

Medienkonzept



Albert-Einstein-Gymnasium

Alte Marktstraße 7
D-53757 Sankt Augustin

Telefon: 02241/3993-0
Fax: 02241/3993-99

E-Mail: aeg@albert-einstein-gymnasium.de

Inhaltsverzeichnis

1. Leitbild	3
2. Ausgangssituation zur Weiterentwicklung des Medienkonzeptes am AEG	3
3. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	8
4. Zuordnung von Unterrichtsvorhaben zu den Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmens NRW (Ist-Zuordnung und Optimierungsbedarf)	10
4.1 Bedienen und Anwenden	10
4.2 Informieren und Recherchieren	14
4.3 Kommunizieren und Kooperieren	19
4.4 Produzieren und Präsentieren	22
4.5 Analysieren und Reflektieren	27
4.6 Problemlösen und Modellieren	31

1. Leitbild

Die Förderung der Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler sowie unserer Kolleginnen und Kollegen ist eine unerlässliche Grundlage für die schulische und persönliche Entwicklung sowie die berufliche Qualifikation. Darüber hinaus ist sie bedeutsam für eine aktive und selbstbestimmte Gestaltung des privaten, gesellschaftlichen und politischen Lebens. Das Albert-Einstein-Gymnasium wird sich in der Gestaltung des schulischen Lernens und Lehrens dieser Herausforderung stellen, die notwendigen Schulentwicklungsprozesse vorantreiben und sich an dem allgemeinen Ziel orientieren, die Selbstständigkeit und Reflexionsfähigkeit von Schülerinnen und Schülern zu fördern.

Allgemein-pädagogische Ziele sind dabei integraler Bestandteil des Medienkonzeptes unserer Schule. So sollen Schülerinnen und Schüler gesellschaftliche Auswirkungen aller Medienformen, auch der Informations- und Kommunikationstechnik, kennen- und beurteilen lernen, um auf dieser Basis medienkritische Betrachtungen zur Verlässlichkeit von medialer Kommunikation anstellen zu können und somit Handlungssicherheit zu erlangen. Die so umrissenen Kompetenzen sind im Lernzielkanon vieler Fächer und für den Umgang mit klassischen und neuen Medien traditionell verankert.

Zu beachten ist, dass die neuen Medien die Grenzen der privaten Lebenszusammenhänge und der gegenwärtigen schulischen Vermittlungsformen überschreiten. Dieser erweiterte Lebens- und Lernzusammenhang erfordert deshalb die Kooperation von Lehrerinnen und Lehrern, die interdisziplinäre Zusammenarbeit der unterschiedlichen Fachgruppen sowie die Integration außerschulischer Partner. Die Entwicklung und Förderung der Medienkompetenz wird zum immanenten Baustein aller Unterrichtsfächer der Sekundarstufe I und zur Voraussetzung für die wissenschaftspropädeutische Bildung in der Sekundarstufe II. Neben der Förderung von Selbstständigkeit und Selbstverantwortung im sozialen Kontext ist die Medienkompetenz auch fachspezifisch als „Werkzeug“ (z.B. Diagrammerstellung in der Mathematik) und für die Eröffnung neuer individueller Lernwege in erheblichem Maße bedeutsam.

2. Ausgangssituation zur Weiterentwicklung des Medienkonzeptes am Albert-Einstein-Gymnasium

Die Einbeziehung von digitalen Medien und Werkzeugen in den Regelunterricht wird vom Land NRW in beinahe allen Fächern angestrebt. Als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung dient hier der Medienkompetenzrahmen¹.

¹ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/> Aufgerufen am 29.06.2020



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 (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	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	4.3 Quellendokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	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
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	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	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

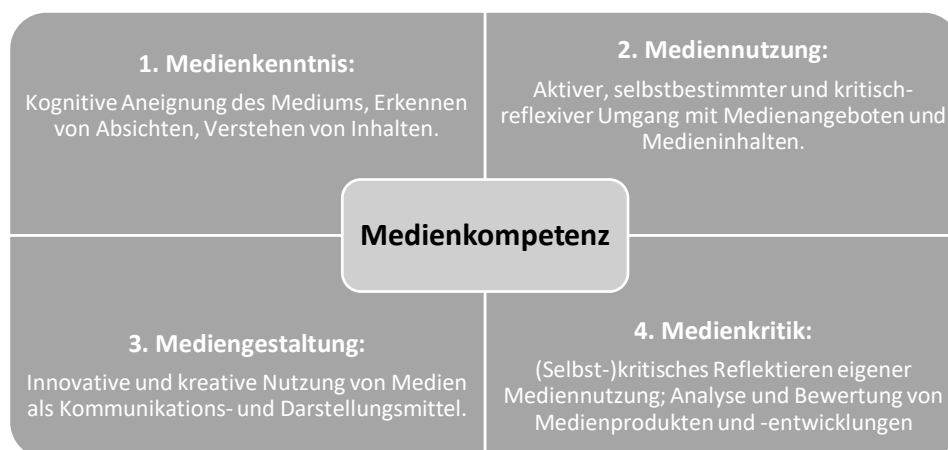


Medienkompetenzrahmen NRW

Aufgabe der Schulen ist es, die Kompetenzvorgaben des Medienkompetenzrahmens in den curricularen Vorgaben der Fächer deutlich stärker als bisher zu verankern.

Das Albert-Einstein-Gymnasium setzt unterschiedliche Akzente in Bezug auf die Vermittlung von Medienkompetenzen sowohl auf der Ebene der Schüler- und Elternschaft als auch auf der Ebene des Kollegiums.

Im Rahmen unserer Arbeit bei der Vermittlung von Medienkompetenz legen wir zugrunde, alle Heranwachsenden an den Chancen des digitalen Wandels teilhaben zu lassen. Um dies zu erreichen stützt sich die methodisch-didaktische Ausrichtung des AEGs auf vier Arbeitsdimensionen.



Als ein Baustein zur Vermittlung von Grundlagen für die beschriebenen Dimensionen gilt an unserer Schule die Festschreibung, wie die technischen und gestalterischen Fähigkeiten im Umgang mit den computerorientierten Medien vermittelt und gesichert werden sollen. Die folgende Übersicht zeigt die Planung, wie sie bereits seit dem Schuljahr 2007/08 umgesetzt wird. Somit ist gewährleistet, dass alle Schülerinnen und Schüler am Ende der Jahrgangsstufe 7 über einen klar umschriebenen Ausbildungsstand verfügen.

Klasse	Unterrichtliche Einbindung	Thema/ Lernziele
5	<p><u>Zeitraumen:</u> 2 Lionsquest Stunden oder 2 Schulstunden</p> <p>Organisation durch Klassenlehrer; inhaltliche Betreuung durch Lionsquest-Lehrer, Fachlehrer oder Mentoren (Peer Teaching)</p>	<p><u>Umgang mit Windows</u> Desktop; Taskleiste; Startmenü; Fenster; Verwalten von Dateien und Ordnern; Systemeinstellungen</p> <p><u>Umgang mit Textverarbeitung (Grundlagen)</u> Tipps fürs Tippen; Benimmregeln für Leerzeichen; Markieren, Verschieben, Löschen; Zeichen- und Absatzformatierungen; Rechtschreibprüfung; Einfügen von Bildern; Grafiken und Cliparts</p> <p><u>Ergonomie</u></p> <p><u>Internet</u> Technik der Browsernutzung; Recherchieren; Sicherheit; Chatten; E-Mail</p>
7	<p><u>Zeitraumen:</u> 2 Schulstunden</p> <p>Organisation durch Klassenlehrer; inhaltliche Betreuung durch Fachlehrer</p>	<p><u>Präsentationsprogramm</u> Folien erstellen; Formatierungen; Ablauf von Präsentationen; Effekte einbinden; Elemente einbinden und verändern; Einheitliches Erscheinungsbild</p>

Übersicht über die Einführungsphasen und -themen zur allgemeinen Medienkompetenz

Charakteristisch für unsere Schule ist, dass die Arbeitsdimensionen nicht nur im Regelunterricht aufgegriffen werden, sondern zudem stark im Ganztagsbereich Anwendung finden. Die Dimensionen Mediennutzung, -gestaltung sowie -kritik werden auch von der Medienscout-AG thematisiert, weshalb diese AG einen hohen Stellenwert am AEG genießt. Die durch die Landesanstalt für Medien ausgebildeten Schülerinnen und Schüler stellen mittels eines Portfolios Workshopangebote bereit, die von den jeweiligen Klassenteams gebucht werden können und leisten einen wesentlichen Beitrag zur Erweiterung der Medienkompetenz in den Modulen 1, 4, 5, und 6 des Medienkompetenzrahmens NRW. Elternabende, die von den Medienscouts im Rahmen ihrer präventiven Arbeit am AEG angeboten werden, unterstützen Eltern dabei, sich über Nutzungsregeln digitaler Medien und deren Handhabung zu informieren. Viele produktive Diskussionen sensibilisieren Eltern für die Vorteile sowie Risiken und Gefahren der Mediennutzung ihrer Kinder. Berichte und aktuelle Aktionen der Medienscouts finden sich auf unserer Homepage unter „Aus dem Schulleben“.

Themen der Workshops sind:

Workshop	Inhalt	Dauer
<i>Soziale Netzwerke – Facebook, Snapchat, Instagram und Co.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Informationen zu den aktuellen sozialen Netzwerken ➤ Was sind Vor- und Nachteile dieser Netzwerke? ➤ Recherche und Reflexion: Welches Netzwerk ist für meine Bedürfnisse geeignet? 	90 Min.
<i>Selbstdarstellung im Netz – Get Real</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Was muss ich bei der Erstellung eines Profils beachten? ➤ Erarbeitung von Regeln für richtiges Posten ➤ Was sind Persönlichkeitsrechte und wie können diese verletzt werden? 	90 Min.
<i>Cyber-Mobbing - Nicht mit uns!</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Was ist überhaupt Cyber-Mobbing? (Erstellung einer Definition) ➤ Empathie-Übungen ➤ Erkennen von und Umgang mit Cyber-Mobbing ➤ Erstellung eines gemeinsamen Klassenfazits 	90 Min.
<i>WhatsApp – Regeln und Umgang</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gibt es Alternativen zu WhatsApp? ➤ Rechtliche Aspekte ➤ Gemeinsames Erstellen von Regeln für die Nutzung einer WhatsApp-Klassengruppe 	90 Min.
<i>Sicher im Netz – Kann man dein Passwort leicht knacken?</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wofür brauche ich ein sicheres Passwort? ➤ Wie sicher ist mein eigenes Passwort? ➤ Entwicklung eines sicheren Passworts 	45 Min.
<i>Werbung im Netz – gleich gehört die Waschmaschine dir</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wo begegnet mir Werbung im Internet und wie kann ich sie erkennen? ➤ Was ist personalisierte Werbung und wie kommt diese zustande? 	45 Min.
<i>Computerspiele – bin ich süchtig?</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wie erkenne ich Spielsucht? ➤ Reflexion über mein eigenes Spielverhalten ➤ Was sind „gute“ und was sind „schlechte“ Spiele? 	45 Min.
<i>Rechtliches - Übers Internet in den Knast</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Was darf ich, was darf ich nicht? (Recht am eigenen Bild, Verbreitung von Musik, Teilen und Weiterleiten von Nachrichten, Bildern und Musik, etc...) 	90 Min.

Portfolio von Workshopangeboten der Medienscouts am AEG

Diese Workshops finden entweder in den Klassenräumen statt, die allesamt mit Beamer und/oder Dokumentenkameras ausgestattet sind oder in einem der fünf Computer-/Medienräume. Diese bieten die Möglichkeit der Computernutzung ggf. sogar für alle Schülerinnen und Schüler und können somit gewinnbringend für die Workshops, aber auch für den Regelunterricht eingesetzt werden. Die folgenden Computerräume stehen für unterrichtliche und außerunterrichtliche Zwecke (AGs oder Fortbildungen) zur Verfügung:

Raum	Nutzbare PCs (Arbeitsplätze)
Raum 172 im SLZ	ca. 20 Arbeitsplätze
Raum 247, gelbe Etage	ca. 20 Arbeitsplätze
E155 im PZ	> 20 Arbeitsplätze
E156 im PZ	ca. 20 Arbeitsplätze
Raum 230, gelbe Etage	ca. 10 Arbeitsplätze
Arbeitsraum SLZ	ca. 15 Arbeitsplätze

Computerräume am AEG

Neben den Computer-/ Medienräumen stehen dem AEG seit 2019 15 Tablets zur Verfügung, die im Rahmen des Ganztagsangebotes in den Lernzeitstunden sowie in der Ganztagsbetreuung nach Schulschluss (ELSA) von den Schülerinnen und Schülern zum digitalen Vokabellernen genutzt werden können. Darüber hinaus gibt es auch im Naturwissenschaftsgebäude die Möglichkeit der Nutzung von 15 Tablets.

Insbesondere der Ganztagsbereich zeichnet sich dadurch aus, dass er in vielerlei Hinsicht die vom Medienkompetenzrahmen vorgegebenen Kompetenzbereiche bedient und den Schülerinnen und Schülern gleichermaßen Freiräume lässt, ihren Interessen nachzugehen. Neben den bereits genannten Medienscouts sind hier insbesondere die Robotik und die Technik-AG zu nennen. Die Robotik-AG des Albert-Einstein-Gymnasiums war in den vergangenen Jahren mehrfacher Preisträger bei Wettbewerben und leistet neben den vielfältigen Angeboten des Faches Informatik und des Wahlpflichtfaches „Technik“ einen zentralen Beitrag in der Kompetenzvermittlung des Moduls 6 des Medienkompetenzrahmens NRW. Die Technik-AG kümmert sich um den reibungslosen Auf- und Abbau der komplexen Licht- und Tontechnik bei Schulveranstaltungen, was insbesondere Modul 1 des Medienkompetenzrahmens aufgreift. Zahlreiche Berichte, auch über die Erfolge der Robotik-AG befinden sich ebenfalls auf unserer Homepage unter „Aus dem Schulleben“.

Ferner wurde am AEG ein Medienentwicklungsteam installiert, welches sich zuletzt mit der flächendeckenden Implementation von Microsoft Teams als Kommunikationsplattform befasst hat. Dieses Tool steht dem AEG seit dem Schuljahr 2020/21 zur Verfügung und trägt dazu bei, insbesondere das Lernen auf Distanz zu bereichern. Hierbei verfolgt das AEG den Ansatz des „Blended Learnings“² – die Vermischung von medialem Lernen und klassischem Präsenzunterricht. Dabei wird der klassische Unterricht beispielsweise durch eine Lernplattform wie Microsoft Teams ergänzt, die auch zuhause genutzt werden kann. Die Nutzung der Lernplattform wird mit den regulären Präsenzstunden so verknüpft, dass sie von den Schülerinnen und Schülern nicht als Zusatzaufgabe, sondern als Lernunterstützung empfunden werden soll. Dies kann erreicht werden, indem die Einbindung regelmäßig und als fester Bestandteil des Unterrichts realisiert wird. Unser Ziel besteht darin, personalisiertes Lernen mit digitalen Medien als Methode zu etablieren, um die Schülerinnen und Schülern effektiv in ihren Lernprozessen zu unterstützen. Personalisiertes Lernen mit digitalen Medien ist deshalb ein Teil eines umfassenden pädagogischen Gesamtkonzepts. Kindern und Jugendlichen, die zuhause unzureichende Möglichkeiten des Internetzugangs haben, bieten wir die Nutzung unseres Selbstlernzentrums an, das derzeit zu einer „Study Hall“ ausgebaut und erweitert wird.

Neben unserer Homepage hat das AEG seit dem Schuljahr 2020/21 einen eigenen YouTube-Kanal. Dieser wird bspw. als Kommunikationsmedium genutzt, um die neuen „Einsteins“ in Corona-Zeiten willkommen zu heißen oder bietet dem diesjährigen (Schuljahr 2020/21) Abschlussjahrgang eine Plattform, ihren Abiturgottesdienst mit Freunden und Verwandten zu teilen.

² <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/handlungsfelder/schule/medienpaedagogisches-lernen/e-learning.html/> aufgerufen am 29.06.2020

3. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

Die Einarbeitung der im Medienkompetenzrahmen NRW geforderten schulischen Kompetenzbereiche erfolgte bereits fachintern und befindet sich in einem fortlaufenden Prozess. So ist die Vermittlung von den folgend aufgeführten Kompetenzbereichen, welche auf der Grundlage der derzeitigen technischen Ausstattung möglich ist, bereits in den schulinternen Curricula enthalten und wird im Regelunterricht und den vielseitigen Ganztagsangeboten vermittelt.

Durch die systematische Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulinternen Lehrpläne und in ein - insbesondere im Ganztagsbereich - gelebtes Medienkonzept, wird die fächerübergreifende und multiperspektivische Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht.

Grundsätzlich besteht der Medienkompetenzrahmen NRW aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen. Die Kompetenzbereiche werden im Folgenden zusammenfassend dargestellt. Die Teilkompetenzen können dem zuvor aufgeführten Medienkompetenzrahmen NRW entnommen werden³.

<p>Bedienen und Anwenden... ...beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen, und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.</p>
<p>Informieren und Recherchieren... ...umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.</p>
<p>Kommunizieren und Kooperieren... ...heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.</p>
<p>Produzieren und Präsentieren... ...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.</p>
<p>Analysieren und Reflektieren... ...ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.</p>
<p>Problemlösen und Modellieren... ...verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“</p>

Das Ziel des AEG ist es, alle Teilkompetenzen mehrfach und verbindlich sowohl in den Unterrichtsvorhaben der einzelnen Fächer als auch im Ganztagsbereich abzubilden, sodass im Sinne eines Spiralcurriculums auch die Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens eine

³ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/> aufgerufen am 29.06.2020

zunehmende Komplexität aufweisen. Aufgrund des geplanten Ausbaus des digitalen Netzwerks und einer angestrebten Verbesserung der technischen Ausstattung werden die schulinternen Curricula fortwährend weiterentwickelt und die praktische Anwendung evaluiert. Dies dient langfristig der Förderung von dynamischen Teilkompetenzen bei unseren Schülerinnen und Schülern und bietet im Hinblick auf unser Leitbild zielführende Rahmenbedingungen für die Entwicklung einer kompetenten Mediennutzung.

Auf Grundlage der gegebenen technischen und infrastrukturellen Möglichkeiten haben die Fachschaften eine Übersicht erstellt, welche Teilkompetenzen bereits im Unterricht vermittelt werden, aber auch, welche Kompetenzbereiche perspektivisch, vor dem Hintergrund des digitalen Ausbaus und der reflektierten Nutzung der vorhandenen digitalen Medien angesprochen werden sollen. Da die Integration der Kompetenzen ein durch unterrichtliche Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese tabellarische Darstellung als erster Entwicklungsschritt zu sehen.

Die folgende Tabelle stellt exemplarisch dar, welche der im MKR geforderten Teilkompetenzen derzeit vermittelt werden, aber auch, welcher Bedarf für die Umsetzungsoptimierung hier besteht. Des Weiteren wird dargestellt, welche Teilkompetenzen potenziell gefördert werden sollen und welcher Digitalbedarf für die Umsetzung benötigt wird.

4. Zuordnung von Unterrichtsvorhaben zu den Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmens NRW (Ist-Zuordnung)

1. Bedienen und Anwenden			
1.1 Medienausstattung (Hardware)			
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen			
Fächer Jgst.	Lehrplanbezug	Kurzbeschreibung der Tätigkeit	Genutztes Medium
Spanisch 8	Vorstellung des persönlichen Tagesablaufs (QP1, U7) → Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 20)	Viedodreh der eigenen Person und des Tagesablaufs mit Vorstellung	Privates Handy & App
EF(f)	Unter Beachtung grundlegender textsortenspezifischer Merkmale verschiedene Formen des produktionsorientierten, kreativen Schreibens realisieren (KLP S.19)	Umsetzung einer jugendspezifischen Thematik als Videofilm (fotonovela)	Tablet, App zur Filmgestaltung
7-Q2	Ein Wörterbuch benutzen (z.B. QP1, U1, aber auch Oberstufe) → Sprachlernkompetenz KLP S. 22 & 30	Umgang mit dem digitalen Wörterbuch, kritische Arbeit mit Übersetzungsprogrammen, z.B. Google-Übersetzer oder DeepL	Tablets
Mathe 7	z.B. Konstruktion von besonderen Linien und Punkten im Dreieck (Mittelsenkrechte, Seiten- u. Winkelhalbierende, Höhe)	Konstruktion von geometrischen Objekten mit algebraischer Schnittstelle (GeoGebra)	Pc/ Beamer
5, 6	z.B. Darstellung von statistischen Daten / Häufigkeiten in Tabellen und Diagrammen (Säulen-, Kreisdiagramme, etc.); ggf. Tabellenkalkulation bei Zinsrechnung	Tabellenkalkulation (Excel bzw. Calc)	
5 - 13	z.B. pq-Formel als Lösungsverfahren für quadratische Gleichungen (individuelles Fördern und Fordern)	Lernvideos (DorFuchs, Lehrerschmidt, simple-club, ...)	PC
Englisch 5	Die SuS verfügen über sprachliche Mittel: Wortschatz und können einfache anwendungsorientierte Formen der Wortschatzarbeit einsetzen	Medien benennen	Einleger Schulbuch Camden Town (analog und digital)
Biologie Q1	Ökologie	Internetrecherche und Präsentationen zum Thema „Stoffkreisläufe“	Tablets, Computer, Beamer
1.2 Digitale Werkzeuge			
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen			
Erdkunde 5	Internetrecherche	Recherche der Rekorde der Erde, den Schulort, Touristenziele in Europa	PC

Englisch 5	Verfügen über sprachliche Mittel: Wortschatz Können einfache anwendungsorientierte Formen der Wortschatzarbeit einsetzen	Ein Onlinewörterbuch verwenden	PC/Tablet/ Handy zu Hause, PC des Lehrers, Tablets im Albert-Raum
	Verfügen über sprachliche Mittel: Wortschatz Können einfache anwendungsorientierte Formen der Wortschatzarbeit einsetzen	Umgang mit zweisprachigen Wörterbüchern, auch online	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP)
6			
Mathe 10	z.B. zielgerichtetes Variieren der Parameter von Funktionen (Sinus-, Exponentialfunktion, etc.); grafisches Differenzieren	Grafische Darstellung und Analyse von Funktionen (GTR, GeoGebra)	GTR
Sowi Q2	IHF 5 EU IHF 4, 5, 6, 7	Recherche, Gestaltung EU-Wettbewerb	PCs/ Tablets incl. Office-Pakete, Beamer
	IHF 2	Recherche zu aktuellen politischen Themen	PCs/ Tablets incl. Office-Pakete, Beamer
8, 9			
Deutsch 5	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS beachten die Regeln der Groß- und Kleinschreibung bei Anredepronomen und üben diese ein. Die SuS verfügen über vertieftes Wissen der Laut-Buchstaben-Zuordnung. Spannend erzählen 	Die SuS üben Rechtschreibphänomene über die „Anton-App“ oder Orthografietrainer.net	Schul-PCs
	Kinder- und Jugendbuch lesen	<ul style="list-style-type: none"> Vergleich mit Verfilmungen Rollenspiele entwickeln und filmen Hörspiele aufnehmen 	PC/Medienraum/ Beamer/ Digitalkamera
6	Gedichte	Mit Buchstaben und Wörtern Bilder gestalten	Word
	Balladen untersuchen und vortragen	Die SuS gestalten eine Ballade um, z.B. als Zeitungsseite, Hörspiel oder Film, wobei sie Textstellen bspw. durch passende Klänge und Geräusche untermalen.	Schul-PC Laptop Beamer Lautsprecher
7			
	Die SuS festigen, differenzieren und erweitern ihre Kenntnisse im Bereich der Syntax. Sie beherrschen im Wesentlichen die lautbezogenen, wortbezogenen und satzbezogenen Regelungen.	Die SuS üben Rechtschreibphänomene über die „Anton-App“.	Schul-PCs

8	Was will ich werden? Sich um einen Praktikumsplatz bewerben	Erstellung einer Praktikumsbewerbung (Verfassen eines Lebenslaufs und eines Anschreibens)	PC, Internet
EF	Darüber reden wir! – Faktoren für gelingende und misslingende Kommunikation am Beispiel ausgewählter Kurzgeschichten	Epische Texte gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren - Erstellung eines Comics/Bildmontagen	Private Handys, PC, Internet
Kath. Religion EF	„Über spannende Beziehungen nachdenken“ - Der Mensch als Geschöpf göttlicher Gnade zwischen Anspruch und Wirklichkeit	Erstellung eines Erklärvideos zum Thema Ebenbildlichkeit Gottes	Internet, PC/Handy
Spanisch 7-Q2	Festigung verschiedener Inhalte, z.B. Grammatik, Interkulturelle Themen etc.	Quiz-Spiel mit der App „Kahoot!“	Tablets
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren			
Sowi 8, 9 EF	IHF 2	Erarbeitung von Kurzreferaten	PCs/ Tablets incl. Office-Pakete, Beamer
	IHF 6	GrafStat, soziologische Feldstudie	
Erdkunde 5	Internetrecherche	Recherche der Rekorde der Erde, den Schulort, Touristenziele in Europa	PC/Internet
Englisch EF	Getting involved – locally and globally: Grundlegendes Methodenrepertoire für den analytisch interpretierenden sowie den produktions- bzw. anwendungsorientierten Umgang mit Medien kennenlernen.	Soziokulturelles Wissen durch Internet-Recherche erweitern und digitale Präsentationsformate erstellen und bewerten	Schulbuch Camden Town (analog und digital)
Spanisch Q1(n)	Unter Beachtung grundlegender textsortenspezifischer Merkmale verschiedene Formen des produktionsorientierten, kreativen Schreibens realisieren (KLP S.19)	Eine Lektüre in Gruppenarbeit erarbeiten und themenspezifische Präsentationen anfertigen, die auf einer digitalen Pinnwand zur Verfügung gestellt werden	Tablet, App zum kollaborativen Arbeiten (Padlet)
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten			
Englisch Q1	Tradition and change in politics: monarchy and modern democracy in GB	Audio-visuelles Material sehen, hören, analysieren, erstellen	PC/ Beamer/ Boxen
Chemie 9 EF	Titration Stoffkreisläufe	Powerpoint/Referate erstellen/Selbstlerneinheit Didaktik Chemie Uni Due/AK Kappenberg/ Experimente filmen	Lehrerlaptop/Computer- raum
Biologie 6	Humanbiologie: Leistungen des menschlichen Körpers	Internetrecherche beim Stationenlernen zum Thema „Herz, Kreislauf, Blut und Atmung“	Tablets

2. Informieren und Recherchieren			
2.1 Informationsrecherche			
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden			
Französisch 9, EF	ein Wörterbuch benutzen, z. B. in <i>Bon séjour à Tours</i> (Bd. 3, U4) oder in <i>La France en fête</i> (Bd. 4, U1)	Umgang mit dem digitalen Wörterbuch	PC
Erdkunde 7 Q1	Landwirtschaftliche Produktion in unterschiedlichen Landschaftszonen	Internetrecherche und Erstellen einer PowerPoint-Präsentation	PC/Internet
	Internet/GIS (Globale Disparitäten)	Thematische Karten mit einem Geographischen-Informationssystem analysieren bzw. selbst erstellen: Merkmale von Entwicklungsländern identifizieren	
	Internet / Google Earth (Globale Disparitäten)	Arbeit mit digitalen Karten (Google Street View): Lokale Fragmentierung analysieren.	
Deutsch 5	<i>Wir und unsere neue Schule – Erfahrungen austauschen</i> Die SuS beschaffen Informationen über die neue Schule und geben diese adressatenbezogen weiter.	Die SuS informieren sich auf der Homepage der Schule.	Schul-PCs
	<i>Tiere beobachten – Beschreiben und Sachtexte verstehen</i> Die SuS beschaffen Informationen und geben diese adressatenbezogen weiter.	Internetrecherche zu einfachen Sachverhalten	
9	Informationsrecherche für Referate / Projekte	potenziell alle Unterrichtsreihen möglich	PC/ Internet
Kath. Religion 6	Erste Christen	Christenverfolgung: Wo geschieht dies auch heute noch – Recherche und Referat-Erstellung	Internet – Power Point
	Kirche – eine lebendige Gemeinschaft	Internetrecherche zu Personen und Aufgaben in der Heimatgemeinde und Erstellen eines Schaubilds	Internet PC
Philosophie 6 7	Armut und Wohlstand 6,I,	Informationsrecherche für Referate / Projekte	PCs/ Internet
	z.B. Virtualität und Schein 7, I		

Pädagogik EF-Q2	Biografische Recherchen	Die SuS recherchieren Biografien und ordnen diese dem historisch-pädagogischen Kontext ein.	PCs/ Internet
Spanisch 8	Las comunidades autónomas (QP2, U3) → Einblicke in die spanischsprachige Welt KLP S. 20 + 28	Internet-Recherche zur Vorstellung einer Region in Spanien / eines Landes in Lateinamerika Vorbereitung auf eine mdl. Prüfung mit PPP gestützter Präsentation	Computer/ Beamer
Teilkompetenz 2.2 Informationsauswertung			
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten			
Französisch 9 Q1, Q2	Bienvenue en francophonie, (Bd. 3, U5)	Recherche, um eine Region der Frankophonie vorzustellen	PC
	Midi, L'Afrique, Europe	Recherche zu verschiedenen Themen	
Sowi EF	IHF 6 IHF 4, 5, 6, 7	Parteiprogramm Analyse	PCs/ Tablets incl. Office-Pakete, Beamer
Erdkunde 9	Wachstum und Verteilung der Weltbevölkerung	Bevölkerungspyramiden vergleichen und analysieren	PC/Internet
Deutsch Q1, Q2	Abiturobligatorik (Texte und Epochen)	Recherche von Biografien der Autor*innen und von Informationen zum historischen und literaturgeschichtlichen Kontext	Internet
Englisch 6 8 9	Hör- und Sehverstehensübungen zu den jeweiligen Inhalten der Units 1-5	Videos ansehen, Audios anhören	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP), eigenes Equipment der LP
	Die SchülerInnen können komplexere Äußerungen und Hörtexte unterschiedlicher regionaler Varietäten bzw. Hör-Sehtexte verstehen, die sich auf die USA beziehen.	Videos ansehen, Audios anhören	Schulbuch English G21 A4, (analog und digitaler Unterrichtsmanager)
	Unit 4: Teens in trouble Beurteilung von Bootcamps (USA)	Viewing: High School Boot Camp	DVD, Beamer, Laptop
Kath. Religion 9	Zwischen Anpassung und Widerstand – Kirche und Nationalsozialismus; Kirche in der Welt von heute	Recherche zum christlichen Widerstand/ christlichen Widerstandskämpfer zur Zeit des Nationalsozialismus und Erstellung von Präsentationen	Internet, PC (Word, PowerPoint)
Spanisch Q2	Ein Lateinamerikanisches Land → Gegenwärtige politische und gesellschaftliche Diskussionen: Begegnung mit einem lateinamerikanischen Land (KLP Sek II)	Recherche zu allgemeinen Themen innerhalb der Reihe Chile, Webquest	PC/ Tablet
Teilkompetenz 2.3 Informationsbewertung			

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten			
Englisch EF	Meeting people – online and offline: Medien und ihre Produktionsprozesse kennenlernen, kritisch reflektieren und ggf. revidieren.	Social Media (z.B. YouTube, Snapchat, Instagram) kriteriengeleitet reflektieren und selbst Videos/Posts erstellen	Schulbuch Camden Town (analog und digital), Equipment von LehrerIn
	Postcolonial Nigeria (GK & LK) Nur LK: Great Britain as a multicultural society	Film- und Audiobeiträge anhören und analysieren	
	Q2	Abiturvorbereitung und Wiederholung	
Erdkunde Q2	Internet / Google Earth (Städte als komplexe Lebensräume)	Städtische Strukturen erfassen und in Modellieren	PC/ Internet
Deutsch 7	Sachtexte: Werbung	Fernsehwerbung: Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren	Schul-PC Laptop Beamer Lautsprecher Dokumenten-kamera
Pädagogik EF	Anthropologische Grundannahmen von Erziehung: Muss Erziehung sein?	Filmanalyse: Bspw. Der Wolfsjunge	TV inkl. DVD-Player
Teilkompetenz 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			
Englisch Q1	American myths and realities: freedom and success/ equality (nur LK)	Reden von Amerikanern (u.a. Präsidenten) untersuchen, sehen, hören, schreiben	Beamer/ Laptop/ Boxen
Spanisch Q1(f) EF	Facharbeit (KLP Sek II S. 70)	SuS können im Fach Spanisch eine Facharbeit erstellen (auf Spanisch); Recherche, Quellenangaben	Privater Computer
	Unter Beachtung grundlegender textsortenspezifischer Merkmale verschiedene Formen des produktionsorientierten, kreativen Schreibens realisieren (KLP S.19)	Lernende recherchieren und gestalten gemeinsam und selbstständig Präsentationen zu ausgewählten Regionen Spaniens und Lateinamerikas	Tablet, Apps zum kollaborativen Schreiben und Gestalten

9	Umgang mit digitalen Medien, eigenes digitales Verhalten (z.B. QP3, U4) → Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen in Spanien und Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt: Bedeutung digitaler Medien im Alltag, reflektierter, verantwortungsvoller und selbstregulierter Umgang mit Medien, Möglichkeiten und Grenzen der Mediennutzung (KLP S. 28)	Über Medien, soziale Netzwerke und deren Nutzung sprechen, Mediennutzung in Spanien, Erarbeitung des Wortfeldes „Medien“	Schulbuch
---	---	--	-----------

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Französisch 7/8	Kommunikation unter Schülern, z. B. in Bon anniversaire Léo (Bd. 1, U3 oder in Paris mystérieux, Bd. 2D'dU2)	Vokabular zu digitalen Medien, Verfassen einer SMS und einer E-Mail	Privates Handy
Englisch EF	Going places – intercultural encounters: Gehalt und der Wirkung von medialen Texten annähern, indem sie eigene kreative Texte entwickeln und dabei angeleitet ausgewählte Inhalts- oder Gestaltungselemente verändern oder die Darstellung ergänzen	Digitale Bewerbungen kennenlernen und erstellen	Schulbuch Camden Town (analog und digital), Equipment von LehrerIn
Deutsch 5	Wir und unsere neue Schule – Erfahrungen austauschen Die SuS formulieren persönliche Briefe.	Die SuS schreiben und formatieren (persönliche) Briefe und/oder E-Mails.	Schul-PCs
9	Distanzunterricht über „Teams“	potenziell alle Unterrichtsreihen	PCs/ Tablets
Spanisch 7/8	Kommunikation unter (Austausch-)schülern → erste Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 20)	Vokabular zu digitalen Medien, Verfassen einer SMS und einer E-Mail	Privates Handy
	Vorstellung der eigenen Person und des Lebensumfeldes (QP1, U1-4) → erste Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 20)	Verfassen einer E-Mail an einen potenziellen Brieffreund	Privates Handy

Teilkompetenz 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Deutsch 6 EF	Argumentieren und Überzeugen	Einen Chat untersuchen und Chatregeln erarbeiten	PC, Internet
	Sprache unter dem Einfluss von Medien und Gesellschaft	Reflektion der eigenen Mediennutzung an zentralen Beispielen (z.B. Fakenews, Filterblasen, etc.)	
Englisch Q1	American myths...: contemporary drama or novel	Drama oder novel Verfilmung sehen; Szenen selbst filmisch umsetzen	Beamer/ PCs/ Boxen
Teilkompetenz 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			
Englisch 6	Über public transport sprechen; eine Reiseroute selbst erstellen; eine Tour durch London/Cornwall planen, sich auf Websites orientieren	Internetrecherche ÖPNV; Multimedia-Tour durch London und Cornwall	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP)
Teilkompetenz 3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen			
Deutsch 7	Wir betrachten literarische Figuren in epischen Texten (Jugendbuch/Novelle) Beispiel: „Vernetzt – gehetzt“	Die SuS setzen sich mit (Cyber-)Mobbing auseinander Die SuS setzen sich mit Social-Media-Plattformen und ihrem eigenen Nutzungsverhalten auseinander (z.B. Facebook; Sicherheit und Risiken im Netz, Datenschutz)	Laptop/ Beamer/ Lautsprecher/Tablets
4. Produzieren und Präsentieren			
4.1 Medienproduktion und -präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen			
Englisch 5	Text- und Medienkompetenz: Die SuS können unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze analoge und digitale Texte sowie Medienprodukte erstellen.	Einen Dialog/Rap aufnehmen	Equipment des Lehrers
		Produktion und Präsentation von Texten (digital)	
6	Text- und Medienkompetenz: Die SuS können unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze analoge und digitale Texte sowie Medienprodukte erstellen.	Produktion Flyers, einer Einladung, eines Reiseberichts	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP), Eigenes Equipment der LP
		Einen Radiobeitrag aufnehmen	

9	Unit 2: The road ahead Bewerbungen im englischsprachigen Ausland	Erstellen eines Lebenslaufs und Bewerbungsschreibens (z.B. in Word)	PCs (PC-Raum)
		Erstellen eines Vortrags und Vorstellen des Vortrags mit Hilfe von z.B. PowerPoint	
Erdkunde EF	Online-Animation	Entstehung von tektonischen Ereignissen (z.B. Erdbeben / Vulkanausbrüche)	PC/Internet
	Zukünftige Entwicklungen im Zusammenhang mit dem Klimawandel		
Deutsch 8 EF-Q2	Einführung in dramatische Texte	Dramatische Texte gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren und zu einer Fotocollage zusammensetzen - Szenen filmisch umsetzen	Private Handys
	Tageszeitung	Projektarbeit: eigene Zeitungstexte schreiben, für diese recherchieren	PC (Word, Internet)
	Aufgabenformate des Kernlehrplans Sekundarstufe II (z.B. Aufgabenart IV)	Produktion und Überarbeitung von Texten mithilfe gängiger Textverarbeitungsprogramme	PC mit Textverarbeitungsprogramm
Kath. Religion 9 6 6	Der Hinduismus - Weg der Heilssuche und Wegdeutung	Recherche zu hinduistischen Festen und Ritualen und Erstellung von Präsentationen	Internet, PC (Word, PowerPoint)
	Islam	Internetrecherche zu muslimischen Feiertagen - Gestaltung eines Handouts	
	Heilige	Internetrecherche - Gestaltung eines Handouts	
Spanisch 7	Vorstellung der eigenen Person und des Lebensumfeldes (QP1, U1-4) → erste Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 20)	PPP zur mündlichen Vorstellung <u>Alternativ:</u> Erstellung eines Videos zur Vorstellung	Computer / Handy/Tablet (App)
Biologie EF	Zellbiologie	Mikroskopieren von verschiedenen tierischen und pflanzlichen Präparaten	Mikroskopen-Kamera Dokumenten-Kamera
		Dokumentation von osmotischen Vorgängen	
4.2 Gestaltungsmittel			
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen			

Englisch 9 EF	Unit 2: The road ahead Assessment of job interviews (The Business)	Beurteilung der Leistung von Bewerbern im Vorstellungsgespräch	DVD, Beamer, Laptop (von LehrerIn)
	Teenage dreams and nightmares: Unterschiedliche Medien, Strategien und Darstellungsformen nutzen, um eigene Texte – mündlich wie schriftlich – adressatenorientiert zu stützen.	Digitales Tagebuch zur Reflektion der Identitätsbildung im digitalen Zeitalter erstellen und bewerten	Schulbuch Camden Town (analog und digital), eTwinning
Biologie Q2	Evolution	Internetrecherche und Präsentationen zum Thema „Evolutionsfaktoren“	Tablets, Computer, Beamer
Deutsch 8 EF	Die Beziehung von Mensch, Stadt, Natur in Gedichten und Songs	Gestaltung eigener Gedichte oder veranschaulichende Gestaltung von gegebenen Gedichten mit Hilfe von ausgewählten Bildern	PC (Word oder Power-Point, Internetrecherche)
	Nicht ganz alltägliche Situationen – Kurzgeschichten	Epische Texte gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren - Erstellung eines Comics/Bildmontagen	Handy/ PC/ Internet
	Aufgabenformate des Kernlehrplans Sekundarstufe II (z.B. Aufgabenart IV)	Produktion und Überarbeitung von Texten mithilfe gängiger Textverarbeitungsprogramme	PC mit Textverarbeitungsprogramm
	„Helden“ – Individuum und Gesellschaft (Gesellschaftliche Verantwortung und ihre Darstellung in dialogischen Texten)	Dramatische Texte gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren und zu einer Fotocollage zusammensetzen - Szenen filmisch umsetzen	Private Handys
	Das Ich als Rätsel: Identitätssuche in lyrischen Texten	Gestaltung eigener Gedichte oder veranschaulichende Gestaltung von gegebenen Gedichten mit Hilfe von ausgewählten Bildern	PC (Word oder Power-Point, Internetrecherche)
Chemie 7	Teilchenmodell/Stoffsteckbriefe/Stoffe	Powerpoint/Referate erstellen/Experimente filmen	Lehrerlaptop/Computer-raum
Kath. Religion 7	Propheten	Propheten der Modernen Zeit – Recherche und Präsentation	Internet – Power Point
	Berufung und Auftrag eines Propheten am Beispiel einiger alttestamentlicher Propheten; moderne Propheten	Gestaltung eines eigenen Radiobeitrags zum Thema moderne Propheten (Recherche zu modernen Propheten und Aufzeichnung der Beiträge)	Internet, PC, Handy
	Die Reich-Gottes-Thematik	Gleichnisse gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren und zu einer Fotocollage zusammensetzen Gleichnis filmisch umsetzen	Handy

4.3 Quellendokumentation

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

Biologie 8	Kommunikation und Regulation	Erstellen von Präsentationen zum Thema „Drogen und ihr Einfluss auf die neurobiologischen Prozesse im menschlichen Körper“	Tablets, Computer, Beamer
Deutsch 9	Kreatives Schreiben zu Bildern und Fabeln oder Romananalyse: „Sonnenallee“ (Filmsequenzen drehen)	Projektarbeit, Filmsequenzen drehen	Kameras/ Tablets/ Filmbearbeitungsprogramm
Chemie 8	Hauptgruppenelemente/Wasser/Atombau/Salze	PowerPoint/Referate erstellen/Selbstlerneinheiten Didaktik Chemie Uni Due/ Experimente filmen	Lehrerlaptop/Computerraum
Spanisch 9	Eine Region in Spanien vorstellen (z.B. QP3, U1) → Einblicke in die spanischsprachige Welt KLP S. 28	SuS betreiben eine Internetrecherche zur Region Katalonien und präsentieren Ihre Ergebnisse digital	Computer / Tablet
	Über eigene Vorlieben, Musik sprechen (QP2, U5) → Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 28)	Den Liebessänger mit einer digitalen Präsentation vorstellen	Computer/ Beamer
Kath. Religion 7	Sekten	Recherche zu unterschiedlichen Sekten – Gestaltung einer Radiosendung	Internet PC
4.4 Rechtliche Grundlagen			
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten			
Englisch Q1	Visions of the future: utopia dystopia	Filmanalyse aber auch Internetrecherche zu genetic engineering (LK) und utopia/ dystopia als Terminologie	Beamer/ Boxen/ PC
Chemie Q1 Q2	Titration	PowerPoint/Referate erstellen/ Recherchieren/ Experimente filmen	Lehrerlaptop/Computerraum
	Nachwachsende Rohstoffe		
Englisch 6	Die SuS können den Stellenwert von elektronischen und handgeschriebenen Nachrichten reflektieren/ Kontakte in sozialen Netzwerken reflektieren/ SuS kennen Persönlichkeitsrechte	Mediennutzung reflektieren, social media kriteriengeleitet reflektieren; Regeln zur Veröffentlichung von Bildern und Videos erstellen; Cyberbullying	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP)
Spanisch 7-10	Authentisches Material in Form von Videos zur interkulturellen Förderung → Einblicke in die spanischsprachige Welt KLP S. 20 + 28)	Einzelne interkulturelle Themen werden durch die Präsentation von Videoclips veranschaulicht, z.B. QP1, U7: Fiesta de Villa de Leyva Training des Hör(seh)verstehens	Laptop/Tablet/Computer/ Beamer
5. Analysieren und Reflektieren			
5.1 Medienanalyse			
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren			
Französisch Q1	Midi	Analyse eines Hörtextes, z.B. Faix printemps	CD-Player/ Computer

Englisch 5	Die SuS können am classroom discourse und an einfachen Gesprächen in vertrauten Situationen des Alltags aktiv teilnehmen, Gespräche beginnen und beenden	Über Mediennutzung sprechen, Videos ansehen	Einleger Schulbuch Camden Town (analog und digital)
	Analyse filmischer Mittel	Analyse von Handlungsort und Kameraeinstellung, Geräuschen und Musik (Spannung)	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP)
6	Greenline 3: Units 1,3,4 Förderung des Hör-Sehverstehens	Viewing: Filmsequenzen verstehen, Notizen anfertigen, Charaktere beschreiben	Schulbuch Greenline 3 (analog und digital)
	Unit 3: Stand up for your rights	Viewing: That's enough debate Filmanalyse: Vergleich von Roman und Film	DVD, Beamer, Laptop (von LehrerIn)
Deutsch 7	Wir betrachten literarische Figuren in epischen Texten (Jugendbuch/Novelle)	Text-Film-Vergleich	Laptop Beamer Lautsprecher
	Ein modernes Drama untersuchen – Filmsequenzen von Theateraufführungen	Filmsequenzen analysieren	Laptop/ Beamer/ Lautsprecher
9	„Sonnenallee“ Roman und Film verstehen und vergleichen	Filmanalyse im Vergleich zum Drama	
Spanisch EF-Q2	Schulung der funktionalen kommunikativen Kompetenz Hörverstehen/Hörsehverstehen	Analyse von Hör-/Hörseh-Texten	CD-Spieler, Computer / Laptop + Beamer
5.2 Meinungsbildung			
Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen			
Englisch Q2	The impact of Shakespearean drama on young audiences today: study of film scenes (GK) and extracts and film scenes (LK)	Analyse von Filmsequenzen, Erwerb von Filmsprache, Vergleich mit literarischer Vorlage	Schulbuch Camden Town (analog und digital), (YouTube, o.ä.)-online-Videomaterial
	Globalization and global challenges: lifestyles and communication (GK) Globalization and global challenges: economic and ecological issues (LK)	Film- und Audiobeiträge anhören und analysieren	Schulbuch Camden Town (analog und digital)
Deutsch 8	Tageszeitung	Vergleich und Analyse digitaler Nachrichtenformen	PC, Beamer, Internet
Kath. Religion Q2	Zukunft	Fragen mithilfe einer Internetrecherche beantworten und in einer Projektarbeit aufbereiten	Internet/ PC
	Wahrnehmung von verschiedenen Religionen in unserer Lebenswelt	Kritische Auseinandersetzung mit verschiedenen Internetartikeln	

5.3 Identitätsbildung			
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen			
Englisch Q2	Studying and Working in a globalized world (GK & LK)	Soziokulturelles Wissen durch Internet-Recherche erweitern und digitale Präsentationsformate erstellen und bewerten	Schulbuch Camden Town (analog und digital)
Deutsch 8 9	Die Beziehung von Mensch, Stadt, Natur in Gedichten und Songs	Analyse von Musikvideos	Internet, PC
	„In aller Munde“ - Sprachgebrauch, Sprachwandel, Sprachkritik	Sprachvarietäten und Medien reflektieren und beurteilen	Tablet
Pädagogik Q1/Q2	Identitätsbildung im Web 2.0 u. 3.0	Die SuS reflektieren die Auswirkung Sozialer Netzwerke auf die Ich-Identität/ Identitätsbildung	Beamer/ PC
Spanisch EF-Q2	Umgang mit Texten und Medien (KLP Sek II, z.B. S. 23, 32, etc.)	Filmanalyse, z.B. La muerte y la doncella, Quiero ser, El cumpleaños de Carlos,...	Beamer/ TV /DVD
	Globale Herausforderungen und Zukunftsentwürfe / Las diversas caras del turismo + Barcelona, ciudad polifacética en una comunidad bilingüe / Text- und Medienkompetenz (KLP Sek II)	Werbevideos z.B. zu turismo analysieren	Computer/Laptop/ Beamer
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung			
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen			
Englisch 5	Text- und Medienkompetenz: Die SuS können unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze analoge und digitale Texte sowie Medienprodukte erstellen.	Medientagebuch	Einleger Schulbuch Camden Town (analog und digital)
Deutsch 7	Sachtexte: Werbung	Die SuS untersuchen und bewerten Sachtexte, Bilder, diskontinuierliche Texte und audiovisuelle Medien im Hinblick auf ihre Intention. Die SuS verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten freien Redebeiträgen und präsentieren diese medien-gestützt. Die SuS analysieren eine Werbeanzeige und fassen Medientexte strukturiert zusammen	Laptop Beamer Lautsprecher Dokumenten-kamera
	Kontroverse Theorien der Medientheorie	Analyse und Beurteilung der Entwicklung von Massenmedien und ihrer Bedeutung für die Realitätswahrnehmung	Internet
Spanisch EF(f)	Umgang mit Texten und Medien: Medien funktional nutzen, um eigene Texte in mündlicher wie in schriftlicher Vermittlungsform adressatenorientiert zu stützen; hierbei wenden sie Verfahren zur Sichtung, Auswahl und Auswertung von Quellen aufgabenspezifisch und zielorientiert an (KLP S. 23f.)	Umgang mit digitalen Medien in Spanien und bei einem selbst / Vielfalt der Medien kennenlernen	Sach- und Gebrauchstexte

6. Problemlösen und Modellieren			
6.1 Prinzipien der digitalen Welt			
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen			
Musik 5-8	Grundlagenübungen zu Höranalyse und Gestaltungsaufgaben	Individuelle Hör- und Gestaltungsübungen zu musikalischen Phänomenen	16 – 20 Tablets mit Tastatur
6.2 Algorithmen erkennen			
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren			
Mathe EF	z.B. Anwendung des Gauß-Algorithmus zur Lösung von linearen Gleichungssystemen; Euklidischer Algorithmus, Heron-, Newtonverfahren, Sieb des Eratosthenes, etc.	Algorithmische Strukturen erkennen, nachvollziehen und anwenden	
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			
Musik Q1 Q2	Ästhetische Konzeptionen expressionistischer Musik	Gestaltung musikalischer Strukturen expressionistischer Konzeptionen	Computer/ Beamer
	Musikalisch künstlerische Auseinandersetzung mit existentiellen Fragen der Moderne	Gestaltungsaufgaben zu serieller und aleatorischer Musik	
6.4 Bedeutung von Algorithmen			
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren			