Vertonung von Märchen mit Musik, bildliche und szenische Darstellung von Märchen
- Deutsch 5 (UV 5.4): Allerlei Leckerei – Überführen von Gedichten in ein anderes Medium, Vor- und Nachteile verschiedener Medien
- Deutsch 5 (UV 5.6): Die Welt der Bücher – Filmische Umsetzung
- Biologie 6.1 (UV 3): Suchtprophylaxe - Entwerfen einer Nichtraucherwerbung als Gegenpol zur Zigarettenwerbung
- Deutsch 6 (UV 6.2): Lesen, chatten, surfen, fernsehen – Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
- Evangelische Religion 6 (UV 4): Religionen begegnen – Zu einseitigen Darstellungen […] im Alltag oder in den Medien Stellung nehmen
- Musik 6 (UV 6.4): Alles nur Theater! - Ergebnisse u.a. mit digitalen Medien präsentieren
- Französisch 7 (UV 7.4): Au collège – Die Schule in einem Video vorstellen
- Musik 7 (UV 7.1): Funktionen und Wirkung von Musik in der Werbung – Erstellung eines Jingles für ein Produkt mithilfe des iPads
- Musik 7 (UV 7.2): I got the Blues – Der Blues und sein Einfluss auf die populäre Musik der 1950er und 1960er
- Musik 7 (UV 7.3): Covern & Co : Techniken und Gründe für die Bearbeitung von Musik
- Musik 7 (UV 7.4): Vom Leben erzählen, Meinung äußern, Protest formulieren – Manipulation, Kritik, Identifikation
- Deutsch 8 (UV 8.5): Sehnsuchtsort Stadt!? - Inhalte aus digitalen […] Medien beschreiben und hinsichtlich ihrer Funktionen untersuchen
- Deutsch 8 (UV 8.8): „Unzertrennlich" – audiovisuelle Texte analysieren und genretypische Gestaltungsmittel erläutern
- Latein 8 (UV 8.2): Spannendes Griechenland – syntaktische Strukturen mit digitalen Werkzeugen veranschaulichen
- Englisch 8 (UV 8.3): Kurze digitale Text- und Medienprodukte erstellen sowie die Wirkung von Texten und Medien untersuchen
- Evangelische Religion 8 (UV 2): Verantwortlich handeln – Gestaltungsmittel von fachspezifischen Medienprodukten reflektiert nutzen
- Mathematik 9 (UV 9.3): Kreise, Prismen und Zylinder – Nutzung und Bewertung einer App/Software zur Veranschaulichung der Kreisformel
- Deutsch 9 (UV 9.1): Kurzgeschichten - Auf Grundlage von Texten mediale Produkte planen und umsetzen sowie intendierte Wirkungen beschreiben
- Evangelische Religion 9 (UV 2): Jesus Christus begegnen – Gestaltungsmittel von fachspezifischen Medienprodukten reflektiert nutzen
- Musik 9 (UV 9.2): Das Zusammenwirken von Bild und Musik in Musikvideos
- Spanisch 10 (UV 10.4): Einen Blog verfassen zu (fiktiven) Reiseeindrücken während einer Reise nach Mexiko
- Latein 10 (UV 10.2): Rom und die Völker des Nordens - syntaktische Strukturen mit digitalen Werkzeugen veranschaulichen

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.3 Quellendokumentation

- Wirtschaft-Politik 5 (UV3): Medien und Informationen (Z.B. Nachrichten auf Seriösität prüfen mithilfe von „correctiv")
- Deutsch 5 (UV 5.5): Immer beste Freunde?– Informationen recherchieren, auswerten und orthografisch korrekt dokumentieren
- Deutsch 7 (UV 7.3): Jedem Trend hinterher? - Die Qualität verschiedener Quellen an Kriterien prüfen und bewerten
- Deutsch 8 (UV 8.2): Immer auf dem Laufenden – Print- und Online-Texte untersuchen - Vertrauenswürdigkeit von Quellen
- Deutsch 8 (UV 8.3): Immer online, immer erreichbar? - Angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen prüfen und bewerten
- Geschichte 8 (UV 3a): Kontinuität und Wandel in der Frühen Neuzeit - Internetrecherche
- Deutsch 9 (UV 9.5): Auslaufmodell Mensch? - Die Qualität verschiedener Quellen an Kriterien prüfen und bewerten
- Physik 10 (UV 10.1): Gefahren und Nutzen ionisierender Strahlung – Quellenkritische Recherche zu ionisierender Strahlung
- Wirtschaft-Politik 10 (UV 3): Menschen in Bewegung (z.B. einen Podcast zur Zukunftsstrategie der EU hinsichtlich der Geflüchteten erstellen)
- Erdkunde 10 (UV 17): Die ganze Welt ein Markt!? - schriftliche und mündliche Aussagen durch angemessene und korrekte Materialverweise belegen

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

- Vortrag für 5. Klassen und deren Eltern: Aufklärung über sichere Kommunikation im Internet durch Herr Arz bzw. das Kommissariat Vorbeugung
- Medientraining 6: Bild- und Persönlichkeitsrechte im Kontext sozialer Netzwerke
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme – Nutzen und Risiken beim Umgang mit eigenen und fremden Daten auch in Hinblick auf Speicherorte
- Biologie 6.1 (UV 3): Suchtprophylaxe - Entwerfen einer Nichtraucherwerbung als Gegenpol zur Zigarettenwerbung
- Deutsch 6 (UV 6.2): Lesen, chatten, surfen, fernsehen – Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
- Medientraining 7: Bild- und Persönlichkeitsrechte im Kontext der Handynutzung
- Französisch 7 (UV 7.4): Au collège – Die Schule in einem Video vorstellen, rechtliche Grundlagen zum Filmen von Personen
- Französisch 8 (UV 8.5): Les stars qu'on like – rechtliche Hinweise zum Verwenden digitaler Inhalte beim Erstellen von z.B. Videos
- Deutsch 9 (UV 9.8): Auf zu neuen Ufern! – rechtliche Regelungen zur Veröffentlichung und zum Teilen benennen und berücksichtigen

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

- Vortrag für 5. Klassen und deren Eltern: Aufklärung über sichere Kommunikation im Internet durch Herr Arz bzw. das Kommissariat Vorbeugung
- Deutsch 5 (UV 5.4): Allerlei Leckerei – Überführen von Gedichten in ein anderes Medium, Vor- und Nachteile verschiedener Medien
- Medientraining 6: Verantwortungsvoller Umgang mit Sozialen Netzwerken
- Deutsch 6 (UV 6.1): Was macht jemanden zum Helden oder zur Heldin? – Digitale Kommunikation, Suchmaschinen
- Medientraining 7: Verantwortungsbewusste und reflektierte Handynutzung
- Sport 7.2 (UV III) BF 3: Absprung-Flugphase-Landung – Nutzen analoger/digitaler Medien zur Analyse/Unterstützung motorischer Prozesse beurteilen
- Sport 7.2 (UV V) BF 7: „Einer für alle, alle für einen" – Nutzen analoger/digitaler Medien zur Analyse/Unterstützung motorischer Prozesse beurteilen
- Deutsch 8 (UV 8.5): Sehnsuchtsort Stadt!? - Inhalte aus digitalen […] Medien beschreiben und hinsichtlich ihrer Funktionen untersuchen
- Deutsch 8 (UV 8.8): „Unzertrennlich" – audiovisuelle Texte analysieren und genretypische Gestaltungsmittel erläutern
- Englisch 8 (UV 8.2): Coming of Age novel – Filmanalyse
- Sport 8.2 (UV II) BF 8: Rollen & Gleiten– Nutzen analoger/digitaler Medien zur Analyse/Unterstützung vergleichend beurteilen
- Sport 8.2 (UV III) BF 9: Festhalten und Befreien – Nutzen analoger/digitaler Medien zur Analyse/Unterstützung vergleichend beurteilen
- Biologie 9.1 (UV 1): Neurobiologie - Analyse und Entwicklung von Nichtraucher-Werbung/ Slogans zum verantwortungsvollen Umgang mit Alkohol
- Deutsch 9 (UV 9.1): Kurzgeschichten - Auf Grundlage von Texten mediale Produkte planen und umsetzen sowie intendierte Wirkungen beschreiben
- Sport 9.1 (UV I) BF 7: „Im Miteinander gegeneinander" - Nutzen analoger/digitaler Medien zur Analyse/Unterstützung vergleichend beurteilen
- Erdkunde 10 (UV 15): Migration – auch mittels Informationen und Daten aus Medienangeboten eine fragengeleitete Raumanalyse durchführen
- Sport 10.2 (UV II) BF 7: „Festhalten nicht erlaubt – den Ball Volley spielen" – Nutzen analoger/digitaler Medien zur Analyse/Unterstützung beurteilen

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteile

- Wirtschaft-Politik 5 (UV 2.1): Selbstbestimmte und fremdgesteuerte Kaufentscheidungen – Werbung im Internet
- Wirtschaft-Politik 5 (UV 3.2): Medien und Informationen im digitalen Zeitalter
- Deutsch 6 (UV 6.2): Lesen, chatten, surfen, fernsehen – Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
- Evangelische Religion 6 (UV 4): Religionen begegnen – zu einseitigen Darstellungen im Alltag und in den Medien Stellung nehmen
- Biologie 7.2 (UV 4): Evolution – Beidseitige Grenzüberschreitung in der Methodik, pseudowissenschaftliche Theorien (Kreationismus)
- Wirtschaft-Politik 7 (UV 1): Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie (Medien im Wahlkampf: Chance oder Gefahr?)
- Wirtschaft-Politik 7 (UV 2): Wirtschaftliches Handeln in der marktwirtschaftlichen Ordnung (Monopole im Internet – Hilfe oder Abhängigkeit?)
- Musik 7 (UV 7.4): Vom Leben erzählen, Meinung äußern, Protest formulieren – Manipulation, Kritik, Identifikation
- Evangelische Religion 8 (UV 4): Religiöses im Alltag entdecken – die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur bewerten
- Biologie 9.1 (UV 1): Neurobiologie - Analyse und Entwicklung von Nichtraucher-Werbung/ Slogans zum verantwortungsvollen Umgang mit Alkohol
- Biologie 9.2 (UV 3): Immunbiologie - Impfung als Schutz gegen Viren
- Biologie 9.2 (UV 4): Sexualerziehung - Methoden und gesetzliche Regelungen des Schwangerschaftsabbruchs
- Deutsch 9 (UV 9.4): Körperkult und Rollenbilder – Meinungsbildung als medialer Prozess
- Latein 9 (UV 9.2): Spannung und Entspannung im alten Rom – Mediennutzung kritisch reflektieren
- Evangelische Religion 9 (UV 3): Verantwortlich handeln – Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen angeleitet bewerten
- Informatik/Physik/Robotik 9 WP II (UV 9.3): Mein digitaler Fußabdruck – wo hinterlasse ich Daten und was kann daraus geschlossen werden?
- Erdkunde 10 (UV 15): Migration – auch unter Nutzung digitaler Medien Möglichkeiten der Einflussnahme auf raumbezogene Prozesse wahrnehmen
- Evangelische Religion 10 (UV 3): Religionen begegnen – Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen angeleitet bewerten

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

- Deutsch 5 (UV 5.4): Allerlei Leckerei – Überführen von Gedichten in ein anderes Medium, Vor- und Nachteile verschiedener Medien
- Wirtschaft-Politik 5 (UV 3.1): Bestimmen Medien, wie wir leben? (Analyse der Mediennutzung im Alltag)
- Katholische Religion 5 (UV 5.1): Ich und die anderen
- Medientraining 6: Verantwortungsvoller Umgang mit Sozialen Netzwerken
- Deutsch 6 (UV 6.2): Lesen, chatten, surfen, fernsehen – Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
- Evangelische Religion 6 (UV 2): Verantwortlich handeln – Gemeinschaftsförderliches und -hinderliches Verhalten, auch in Sozialen Medien
- Medientraining 7: Verantwortungsbewusste und reflektierte Handynutzung
- Deutsch 7 (UV 7.3): Jedem Trend hinterher? - eigenen und gesellschaftlichen Konsum von Medien kritisch reflektieren
- Wirtschaft-Politik 8 (UV 2): Identitäts- und Lebensgestaltung (Likes und Follower in sozialen Netzwerken: Fluch oder Segen?)
- Evangelische Religion 8 (UV 2): Biblische Regeln bedenken – Chancen und Herausforderungen von digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung
- Biologie 9.1 (UV 1): Neurobiologie - Analyse und Entwicklung von Nichtraucher-Werbung/ Slogans zum verantwortungsvollen Umgang mit Alkohol
- Sport 10.1 (UV I) BF 1: Wie fit bin ich? – gesundheitliche Auswirkungen unter Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends kritisch beurteilen

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

- Deutsch 5 (UV 5.4): Allerlei Leckerei – Überführen von Gedichten in ein anderes Medium, Vor- und Nachteile verschiedener Medien
- Evangelische Religion 5 (UV 1): Orientierung gewinnen – gemeinschaftsförderliches und -hinderliches Verhalten auch im Hinblick auf soziale Medien
- Medientraining 6: Verantwortungsvoller Umgang mit Sozialen Netzwerken
- Deutsch 6 (UV 6.2): Lesen, chatten, surfen, fernsehen – Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
- Evangelische Religion 6 (UV 2): Verantwortlich handeln – Gemeinschaftsförderliches und -hinderliches Verhalten, auch in Sozialen Medien
- Medientraining 7: Verantwortungsbewusste und reflektierte Handynutzung
- Deutsch 7 (UV 7.3): Jedem Trend hinterher? - eigenen und gesellschaftlichen Konsum von Medien kritisch reflektieren
- Wirtschaft-Politik 7 (UV 4): Handeln als Verbraucherinnen und Verbraucher (Inwiefern ist nachhaltiges Online-Shopping möglich?)
- Deutsch 8 (UV 8.6): Wörtern auf der Spur – Im Internet dargestellte Informationen beschreiben und das eigene Wahrnehmungsverhalten reflektieren
- Evangelische Religion 8 (UV 2): Biblische Regeln bedenken – Chancen und Herausforderungen von digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung
- Informatik/Physik/Robotik 9 WP II (UV 9.3): Mein digitaler Fußabdruck – wo hinterlasse ich Daten und was kann daraus geschlossen werden?
- Biologie 9.1 (UV 1): Neurobiologie - Analyse und Entwicklung von Nichtraucher-Werbung/ Slogans zum verantwortungsvollen Umgang mit Alkohol

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

- Vortrag für 5. Klassen und deren Eltern: Aufklärung über sichere Kommunikation im Internet durch Herr Arz bzw. das Kommissariat Vorbeugung
- Biologie 5 (UV 5.2): Überwinterung von Tieren/Anpassungen an Jahreszeiten - Teilnahme an der (digitalen) Wintervögelzählung des NABU
- Evangelische Religion 5 (UV 1): Orientierung gewinnen – gemeinschaftsförderliches und -hinderliches Verhalten auch im Hinblick auf soziale Medien
- Medientraining 6: Verantwortungsvoller Umgang mit Sozialen Netzwerken
- Informatik 6 (UV 6.1): Informatiksysteme – z.B. Recherche und adressatengerechte Präsentation historischer Speichermedien
- Informatik 6 (UV 6.3): Automaten und künstliche Intelligenz in unserer Lebenswelt
- Medientraining 7: Verantwortungsbewusste und reflektierte Handynutzung
- Informatik/Physik/Robotik 9 WP II (UV 9.3): Mein digitaler Fußabdruck – wo hinterlasse ich Daten und was kann daraus geschlossen werden?
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.4): Geheim ist geheim? Sichere Kommunikation mit Kryptographie
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.5): Von Nullen und Einsen – Einführung in die technische Informatiksystem
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.6): Helfer in Alltag und Arbeitswelt – Sensoren und Aktoren, Rolle von Computern in Alltagsgeräten
- Erdkunde 10 (UV 18): Alles virtuell? - Vernetzung durch Digitalisierung, Raumwirksamkeit von Digitalisierung

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

- Biologie 5 (UV 5.4): Vielfalt und Angepasstheit von Samenpflanzen - Bestimmen von Pflanzenfamilien mit einem digitalem Bestimmungsschlüssel
- Informatik 6 (UV 6.4): Lego Spike Prime – Algorithmen zur Roboter-Programmierung
- Informatik 6 (UV 6.3): Automaten und künstliche Intelligenz in unserer Lebenswelt
- Informatik 6: Teilnahme am Biber-Informatikwettbewerb
- Wirtschaft-Politik 7 (UV 4): Algorithmen und Cookies: Können wir noch selbstständig unsere (Kauf-)Entscheidungen bestimmten?
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.2): Spielerisch programmieren in Scratch – Algorithmische Grundstrukturen
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.4): Geheim ist geheim? Sichere Kommunikation mit Kryptographie
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.5): Von Nullen und Einsen – Einführung in die technische Informatiksystem
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.6): Helfer in Alltag und Arbeitswelt – Sensoren und Aktoren, Rolle von Computern in Alltagsgeräten
- Informatik/Physik/Robotik WP II 10 (UV 10.1): Computerprogramme mit System entwickeln – Einstieg in die Programmierung mit Arduino
- Informatik/Physik/Robotik 10 WP II (UV 10.2, 10.3): Computergestützte Messwerterfassung und -Auswertung

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

- Informatik 6 (UV 6.4): Lego Spike Prime – Algorithmen zur Roboter-Programmierung
- Informatik/Physik/Robotik WP II 9 (UV 9.2): Spielerisch programmieren in Scratch – Algorithmische Grundstrukturen
- Informatik/Physik/Robotik WP II 10 (UV 10.1): Computerprogramme mit System entwickeln – Einstieg in die Programmierung mit Arduino
- Informatik/Physik/Robotik 10 WP II (UV 10.2, 10.3): Computergestützte Messwerterfassung und -Auswertung, vertiefendes Projekt

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

- Medientraining 6: Verantwortungsvoller Umgang mit Sozialen Netzwerken
- Informatik 6 (UV 6.3): Automaten und künstliche Intelligenz in unserer Lebenswelt
- Medientraining 7: Verantwortungsbewusste und reflektierte Handynutzung
- Wirtschaft-Politik 7 (UV 4): Handeln als Verbraucherinnen und Verbraucher (Algorithmen und Cookies)
- Informatik/Physik/Robotik 9 WP II (UV 9.6): Helfer in Alltag und Arbeitswelt – Wo spielen Computer in Alltagsgeräten eine Rolle?
- Informatik/Physik/Robotik 10 WP II (UV 10.2, 10.3): Computergestützte Messwerterfassung und -Auswertung, vertiefendes Projekt
- Erdkunde 10 (UV 18): Alles nur noch virtuell? - Raumwirksamkeit von Digitalisierung, Vernetzung durch Digitalität