



SCHLOSS HAGERHOF

Privatschule mit Montessori-Pädagogik

Medienkonzept Gymnasium und Realschule Schloss Hagerhof

(Stand: März 2018)

Inhaltsverzeichnis

1. Leitbild und Vision	3
2. Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung	6
Fachspezifische Medienkompetenzen am Schloss Hagerhof – curriculare Übersicht	9
1. Bedienen und Anwenden	9
1.1 Medieneinrichtung (Hardware)	9
1.2 Digitale Werkzeuge	10
1.3 Datenorganisation	14
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	15
2. Informieren und Recherchieren	16
2.1 Informationsrecherche	16
2.2 Informationsauswertung	18
2.3 Informationsbewertung	20
2.4 Informationskritik	21
3. Kommunizieren und Kooperieren	22
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	22
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	23
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	24
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	24
4. Produzieren und Präsentieren	25
4.1 Medienproduktion und -präsentation	25
4.2 Gestaltungsmittel	30
4.3 Quellendokumentation	32
4.4 Rechtliche Grundlagen	32
5. Analysieren und Reflektieren	33
5.1 Medienanalyse	33
5.2 Meinungsbildung	34
5.3 Identitätsbildung	35
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	36
6. Problemlösen und Modellieren	37
6.1 Prinzipien der digitalen Welt	37
6.2 Algorithmen erkennen	37
6.3 Modellieren und Programmieren	38
3. Technische Ausstattung	39
4. Fortbildungsbedarf	42
5. Medienentwicklungsplanung bis 2021	43

1. Leitbild und Vision

Im Gegensatz zu weitverbreiteten Vorurteilen und gewissen Tendenzen in anderen reformpädagogischen Ansätzen ist die Montessori-Pädagogik nicht technikfeindlich.¹ Maria Montessoris Erdkinderplan, der für unsere Schulentwicklung leitend ist, und ihre theoretischen Auseinandersetzungen mit der „Supranatur“ des Menschen zeugen von der Offenheit ihrer Pädagogik gegenüber dem zivilisatorischen Fortschritt und dem Menschen als homo faber, also als Wesen, das Werkzeuge zur Erweiterung seiner eigenen Fähigkeiten nutzt. Werkzeuge und Maschinen als „vielgestaltiges Organ des modernen menschlichen Lebens“ werden von Montessori ausdrücklich als Teil der Umwelt eines Landkindes begrüßt.²

Zukünftige Entwicklungen der Digitalisierung/ Künstlichen Intelligenz sind durchaus mit Maria Montessori zu denken. So schreibt Montessori in ihrem Spätwerk „Über die Bildung des Menschen“ (1949): „Die weise Natur muß die Grundlage bilden, auf der eine noch vollkommenere Supra-Natur erbaut werden kann. Es ist sicher, daß der Fortschritt über die Natur hinausgehen und andere Formen annehmen muß; aber er kann nicht erfolgen, wenn man die Natur mit Füßen tritt.“³ Zentral ist für Montessori also das Verhältnis zwischen der moralischen Entwicklung des Menschen und der technologischen Machbarkeit. Der Mensch darf nicht von der Logik der Maschinen bestimmt werden, sondern er muss sie menschlichen Bedürfnissen und Entwicklungszielen sowie den natürlichen Bedingungen des Lebens unterordnen.

Das ist auch für unsere Schule der leitende Gedanke beim Einsatz digitaler Werkzeuge und Medien: Ihr Einsatz unterstützt in unserer Schule die Entfaltung der Bedürfnisse, die durch die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes und Jugendlichen gegeben sind. Ihr Einsatz hilft den Kindern und Jugendlichen zu erforschen, wie wir unseren menschlichen Fortschritt ohne Verleugnung der natürlichen Lebensbedingungen gestalten können. Es geht Montessori-Pädagogik nicht um ein einseitiges ‚Zurück zur Natur‘, sondern die bewusste Gestaltung der „Supra-Natur“, die sich der Mensch schafft.⁴

Dienen digitale Werkzeuge und Medien diesem Leitgedanken nicht, so sind sie bloßes nutzloses Spielzeug. Im schlimmsten Fall behindern sie die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen, wenn diese sich etwa durch die Popularitätsalgorithmen von sozialen Netzwerken bestimmen lassen oder nur noch das lesen, was der Google-Algorithmus ihnen als Ergebnis präsentiert. Unser

¹ Vgl. für das belastete Verhältnis zwischen digitalen Medien und Reformpädagogik Karsten D. Wolf: Reformpädagogik. Innovationsimpulse durch digitale Medien?, in: Handbuch Bildungsreform und Reformpädagogik, hg. v. Heiner Barz, Wiesbaden 2017, S. 99-109.

² Vgl. Maria Montessori: Studien- und Arbeitsplan, in: Gesammelte Werke, Bd. 14, hg. v. Michael Klein-Landeck/ Harald Ludwig, Freiburg u. a. 2015, 129ff. mit ihren Ausführungen zur „Gerätesammlung“ der Schule.

³ Maria Montessori: Über die Bildung des Menschen, Freiburg 1966, S. 93.

⁴ Vgl. Harald Ludwig: „Kosmische Erziehung“ – ein ökologisch orientiertes Erziehungs- und Bildungskonzept aus dem Spätwerk Maria Montessoris, in: Die „Kosmische Erziehung“ Maria Montessoris, hg. v. Reinhard Fischer/ Michael Klein-Landeck/ Harald Ludwig, Münster 1999, S. 86-107.

fachspezifisches Curriculum zeigt, dass bei uns Medien nie nur Instrumente sind; wir reflektieren stets auch, was ihr Einsatz mit uns als Menschen macht.

Unsere in vielfältiger Weise vorbereitete Lernumgebung zeigt zudem: Digitale Instrumente und Werkzeuge bilden für uns eine wertvolle Ergänzung, sie sollen analoge Medien aber nicht verdrängen. Zu diesen analogen Medien unserer vorbereiteten Lernumgebung zählen wir z. B.

- die Sinnesmaterialien, die im Sinne der ‚materialisierten Abstraktion‘ Begreifen über das Tun mit der Hand ermöglichen,
- eine hervorragend ausgestattete Schülerbibliothek, die Möglichkeiten der Recherche jenseits des Google-Algorithmus bietet,
- die unmittelbare Naturerfahrung, die unser Schulgelände etwa im Rahmen von Umwelt- und Garten-AG erlaubt,
- die Benutzung analoger Werkzeuge z. B. in den Fächern Gestaltung und Technik,
- die vielfältigen Musikinstrumente unserer Musik- und Musicalschule,
- die Erfahrung von Körper und Stimme im körperlichen Ausdruck beim Theaterspielen, Tanzen oder im Sport.
- die Benutzung des Stiftes beim Schreiben mit der Hand: Die Tastatur stellt eine wichtige Ergänzung dar, wir halten den Zusammenhang zwischen Hand und Gehirn und somit einen hohen Anteil selbst geschriebener Texte aber weiterhin für zentral.

Nicht zuletzt ist für die Förderung der Persönlichkeitsentwicklung des Kindes und Jugendlichen wichtig, die Schule als Lern- und Lebensraum immer wieder auch zu überschreiten und über Exkursionen, Fahrten oder unsere Praktika in landwirtschaftlichen Betrieben, sozialen Einrichtungen und sonstigen Unternehmen Erfahrungen aus erster Hand zu ermöglichen.

Der Medienbegriff darf also nicht auf digitale Werkzeuge und Medien verengt werden, wie es augenblicklich manchmal der Fall ist. Digitale Werkzeuge und Medien dürfen aber auch nicht zugunsten eines emphatischen Verständnisses von Sinnlichkeit und Naturerfahrung aus der vorbereiteten Lernumgebung ausgeklammert werden. Wie unser Medienentwicklungsplan zeigt, bilden sie einen integralen Bestandteil unserer vorbereiteten Lernumgebung. Wir sehen in den folgenden Bereichen einen besonderen Mehrwert digitaler Werkzeuge und Instrumente im Rahmen unseres Schulkonzepts:

- Selbstbestimmung. Digitales Lernmaterial kann den Schüler(innen) in einem höheren Maß als bisher selbstbestimmtes Lernen ermöglichen. Augenblicklich entsteht eine Vielzahl digitalisierter Selbstlernressourcen, die auf eine Individualisierung der Lernwege abzielt.
- Selbsttätigkeit. Durch digitale Lernmaterialien entstehen neue anregende Formen der selbsttätigen Auseinandersetzung mit der Welt und ihren zentralen Fragestellungen. Der außer-

ordentliche Erfolg von selbst erstellten Lernvideos im Internet, in denen Schüler(innen) sich selbst mit multimedialen Mitteln die unterschiedlichsten Wissensbereiche und Kompetenzen vermitteln, zeigt das große Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen, Welt selbsttätig zu erschließen und darzustellen. Formate der Schuldidaktik, die von Erwachsenen für Kinder/Jugendliche erstellt wurden, verlieren demgegenüber an Bedeutung. Es entstehen ganz neue Anschlussmöglichkeiten für das peer learning.

- Individuelle Beobachtung und Dynamisierung. Digitale Selbstlernressourcen und strukturierte Online-Angebote ermöglichen eine Selbstreflexion des Lernens und die Beobachtung des Lernprozesses durch Schüler(innen) und Lehrer(innen). Schüler(innen) können etwa digitale Module in einem Bereich, der ihnen leichtfällt, schnell durchschreiten; in Bereichen, die für sie herausfordernd sind, wird das Hilfs- und Übungsangebot automatisch ausgeweitet.
- Kollaboration. Im Gegensatz zu weitverbreiteten Vorurteilen bedeutet Digitalisierung nicht Vereinzelung, sondern eröffnet neue Möglichkeiten des Austauschs und der Zusammenarbeit an Projekten – und dies auch ohne raumzeitliche Kopräsenz. Einzelne Arbeiten von Individuen und Gruppen werden für größere Kreise von Mitschüler(innen) einfacher zugänglich; sie können kommentiert, verändert und weiterentwickelt werden.
- Weltzugang und Welt Darstellung. In einigen Bereichen ist es Schule nicht möglich, selbst erstelltes Material als Schlüssel zur Welt zur Verfügung zu stellen oder einen direkten Zugang zur Welt zu bieten. Digitale Medien können Substitution dessen sein, was anders nicht darstellbar wäre oder im schulischen Kontext nicht darstellbar ist. Im besten Fall aber werden durch digitale Medien Zugänge zur Welt und ihrer Darstellung so erweitert, dass ein Mehrwert entsteht, der durch analoge Medien nur schwerlich zu erreichen gewesen wäre. Das digital storytelling als neue erfolgreiche Methode biografischer Arbeit, in der Lebensgeschichten durch eine Verbindung von Text, Foto, Video und Grafik vermittelt werden, bildet etwa ein solches Beispiel.

Unsere Vision des Lernens umfasst eine vorbereitete Lernumgebung, in der analoge und digitale Medien ihre je eigenen Vorteile ausspielen können und sich sinnvoll im Dienste der Persönlichkeitsentwicklung des Kindes und Jugendlichen ergänzen.

2. Unterrichtsentwicklung und curriculare Verankerung

Ausgehend von den im Folgenden aufgelisteten fachspezifischen Medienkompetenzen haben die Fachschaften am Schloss Hagerhof den technischen Bedarf (siehe Kapitel III) und den Fortbildungsbedarf (Kapitel IV) formuliert und es wurde ein Medienentwicklungsplan bis 2021 aufgestellt (siehe Kapitel V). Digitale Medien bilden in den einzelnen Fächern in jeweils ganz eigener Weise Instrumente des Lernens oder sind Ausgangspunkt medienpädagogischer Reflexion. Diese Vielfalt unterschiedlicher Herangehensweisen und Perspektiven soll nicht beschnitten werden; dennoch möchten wir auch eine systematische informations- und medientechnische Grundbildung am Schloss Hagerhof aktiv fördern.

Deswegen beginnen wir in der Jahrgangsstufe 5 mit einem Projekt, in dessen Rahmen informationstechnische Grundlagen (Hardware/ Software) vermittelt werden. Das Projekt und der Betreuer werden zu Anfang des Schuljahres in einer Klassenkonferenz festgelegt. Darauf aufbauend belegen die Schüler(innen) des Jahrgangs 6 das Modul „Computer-Grundlagen“ der „European Computer Driving Licence“ (ECDL). Nach erfolgreich bestandem Modul wird den Schüler(innen) ein anerkanntes Zertifikat ausgestellt. Dieses Modul ist in den Fachunterricht eines Hauptfach-Lehrers im Jg. 6 integriert; Verantwortlichkeiten und Fach legt auch eine Klassenkonferenz zu Anfang des Schuljahres fest. Wir möchten hier bewusst keine starren Zuweisungen oder Kopplungen oder gar eine Ausgliederung der Kompetenzschulung in ein besonderes Fach „Informationstechnische Grundbildung“ (ITG) vornehmen. Informatorische Fertigkeiten sollten immer an ein konkretes sinnvolles Projekt gebunden sein, sonst handelt es sich um ein sinnentleertes Üben von technischen Fertigkeiten.

In der Mittelstufe (Jg. 7 bis Jg. 9) führen wir systematisch den Erwerb medientechnischer Grundkompetenzen über einzelne ECDL-Module fort. Die Module dienen der Ausbildung grundlegender Fertigkeiten im Bereich der Präsentationstechnik, Textverarbeitung und Tabellenkalkulation. Die Zertifikate der einzelnen Module sind Bestandteil des Medienportfolios, das jede(r) Schüler(in) im Jahrgang 10 bzw. in der Oberstufe durch speziellere, selbst gewählte Module ergänzen kann. Das Medienportfolio des ECDL kann über die Schule hinaus während des Studiums weiter ausgebaut werden und einen wichtigen Baustein bei einer Bewerbung bilden.

Neben die ECDL-Module tritt im Rahmen des Medien-Projekts des Jahrgangs 8 im Fach Physik die Ausbildung ‚technischer Grundlagen digitaler Medien‘ mit Hilfe des Kleincomputers „Raspberry Pi“. Das mit dem „Raspberry Pi“ verbundene visuelle Programmierwerkzeug „Scratch“ erlaubt den Schüler(innen) des Jg. 8 erste Erfahrungen im Programmieren/ der bewussten Nutzung von Algorithmen. Auf dieser Grundlage werden die Schüler(innen) im Jg. 9 in Physik in die etwas komplexere Programmiersprache „Python“ eingeführt.

Um Interessenten eine weitere Vertiefung spezieller informatorischer Kenntnisse vor allem im Coding (Programmieren) zu ermöglichen, streben wir die Einrichtung eines Projektkurses Informatik in der Jahrgangsstufe 11 an, der auf den in der Mittelstufe erworbenen Coding-Fertigkeiten aufbaut.

Informations- und medientechnische Grundbildung am Schloss Hagerhof – Ein Überblick

Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7-9	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10/ Oberstufe	Jg. 11
Informations-technische Grundbildung (ITG)	ECDL-Modul Computer-Grundlagen	ECDL-Module Präsentationen Textverarbeitung Tabellenkalkulation	Medien-Projekt Coding/ Algorithmen Physikalisch-digitale Versuche	Physik: „Python“	Freiwillige ECDL-Module	Projektkurs Informatik
<ul style="list-style-type: none"> • Betreuer/ Projekt in Klassenkonferenz festgelegt 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung von ITG • Betreuer/ Projekt in Klassenkonferenz festgelegt • Erstes Computer-Zertifikat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausstellung anerkannter Zertifikate für ein Medienportfolio • Optional: Bei Interesse Belegung weiterer Wahlmodule 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit mit Klein-Computer „Raspberry Pi“ • „Scratch“ als visuelle Programmiersprache 	<ul style="list-style-type: none"> • Basierend auf Scratch Coding mit „Python“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Individueller Ausbau des Medien-Portfolios, z. B. Module zu Bildbearbeitung, Rechnungswesen etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Basierend auf Coding-Kenntnissen des Jg. 8/9 Option der Vertiefung durch Erlernen komplexerer Programmiersprachen

Die European Computer Driving Licence (ECDL) am Schloss Hagerhof – Modulübersicht



Fachspezifische Medienkompetenzen am Schloss Hagerhof – Curriculare Übersicht

Anmerkung zur Darstellung: Die Hauptfächer Deutsch, Englisch und Mathematik werden zuerst aufgeführt; alle anderen Fächer folgen in alphabetischer Reihenfolge.

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Medienausstattung (Hardware)

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

5/Deutsch

UV 1 In unserer neuen Schule – Briefe schreiben; am Computer mit Word o.ä. Textverarbeitung erlernen, sicher speichern und wiederfinden

Notebook-/Tabletführerschein: Wie setze ich mein Gerät in der Freiarbeit ein? Welche Regeln gibt es für die Benutzung in der Schule? Bezug KLP Gy, S. 15-16

6/Deutsch

UV 1 Projekt Nordsee: Umgang mit Computern im Medienraum, Tablet, Smartphone/Handy wiederholt erfahren bzw. erlernen. Ihren Einsatz in Freiarbeit, Lernzeiten und Regelunterricht erproben. Rituale und Regeln im Umgang mit Hardware an unserer Schule lernen.

5-9/Mathematik

Mathe 5 – 9 /10RS: TR, Laptop, Tablet, Smartphone gezielt zur eigenen Anwendung aussuchen und reflektiert benutzen (S); KLP M Seite 30 Werkzeuge S1

5-9/Biologie

In der Unterstufe wird ein Medienführerschein verpflichtend durchgeführt, in welchem die Punkte 1.1/1.3/1.4 methodisch eingeführt werden. Dieser Medienführerschein könnte in NaWi oder auch im AG-Bereich angesiedelt werden.

5-7/Erdkunde

Die Schüler führen mit Hilfe der App C: Geo und dem Handy-GPS mit Hilfe von BYOD ein Geocaching durch, bewerten dieses und erstellen einen eigenen Cache. Dazu machen sie sich zunächst mit der App vertraut, führen dann vorgegebene Caches durch, reflektieren und bewerten diese anschließend. Abschließend sollte ein eigener Cache analog und digital erstellt und gepflegt werden. (vgl. KLP SI Gym, Klasse 5: Sachkompetenz S. 24, Punkt 1, Methodenkompetenz S.25, Punkt 1, 2, 3, Urteilskompetenz S.25 Punkt 2, Handlungskompetenz S. 25/26 Punkt 1, 2; Klasse 7: Sachkompetenz S. 27/28 Punkt 1, Methodenkompetenz S.28 Punkt 1, 3, 4, 5, Urteilskompetenz S.29 Punkt 1,3,5, 7, Handlungskompetenz S. 29 Punkt 1)

5-12/Erdkunde

Die SuS erlangen geographisches Orientierungswissen mit der Hilfe von Apps (z. B. GeoQuiz, Kahoot, digitaler Atlas, Mindmanager, digitales Schulbuch).

6/NaWi

Laptops bedienen lernen: Anschalten, Mausbedienung, Oberfläche wählen, Programm starten, Ort zum Abspeichern wählen und wiederfinden, Unterschied Abschalten/Ruhezustand, Energieoptionen kennen lernen KLP Phy S4, S.18 (S)

9/Praktische Philosophie

Den Umgang mit virtuellen Brillen (VR) erlernen und kritisch reflektieren. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Komplexität und Perspektivität von Wahrnehmung (Methodenkompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 32)

5-6/Religion

Im Rahmen einer einführenden Unterrichtsreihe „Ich und die Schulgemeinschaft am Hager“ diskutieren die SuS über Smartphones als Statussymbole. Sie werden zu Perspektivwechsel und Reflexion am Beispiel des Mediengebrauches aufgefordert. Bezug KLP Gy, S. 18 Urteilskompetenz: Die SuS begründen in elementarer Form eigene Standpunkte zu menschlichen Verhaltensweisen.

1.2 Digitale Werkzeuge

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

5/Deutsch

UV 8 Tierisches Vergnügen – Gedichte mit Hilfe des Computers gestalten; visuelle Poesie kreativ erzeugen; Bezug KLP Gy, S. 17

6/Deutsch

UV 1 Projekt Nordsee: Nutzung von Terminplanern, digitalen Ablagesystemen, Mindmaps, Power-Point erlernen. Kreative und sinnvolle Nutzung digitaler Werkzeuge zur Erstellung einer Präsentation zu einem selbst gewählten Thema erfahren.

7/Deutsch

UV 3 Projekt: Umgang mit sozialen Netzwerken – Chancen, Risiken, Gefahren (Informationen über Soziale Netzwerke v.a. hinsichtlich Datenschutzbestimmungen und Persönlichkeitsrechte) (vgl. KLP De, 3.3.3., S. 37)

UV 4 Werbung untersuchen und gestalten: Werbetexte, -anzeigen und -clips erstellen (vgl. KLP De, 3.3.5, S. 39)

Projektarbeit (fächerübergreifend) „Menschen, die die Welt veränderten“: Nutzung von digitalen Ablagesystemen, Mindmaps, Power-Point. (vgl. KLP De, 3.2.6, S. 33)

UV 6 Vorbereitung Praktikum: Bewerbungsschreiben und Lebenslauf mit Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen verfassen, Bewerbungsmappe erstellen (vgl. KLP De, 3.2.1, S. 29)

8/Deutsch

UV 4/10: Rechtschreibtraining: Selbstständige Arbeit an Fehlerschwerpunkten mit Hilfe von Lernseiten im Netz/geeigneten Programmen/Apps (KLP: S. 46, 49, 52)

UV 6: Grammatiktraining HS-NS-Zeichensetzung mit Hilfe von Lernseiten im Netz/geeigneten Programmen/Apps KLP: S. 49)

UV 11: Lektüre-Erarbeitung mit Hilfe eines Moodle-Kurses (KLP: S. 45)

9/Deutsch

UV 5/10: Rechtschreibtraining: Selbstständige Arbeit an Fehlerschwerpunkten mit Hilfe von Lernseiten im Netz/geeigneten Programmen/Apps - Bezug zum KLP: Kapitel 3.4 (Reflexion über Sprache), Kompetenz 14: „Sie korrigieren und vermeiden Fehler mithilfe des Regelteils eines Wörterbuchs, von Computerprogrammen, selbstständiger Fehleranalyse: Ableiten, Wortverwandtschaften suchen, grammatisches Wissen anwenden“ (KLP, S. 52)

UV 8: Grammatiktraining Konjunktiv mit Hilfe von Lernseiten im Netz/geeigneten Programmen/Apps; Bezug zum KLP: Kapitel 3.4 (Reflexion über Sprache), Kompetenz 4/5: „Sie verfügen sicher über grammatische Kategorien und deren Leistungen in situativen und funktionalen Zusammenhängen“ (KLP, S. 48)

9/Deutsch

UV 7/11: Lektüre-Erarbeitung mit Hilfe eines Moodle-Kurses; Bezug zum KLP: Kapitel 3.3 (Lesen – Umgang mit Texten und Medien), Kompetenz 7: „Sie erschließen (beschreiben und deuten) literarische Texte mit Verfahren der Textanalyse auch unter Einbeziehung historischer und gesellschaftlicher Fragestellungen.“ (KLP, S. 41) und Kapitel 3.2 (Schreiben), Kompetenz 7: „Sie analysieren Texte und Textauszüge (literarische Texte, Sachtexte und medial vermittelte Texte) unter Berücksichtigung formaler und sprachlicher Besonderheiten und interpretieren sie ansatzweise. (Inhalte auch längerer und komplexerer Texte verkürzt und abstrahierend wiedergeben; Informationen aus linearen und nicht-linearen Texten zusammenfassen, so dass insgesamt eine kohärente Darstellung entsteht; formale und sprachlich-stilistische Gestaltungsmittel und ihre Wirkungsweise an Beispielen darstel-

len; Deutungshypothesen erstellen, Argumente und Gegenargumente formulieren, überdenken und einbeziehen; Argumente gewichten und Schlüsse ziehen; einen Argumentationsansatz erstellen und begründet entfalten)“ (KLP, S. 34)

5-6/Englisch

Die SchülerInnen können unter Anleitung gängige Suchmaschinen (Google etc.) sowie digitale Bibliotheken zielgerichtet (Filterfunktionen etc.) benutzen.

(GL 1: Unit Task Unit 2: This is our School. Einen Prospekt über die eigene Schule erstellen, S.42-43) (GY KLP, S.24 und S.28) Die SchülerInnen kennen und benutzen Standardfunktionen digitaler Medien (Word, Excel, PowerPoint etc.); sie arbeiten mit wortschatz- und strukturorientierter Lernsoftware (GY KLP, S.29). Die SchülerInnen wenden Standardfunktionen (z.B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an (z.B. GL 2 Unit Task 4, S. 78-79)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe des Textverarbeitungsprogramms Word einen Persönlichkeitstest erstellen (GL 3: Unit Task 1: Make a personality test!. S.17) (GY KLP, S.31 Schreiben: Sie können einfache Formen des kreativen Schreibens einsetzen; S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein kurzes Screenplay (mit Hilfe einer Screenplay-Software) für die Erstellung eines Kurzvideos (Video- und Schnittprogramme), um die interkulturellen Unterschiede und/oder Konflikte zwischen deutschen und britischen Frühstücksgewohnheiten darzustellen und zu vergleichen (GL 3: Across cultures 1: Breakfast with the host family. S.35) (GY KLP, S.30 Sprechen: Sie können in Rollenspielen unterschiedliche Perspektiven erkunden und in Gesprächssituationen Erfahrungen einbringen und Meinungen vertreten; S. 32 Interkulturelle Kompetenz: Sie können in fiktiven Begegnungssituationen ihr Repertoire an kulturspezifischen Verhaltensweisen anwenden und S.35f Umgang mit Texten und Medien: Sie können produktionsorientierte Verfahren einsetzen, um Rollenspiele durchzuführen; sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Videoverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/ Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe des Textverarbeitungsprogramms Word o.ä. einen Reiseprospekt erstellen. (GL 3: Unit 2: Unit task: Making a travel brochure. S.47/ GL 3: Unit 4: Your travel plan. S.97/104) (GY KLP, S.31 Schreiben: Sie können einfache Formen des kreativen Schreibens einsetzen; S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/ Englisch

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein kurzes Screenplay (mit Hilfe einer Screenplay-Software) für die Erstellung eines Kurzvideos, um die interkulturellen Unterschiede und/oder Konflikte zwischen deutschem und britischem Smalltalk darzustellen und zu vergleichen (GL 3: Across cultures 2: Making small talk. S. 65) (GY KLP, S.30 Sprechen: Sie können in Rollenspielen unterschiedliche Perspektiven erkunden und in Gesprächssituationen Erfahrungen einbringen und Meinungen vertreten; S. 32 Interkulturelle Kompetenz: Sie können in fiktiven Begegnungssituationen ihr Repertoire an kulturspezifischen Verhaltensweisen anwenden und S. 35f Umgang mit Texten und Medien: Sie können produktionsorientierte Verfahren einsetzen, um Rollenspiele durchzuführen; sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Videoverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8 / Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe des Textverarbeitungsprogramms Word o.ä. ein Flugblatt erstellen. (GL 3: Across cultures 3. Tips for Alien. S.95) (GY KLP, S.31 Schreiben: Sie können einfache Formen des kreativen Schreibens einsetzen; S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/ Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms (z.B. Paint/ Photoshop) eine Bildergeschichte/ Fotostory zu einem Theaterstück erstellen. (GL 3: Unit 4: Bring the story to life. S.117) (GY KLP, S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

9/ Englisch

Die SchülerInnen verfassen einen tabellarischen Lebenslauf mit einem Textverarbeitungsprogramm

(GL 5 Unit 2, S. 33) (GY KLP, S.38). Sie führen eine politische Umfrage durch und erstellen eine übersichtliche Auswertung der Ergebnisse in Form eines entsprechenden Diagramms (GL 5 Unit 5, S. 49) (GY KLP, S.42). Sie benutzen das Textverarbeitungsprogramm Word, etwa zum Verfassen eines Artikels zum Thema „Dos and don'ts on the internet“ für eine Website, die sich mit dem verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet befasst (GL 5 Unit 3, S. 65) (GY KLP, S. 42) oder zum Erstellen einer Teen Magazine Page (GL 5 Unit 3, S. 50) (GY KLP, S.42). Sie erarbeiten eine „multimedia presentation“ zum Thema „Music through the decades“ (PowerPoint, etc.) (GL 5, S. 98) (GY KLP, S. 42). Sie wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Videoprogrammen etwa bei der Erstellung eines Videologs zum Thema „Writing a film script“ an (GL 5 Unit 3, S. 58) (GY KLP, S. 42)

Mathematik 5–9 /10RS

Tabellenkalkulation und Funktionsplotter und entsprechende Apps auswählen und zielgerichtet einsetzen (A,M) KLP M Seite 26 Werkzeuge S1/2/3; Seite 27 Funktionen S1; Seite 30 Werkzeuge S3).

9/Biologie

Kompetenzbereich Erkenntnisgewinn: Recherchieren in unterschiedlichen Quellen (Print- und elektronische Medien) und kritisches Auswerten der Daten, Untersuchungsmethoden und Informationen. Inhaltlicher Bezug: Grundlagen der Vererbung: Bau der Chromosomen (Ein- und Zwei-Chromatid-Chromosomen, Centromer, Gonosomen, Autosomen, homologe Chromosomen, diploid, haploid, Zellen vermehren sich durch Teilung, Meiose, Mitose). Im Computerraum nutzen SuS Lernprogramme der Internetplattform „Eduvinet“ zur Mitose und Meiose, erwerben Kenntnisse zur Zellteilung und überprüfen selbständig ihre Lernfortschritte (S. 23 SIC) -> Augmentation

10-EF/Biologie

Kompetenzbereich Erkenntnisgewinn: Kriteriengeleitet beobachten und messen sowie gewonnene Ergebnisse objektiv und frei von eigenen Deutungen beschreiben (KLP Gym Sek II S.20) Inhaltlicher Bezug SIC: UV I – Kein Leben ohne Zelle I - Im Mikroskopiepraktikum nutzen die SuS Digitalkameras (Smartphone), um Bilder der selbst erstellten Präparate anzufertigen und mithilfe von Bildbearbeitungsprogrammen aufzuarbeiten. (S.19-20 SIC) -> Augmentation

6-7/ Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können Text- und Bildverarbeitungsprogramme (z.B. Word, Paint) nutzen, um einen Familienstammbaum zu erstellen. (D1: Unité 3: La famille de Léo. S.48) (GY KLP, S.23 Schreiben: Sie können kurze Texte verfassen und dabei Angaben über sich und ihre Lebenswelt machen)

Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms (z.B. Paint / Photoshop) eine Bildergeschichte/ Fotostory zu ihrem Tagesablauf erstellen (D1: Unité 4: Une journée de S.60) (GY KLP, S.23/ S.26 Schreiben / Umgang mit Texten und Medien: Sie können Alltagstexte verfassen und dabei Angaben über sich und ihre Lebenswelt machen)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Schnittprogrammen ein Kurzvideo erstellen, in dem sie ihre Schule adressatengerecht vorstellen. (D1: Unité 4: Mon collègue. S.69) (GY KLP, S.22 Sprechen: Sie können mit elementaren sprachlichen Mitteln Auskünfte über ihre Schule geben; sie können in einfachen Sätzen Orte beschreiben)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Audioschnittprogrammen ein Interview erstellen, in dem sie einen Freund / eine Freundin zu ihrem Privatleben befragen (D1: Unité 5: On prépare une interview. S.83) (GY KLP, S.22 Sprechen: Sie können mit elementaren sprachlichen Mitteln Auskünfte über andere Personen geben; sie können in einfachen Sätzen Freunde beschreiben)

7/ Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Schnittprogrammen ein Kurzvideo über eine Modenschau erstellen (D1: Unité 6: Des vêtements et des couleurs. S.100) (GY KLP, S.22 Sprechen: Sie können in einfachen Sätzen Kleidung und Farben beschreiben; sie können in kurzen Rollenspielen eine Modenschau darstellen)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Schnittprogrammen eine Audiodatei eines Telefongesprächs erstellen (D2: Unité 2: Un coup de téléphone. S.32) (GY KLP, S. 28 Sprechen: Sie können in Partnerinterviews einfache alltägliche Kommunikationssituationen sprachlich bewältigen)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Software zur Erstellung von Wörternetzen ein Wörternetz zum Thema au collège erstellen (D2: Unité 3: La vie au collège en France. S.45) (GY KLP, S. 33 Sprachenlernen: Sie können grundlegende Verfahren der Wortschatzarbeit anwenden und strukturieren thematischen Wortschatz)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Schnittprogrammen ein Video zum Thema Essen und/oder Kochen erstellen (ein Dialog auf dem Markt / im Restaurant führen; ein Kochvideo erstellen) (D2: Unité 4: Vous désirez? S. 60 / Mettre la table. S.61) (GY KLP, S.28 Sprechen: Sie können in

Rollenspielen, in Begegnungssituationen einfache alltägliche Kommunikationssituationen sprachlich bewältigen)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms ein menu de rêve erstellen (D2: Unité 4: Mon menu de rêve. S.67) (GY KLP, S.29 Schreiben: Sie können verschiedene Textsorten in einfacher Form nach Vorgaben verfassen)

7-8/ Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Schnittprogrammen ein Kurzvideo über eine kurze Diskussion mit den Eltern erstellen (D2: Unité 7: Trouvez des arguments. S.108) (GY KLP, S.28 Sprechen: Sie können in Rollenspielen, in Begegnungssituationen einfache alltägliche Kommunikationssituationen sprachlich bewältigen)

8-9 / Französisch

Die Schülerinnen und Schüler verfassen eine E-Mail an einen französischen Freund, um ihr/ihm ein Buch oder Sänger/Band zu empfehlen (D3: Unité 1: Des livres et des chansons. S.17) (GY KLP, S.35 Schreiben: Sie können Typen von Gebrauchstexten in einfacher Form formulieren und gestalten)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Audioschnittprogrammen ein Hörspiel auf Basis von Romanauszügen des Buches Soupçons erstellen. (D3: Unité 2: Soupçons. S.21ff) (GY KLP, S.37 Aussprache und Intonation: Sie können auch umfangreiche Texte sinngestaltend und adressatenbezogen vortragen)

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Datenverarbeitungsprogramme (z.B. Excel), um eine Umfrage zum Thema Ma vie comme je l'imagine ... zu erstellen (D3: Unité 3: Ma vie comme je l'imagine ...S. 54) (GY KLP, S.35 Sprechen: Sie können Arbeitsergebnisse mit visueller Unterstützung angemessen präsentieren)

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Textverarbeitungsprogramme (z.B. Word), um ein Quiz über die eigene Stadt/Region zu entwerfen (D3: Unité 4: Bienvenue chez nous! S.71) (GY KLP, S.35 Schreiben: Sie können Typen von Gebrauchstexten in einfacher Form formulieren und gestalten)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Software zur Erstellung von Wörternetzen ein Wörternetz zu unterschiedlichen Themen erstellen (D3: Unité 4: Jeu de mots. S.72) (GY KLP, S. 40 Sprachenlernen: Sie können grundlegende Verfahren der Wortschatzarbeit anwenden und strukturieren thematischen Wortschatz)

Die Schülerinnen und Schüler können Textverarbeitungsprogramme (z.B. Word) nutzen, um eine Broschüre über französischsprachige Länder zu erstellen (Quebec, Marokko, Burkina Faso, Neu-Kaledonien) (D3: Unité 5: Notre petit guide de la francophonie. S.92) (GY KLP, S. 35 Schreiben: Sie können unterschiedliche Typen von stärker formalisierten Gebrauchstexten formulieren und gestalten)

Die Schülerinnen und Schüler können Text- und Bildverarbeitungsprogramme (z.B. Word, Paint) nutzen, um ein Plakat für einen guten Zweck zu gestalten (D3: Module 2: Faire une affiche pour une bonne cause. S.116) (GY KLP, S. 35 Schreiben: Sie können unterschiedliche Typen von stärker formalisierten Gebrauchstexten formulieren und gestalten)

9/ Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Audioschnittprogrammen ein Interview erstellen, in dem sie Passanten (Klassenkameraden / Lehrer) zu einem Festival befragen (D4: Unité 1: On fait une interview. S.20) (GY KLP, S.34 Sprechen: Sie können in alltäglichen Gesprächssituationen ihre Redeabsicht verwirklichen und dabei auch Nachfragen stellen und auf Gefühlsäußerungen reagieren)

6/Geschichte

Die Schülerinnen erlernen den Umgang mit der internetbasierten Lernplattform „segu“ (selbstgesteuert-entwickelnder Geschichtsunterricht). Sie lernen in diesem Rahmen unterschiedliche altersgerechte Internetseiten für die Recherche von geschichtlichen Informationen kennen.

6/Kunst

UV Künstlerkästen: Nutzung von digitalen Ablagesystemen, Mindmaps, Power-Point erlernen. Kreative und sinnvolle Nutzung digitaler Werkzeuge zur Erstellung einer Präsentation zu einem selbst gewählten Künstler erfahren.

5/Musik

UV 8.1.1 Von Rock 'n' Roll bis Techno – Populäre Musik des 20. und 21. Jahrhunderts und UV 8.1.2 Mit Musik manipulieren – Musikalische Tricks in der Werbung: Die SchülerInnen erlernen den Umgang mit den Musikprogrammen Capella Prof, Rondo, Capriccio und Audite bzw. entsprechender MusikApps. Sie lernen in diesem Rahmen unterschiedliche altersgerechte Internetseiten für die Recherche von musikalischen Informationen kennen.

9/Musik

UV 9.1.2 Musik im Wandel der Zeiten: Die SchülerInnen erlernen den Umgang mit den Musikprogrammen Capella tonica fugata und tonica pop

6 / Nawi

EXCEL benutzen, um eine Tabelle anzulegen und daraus ein x-y-Diagramm zu erzeugen; graph. Darstellung zur Extra- und Interpolation nutzen KLP Phy S4, S. 18 und S6, S. 19 (S)

8/9/10(RS) / Physik

Physik Apps (z.B. PHYPHOX Uni Aachen) auf eigenem Smartphone installieren und damit die internen Sensoren zu physikalischen Experimenten (Optik, Elektrik, Akustik, Energie) nutzen KLP Phy S4, S9, S. 18 (A,M)

8-9/Spanisch

Die SchülerInnen nutzen digitale Wörterbücher zum Nachschlagen und Lernen (GY KLP, S.55).

Die SchülerInnen wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs- und Bildbearbeitungsprogrammen an, z.B. für einen fotolog zur rutina diaria (Rutas Para Ti, S. 66), Tabellenkalkulationsprogramme, etwa für Tabellen und Graphiken zu einer Umfrage zum Thema Freizeitaktivitäten (Rutas Para Ti, S. 85) oder der Veranschaulichung des eigenen Wasserkonsums (Rutas Para Ti, S. 150) sowie Präsentations- bzw. Videoprogramme zum Drehen eines Films zur Erstellung einer Schul- (Rutas Para Ti, S. 59)) und einer Stadtführung (Rutas Para Ti, S. 96) (GY KLP, S. 50, 54, 55).

8/9 WP Bio/Sport

Sowohl im Krafraum als auch im Ausdauersport sollen mit Hilfe von Apps Trainingspläne entworfen, durchgeführt und individuell angepasst werden.

Beim Erlernen von Bewegungen können sowohl Bewegungssequenzen von Spitzensportlern als auch Eigenrealisation analysiert werden.

5 Religion

Die SchülerInnen erlernen den Umgang mit internetbasierten Lernplattformen, z.B . Learning apps zum Beispiel im Rahmen der Erarbeitung des Aufbaus der Bibel, Finden von Bibelstellen in digitalen Bibelausgaben (katholisches Bibelwerk) Bezug KLP Gy, Sachkompetenz: Die SuS erläutern den Aufbau der Bibel.

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen;

Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

6/Deutsch

UV 1 Projekt Nordsee: Speicherung von Daten eines selbst gewählten Themas auf Festplatte, CD, USB-Stick, Sim-Karte, usw. vornehmen.

6/Geschichte

Die Schülerinnen lernen im Rahmen des Umgangs mit der internetbasierten Lernplattform „segu“ die Organisation von Dateien in einer Ordnerstruktur, das Öffnen/ Abspeichern und Konvertieren und Drucken von PDFs, die Benutzung von USB-Sticks zum Austausch von Daten.

8/9/10(RS)/ Physik

Ergebnisse und Daten physikalischer Experimente (Optik, Elektrik, Akustik, Energie) auf gemeinsamen Speicher ablegen und bearbeiten KLP Phy S5, S9, S. 18 (A,M)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

6/Deutsch

UV 3 Diskussion und Argumentation: Umgang mit persönlichem und fremden Gedankengut, Datenschutz, Cybermobbing erläutern und diskutieren.

7/Deutsch

UV 3 Diskussion und Argumentation: Umgang mit persönlichem und fremden Gedankengut, Datenschutz, Cybermobbing erläutern und diskutieren. (vgl. KLP De, 3.1.8, S. 26)

8/Deutsch

UV 9: Standpunkte vertreten – digitale Medien nutzen. Gefahren der sozialen Medien diskutieren. Möglichkeit einen digitalen Chat zu eröffnen, um Pro- und Contra-Argumente zu sammeln, die schließlich für die eigene Argumentation nutzbar gemacht werden können. (KLP: S. 24, 25)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können einen Reisebericht in Form eines Klassenblogs erstellen und veröffentlichen. Dabei reflektieren sie den Umgang mit ihren persönlichen Daten und wenden Regeln zum Schutz ihrer eigenen Daten an. (GL 3: Unit 2: Write your own travel blog. S.45/ GL 3: Unit 4: Your travel plan. S.97/104) (GY KLP, S. 34 Methodische Kompetenz – Schreiben: Sie können Kommunikationssoftware für kommunikatives Schreiben verwenden und S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

9/Praktische Philosophie

Im Rahmen des Themas „Die Frage nach dem guten Handeln“ bedenken die SuS das Wirtschaftsinteresse der GAFA-Gruppe. Die SuS reflektieren ihre Funktion als Internet- und Smartphonekonsumenten, deren „Spuren“ letztlich wertvolle Wirtschaftsdaten darstellen. Die SuS lernen Open-Source-Software als Alternative zu Produkten der GAFA-Gruppe kennen. Die SuS lernen das Darknet als identitätsverschleiernendes „Internet-Instrument“ kennen und einschätzen. Die SuS diskutieren mit Referenten des Chaos-Computer-Clubs über Chancen und Risiken des Internets. Kompetenzbezug KLP: „Die SuS entwickeln Übersicht über unsere Medienwelt, gehen kritisch mit neuen Medien um und reflektieren die Bedeutung der Medien und medialen Kulturtechniken.“ (Sachkompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 31) „Die SuS reflektieren den Einfluss von Medien auf Urteile und Handlungen“ (Sachkompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 14) „Die SuS bewerten komplexe Sachverhalte ... und diskutieren diese angemessen.“ (Personale Kompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 30) „Die SuS diskutieren Beispiele autonomen Handelns und Zivilcourage hinsichtlich ihrer Motive“ (Personale Kompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 30)

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

5/Deutsch

UV 7 Leseratten und Bücherwürmer: Das solltet ihr lesen – ein Buch vorstellen: Recherche über Autor und Publikation in Bibliothek und Internet; Bezug KLP Gy, S. 17-18

6/Deutsch

UV 1 Projekt Nordsee: im Internet über die Nordseeinsel Langeoog recherchieren (z.B. geografische Gegebenheiten, Geschichte, Flora, Fauna, usw.); Suchstrategien erproben und anwenden.

UV 3 Diskussion und Argumentation: Suchanfragen im Internet präzise stellen, Domainnamen ausprobieren, Suchmaschinen und Zeitungsarchive online gezielt nutzen.

7/Deutsch

Projektarbeit (fächerübergreifend) „Menschen, die die Welt veränderten“: Im Internet über ein selbst gewähltes Thema recherchieren; Suchstrategien erproben und anwenden. (vgl. KLP De, 3.3.2, S. 37)

8/Deutsch

UV 2: Berufspraktikum: Internetrecherche über Berufe/Unternehmen im Rahmen der Arbeit am Praktikumsbericht (KLP: S. 35)

9/Deutsch

UV 1: Berufspraktikum: Internetrecherche über Berufe/Unternehmen im Rahmen der Arbeit am Praktikumsbericht

Bezug zum KLP: Kapitel 3.2 (Schreiben), Kompetenz 1: „Die Schülerinnen und Schüler beherrschen Verfahren prozesshaften Schreibens. (Schreibplanung: Zielsetzung, Arbeitshypothesen, Gliederung, Stoffsammlung; Generierung strukturierter, verständlicher, sprachlich variabler und stilistisch stimmiger Entwürfe: sprachliche Mittel einsetzen; Zitate in Texte integrieren; über notwendige fachspezifische Begrifflichkeit verfügen; sprachliche und inhaltliche Überarbeitung (auch rechtschreiblich, evtl. unter Nutzung von Textverarbeitungsprogrammen): Aufbau, Inhalt und Formulierungen hinsichtlich der Aufgabenstellung überprüfen. Insgesamt: in situationsadäquatem Tempo lesbar schreiben)“ (KLP S. 29)

5-6/ Englisch

Die SchülerInnen können eine Internet-Homepage erschließen (GL 2, Unit 3, Skills: Information on the Internet, S.59) (GY KLP, S.24 und S.28) und recherchieren zielgerichtet z.B. für die Planung einer Tour durch London (GL 2, Unit Task Unit 3: Our London Tour, S.60-61)

7-8/Englisch

Die SchülerInnen können eine Internetrecherche zu den Themen The first Americans (GL 4, Unit 3, S.84) sowie The Pacific Northwest (GL 4, Unit 4, S.111) durchführen (GY KLP, S.35)

9/Englisch

Die SchülerInnen nutzen das Internet für eine fundierte Medienrecherche etwa zum Thema Aboriginal Culture (GL 5 Unit 1, S.27) (GY KLP, S. 39), Vor- und Nachteile von Social Media (GL5 Unit 3, S. 54) oder Protest Songs (GL 5 Unit 4, S. 80) (GY KLP, S. 42) und erarbeiten eine Checkliste, anhand derer sie themenrelevante Informationen für ihre Recherchen filtern können und lernen, die Qualität unterschiedlicher Internetquellen zu prüfen (GL 5 Unit 3, S. 54) (GY KLP, S. 42)

8/Geschichte

Ausgehend vom Themenbereich Imperialismus recherchieren die SuS mit Hilfe von vorher besprochenen und nachträglich ausgewerteten Suchstrategien in der Bibliothek und im Internet zu unterschiedlichen nationalen Ausformungen des Imperialismus (z. B. britischer / französischer/ deutscher/ amerikanischer/ russischer Imperialismus) mit dem Ziel einer multimedialen Präsentation. (Augmentation) – Bezug KLP GY, S. 28 Methodenkompetenz: Die SuS beschaffen selbstständig Informationen aus schulischen wie außerschulischen Medien (u. a. Internet, Bibliotheken), werten diese aus und stellen diese dar. Bezug zu SIC: VIII. Imperialismus und Erster Weltkrieg

7-8/Gestaltung

Über einen Stichwortkatalog zu den unterrichtsrelevanten Bereichen Informationen sammeln und zusammentragen.

- Biographien zu verschiedenen Künstlern: Peter Callesen (Papierkünstler) U 2.2.f /2.4. f; Henri Matisse (Malen mit der Schere) U 2.2. f; August Macke (Aquarellmalerei) U 1.2.g; Alexander Calder (Mobilé); Pablo Picasso (Einstrichzeichnung/ Bildervereinfachungen „Le Taureau“; Banksy (Streetart) U 3.3.a; Banksy U 2.2. c

- Tutorials: Origami Anleitungen U 2.4. c; Serviettenfalten (Exkurs), Streetart (Stencil herstellen) U 2.3. c; Kalligraphie U 1. 2.a- d; Mobilé U 3.2. c

- Bilder: Aquarelle U 1.2. g

- Streetart und ihre verschiedenen Darstellungsformen entdecken, zuordnen und vergleichen. U 2.2. a-d

6/Kunst

UV Künstlerkästen: Über Künstler, ihre Werke und Arbeitsweise im Internet recherchieren. Suchstrategien erproben und anwenden.

Suchanfragen im Internet präzise stellen, Domainnamen ausprobieren, Suchmaschinen und Archive online gezielt nutzen.

5/ Musik

UV 5.1.3 Von der Klangerzeugung zur Musik – Instrumente und Entwicklungen

UV 5.2.1 Eine musikalische Landkarte – Musik von W. A. Mozart untersuchen und dokumentieren

6/ Musik

UV 6.1.4 Musizierpraxis der Musikanten, Gaukler und Spielleute im Mittelalter - Komponieren und Improvisieren mittelalterlichen Musikanten-Musik und Recherche der Alltags-Musikkultur und UV 6.2.1 Die Musik-Kultur in den Schlössern der Könige, Fürsten und Grafen im Barock - Erforschung des Musiklebens im Barock: Über Komponisten, ihre Werke, musikalische Epochen und Entwicklungen im Internet recherchieren. Suchstrategien erproben und anwenden. Suchanfragen im Internet präzise stellen. Suchmaschinen, Videoplattformen und Archive online gezielt nutzen. Bezug KLP Musik GY, S. 20: Die SuS ordnen Musik in einen historischen oder biografischen Kontext ein.

8/ Musik

UV 8.1.1 Von Rock 'n' Roll bis Techno – Populäre Musik des 20. und 21. Jahrhunderts: Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über abendländische Kunstmusik des 18. und 19. Jahrhunderts und populäre Musik im Hinblick auf ihre Stilmerkmale. Sie recherchieren mit Hilfe von vorher besprochenen Suchstrategien in der Bibliothek und im Internet mit dem Ziel einer multimedialen Präsentation. – Bezug KLP Musik GY, S. 23 „Die Schülerinnen und Schüler ordnen Informationen über Musik in einen übergeordneten Kontext ein, erläutern musikalische Sachverhalte und deren Hintergründe bezogen auf den thematischen Kontext, sie erörtern musikbezogene Problemstellungen, begründen Urteile über Musik im Rahmen des thematischen Kontextes, beurteilen kriteriengeleitet Untersuchungs- und Gestaltungsergebnisse.“

UV 8.1.2 Mit Musik manipulieren – Musikalische Tricks in der Werbung: Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über Formen von Musik in der Werbung (Jingles, Werbesongs, Backgroundmusik), Funktionen und Wirkungen von Musik in der Werbung, Möglichkeiten der Beeinflussung und wie entsteht Werbung entsteht mit dem Ziel einer multimedialen Präsentation. – Bezug KLP Musik GY, S. 23: „Die Schülerinnen und Schüler ordnen Informationen über Musik in einen übergeordneten Kontext ein, erläutern musikalische Sachverhalte und deren Hintergründe bezogen auf den thematischen Kontext, erörtern musikbezogene Problemstellungen, begründen Urteile über Musik im Rahmen des thematischen Kontextes, beurteilen kriteriengeleitet Untersuchungs- und Gestaltungsergebnisse.“

9/ Musik

UV 9.1.2 Musik im Wandel der Zeiten: Die Schülerinnen und Schüler informieren sich über Ausdrucks- vorstellungen, Gestaltungskonventionen und Interpretationen von Musik in einem historisch-kulturellen oder biografischen Kontext mit dem Ziel einer multimedialen Präsentation; Bezug KLP Musik GY ,S. 25 Die Schülerinnen und Schüler ordnen Musik begründet in einen historisch-kulturellen oder biografischen Kontext ein, sie erläutern historisch-kulturelle und biografische Hintergründe musikalischer Entwicklungen und sie erörtern musikalische Entwicklungen in ihrem historisch-kulturellen Kontext.

8/9 / Spanisch

Die SchülerInnen recherchieren in Form eines Projekts zu einer gewählten comunidad autónoma Spaniens und bereiten umfangreiche Präsentationen multimedial vor (Rutas Para Ti, S. 167-174). Die

SchülerInnen nutzen Suchmaschinen zur Recherche zum Thema Gewässer in und außerhalb Deutschlands und informieren über ihre Ergebnisse in Form einer Mail (Rutas Para Ti, S. 149). Sie erstellen eine Präsentation und recherchieren eigenständig Informationen zu einer berühmten Person und stellen diese anhand ausgesuchter Medien vor (Rutas Para Ti, S. 24). (GY KLP, S.55)

8/Religion

Ausgehend von der Thematik der Bewahrung der Schöpfung als anregendem Ausgangspunkt recherchieren die SuS mit Hilfe von vorher besprochenen und nachträglich ausgewerteten Suchstrategien in der Bibliothek und im Internet zu Fragen der Nachhaltigkeit mit dem Ziel einer multimedialen Präsentation. – Bezug KLP Gy, S. 37 Methodenkompetenz: Die SuS können zu religiös relevanten Sachverhalten selbstständig Informationen sammeln und präsentieren.

2.2 Informationsauswertung

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

5/Deutsch

Tier-Projekt: Ein multimediales Tierbuch erstellen und präsentieren; Bezug KLP Gy, S. 19

6/Deutsch

UV 1 Projekt Nordsee: themenrelevant mit Daten aus Enzyklopädien (z.B. Wikipedia) und anderer Informationsdienste umgehen lernen, Daten filtern, strukturieren und für einen selbst gewählten Themenbereich aufbereiten.

7/Deutsch

UV 10 Ferne Welten: Fremde Kulturen beschreiben. Fächerübergreifendes Internetprojekt „Japan“ (Informationsentnahme aus Blogs, Videoreportagen, etc.) (vgl. KLP De, 3.3.2, S. 37)
Projektarbeit (fächerübergreifend) „Menschen, die die Welt veränderten“: Themenrelevant mit Daten aus Enzyklopädien (z.B. Wikipedia) und anderer Informationsdienste umgehen lernen, Daten filtern, strukturieren und für einen selbst gewählten Themenbereich aufbereiten. (vgl. KLP De, 3.2.6, S. 33)

8/Deutsch

UV 7: Bewerbungstraining (Online-Angebote nutzen)

9/Deutsch

UV 2: Präsentation einer Berufsgruppe (Recherche im Internet; Vertiefung von PowerPoint-Kenntnissen aus Klasse 8)
Bezug zum KLP: Kapitel 3.1 (Sprechen und Zuhören), Kompetenz 4: „Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese (ggf. mithilfe eines Stichwortzettels/einer Gliederung) weitgehend frei vor. Sie unterstützen ihren Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind. (z. B. Tafel, Folie, Plakat, Moderationskarten)“ (KLP, S. 24)

7-8/ Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können einen Reiseprospekt erstellen, indem sie eine fundierte Informationsrecherche durchführen (Reisepläne für eine Reise Schottland/ eine Städtereise) und die themenrelevanten Informationen strukturieren und aufbereiten. (GL 3: Unit 2: Unit task: Making a travel brochure. S.47/GL 3: Unit 4: Your travel plan. S.97/104) (GY KLP, S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können einfache Internetrecherchen zum Thema durchführen und Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

9/ Englisch

Die SchülerInnen erarbeiten eine Checkliste, anhand derer sie themenrelevante Informationen für ihre Recherchen filtern können, und lernen, die Qualität unterschiedlicher Internetquellen zu prüfen (GL 5 Unit 3, S. 54) (GY KLP, S. 42)

7-12/Erdkunde

Bewertung und Analyse von Fachfilmen, Lehrvideos, digitalen Karten, Diagrammen und Textquellen im Internet z.B. YouTube „Simple Geographie“, MoK, Onlineartikel (SI Methodenkompetenz S. 28 Punkt 5, 6; S. 39/40 KLP GYM SII)

6-7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von geeigneten Suchmaschinen nach Informationen suchen und diese aufbereiten, um einen Prospekt über einen Themenpark zu erstellen. (D1: Unité 7: Des attractions pour tout le monde. S.117) (GY KLP, S.23 Schreiben: Sie können kurze Gebrauchstexte verfassen und dabei einen Ort beschreiben)

7-8/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von geeigneten Suchmaschinen nach Informationen über Bordeaux suchen und diese aufbereiten, um eine Klassenfahrt zu planen (D2: Unité 5: On prépare un voyage.S.83) (GY KLP, S.33 Umgang mit Texten und Medien: Sie können die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen nutzen)

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von geeigneten Suchmaschinen nach Informationen suchen und diese aufbereiten, um eine Klassenzeitung zu erstellen (zum Thema Internet/ Französische Musik/ Französische Comics/ Französische Filme) (D2: Unité 6: Notre journal. S.88ff) (GY KLP, S.33 Umgang mit Texten und Medien: Sie können die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen nutzen)

8-9/ Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von geeigneten Suchmaschinen nach Informationen suchen und diese aufbereiten, um ein Quiz über die eigene Stadt/Region zu entwerfen (D3: Unité 4: Bienvenue chez nous! S.71) (GY KLP, S. 40 Umgang mit Texten und Medien: Sie können die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen nutzen).

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von geeigneten Suchmaschinen nach Informationen suchen und diese aufbereiten, um eine Broschüre über französischsprachige Länder zu erstellen (Quebec, Marokko, Burkina Faso, Neu-Kaledonien) (D3: Unité 5: Notre petit guide de la francophonie. S.92) (GY KLP, S.40 Umgang mit Texten und Medien: Sie können die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherchen nutzen)

8/Geschichte

Ausgehend vom Imperialismus recherchieren die Schüler(innen) angeleitet und reflektiert im Internet. Es werden auf der Grundlage einer Internetrecherche unterschiedliche Verfahren der Aufbereitung von historischen Inhalten dargestellt: z. B. Power-Point, Prezi, Erklär-Video, Plakat. Grundlegende Präsentationsregeln und die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Darstellungen für die historische Bildung werden diskutiert. (Augmentation) – Bezug KLP GY, S. 28f. Methodenkompetenz: Die SuS beschaffen selbstständig Informationen aus schulischen wie außerschulischen Medien (u. a. Internet, Bibliotheken), werten diese aus und stellen diese dar. Sie stellen historische Sachverhalte problemorientiert und adressatengerecht medial dar und präsentieren diese (z. B. Strukturbilder, Grafiken, Kurzreferate, ggf. auch computergestützt.) Bezug zu SIC: VIII. Imperialismus und Erster Weltkrieg.

7-8/Gestaltung

Informationen zu verschiedenen Herstellungsverfahren vergleichen, Biographien zu einzelnen Künstlern entdecken und die relevanten Angaben zusammenstellen bzw. in eigenen Worten zusammenfassen. s.o.

Themenrelevant mit Daten/Informationen aus Enzyklopädien (z.B. Wikipedia) und anderer Informationsdienste umgehen lernen, Daten filtern, strukturieren und für einen selbst gewählten Künstler bzw. Arbeitsweise aufbereiten. (gilt für alle Unterrichtsbausteine)

6/Kunst

UV Künstlerkästen: Themenrelevant mit Daten aus Enzyklopädien (z.B. Wikipedia) und anderer Informationsdienste umgehen lernen, Daten filtern, strukturieren und für einen selbst gewählten Künstler aufbereiten.

8/Religion

Ausgehend von der Thematik der Bewahrung der Schöpfung als anregendem Ausgangspunkt recherchieren die SuS angeleitet und reflektiert im Internet. Es werden auf der Grundlage einer Internetrecherche unterschiedliche Verfahren der Aufbereitung von religiösen Inhalten dargestellt: z. B. Power-Point, Erklär-Video, Plakat. Grundlegende Präsentations-Regeln und die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Darstellungen werden diskutiert. (Augmentation) – Bezug KLP GY, S. 37 Methoden-

kompetenz: Die SuS können zu religiös relevanten Sachverhalten selbstständig Informationen sammeln und präsentieren.

2.3 Informationsbewertung

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

6/Deutsch

UV 2 Freundschaften: mit Kommunikationsdiensten (z.B. Facebook) und Messengern (z.B. WhatsApp) kritisch umgehen lernen; ihre Strategien und Absichten bewerten.

7/Deutsch

UV 2 Freundschaften: mit Kommunikationsdiensten (z.B. Facebook) und Messengern (z.B. WhatsApp) kritisch umgehen lernen; ihre Strategien und Absichten bewerten. (vgl. KLP De, 3.1.8, S. 26)

7-8/ Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können über Texte und Informationen sowie deren Quellen sprechen, diese analysieren und kritisch bewerten (GL 3: Text smart 2: Instructions: Station 1: Factual texts. S.58) (GY KLP, S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können einfache Internetrecherchen zum Thema durchführen und Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

9/ Englisch

Die SchülerInnen erarbeiten eine Checkliste, anhand derer sie themenrelevante Informationen für ihre Recherchen filtern können und lernen, die Qualität unterschiedlicher Internetquellen zu prüfen (GL 5 Unit 3, S. 54) (GY KLP, S. 42)

8/Biologie:

Kompetenzbereich Erkenntnisgewinnung: Recherchieren in unterschiedlichen Quellen (Print und elektronische Medien) und kritisches Auswerten der Daten, Untersuchungsmethoden und Informationen (KLP Gym Sek I S.20) Inhaltlicher Bezug SIC: Treibhauseffekt und Klimawandel - SuS analysieren den Film „Treibhaus Erde“ mit Hilfe von Arbeitsblättern, führen im Internet die Berechnung ihres ökologischen Fußabdrucks aus und bewerten die gewonnenen Daten kritisch. Augmentation

11-12/Erdkunde

Kritischer Umgang mit Medienquellen unterschiedlicher Aussage: z.B. Pro und Contra biologischer Landbau oder Genpflanzen (S. 39/40 KLP GYM SII).

9/Geschichte

Die SuS setzen sich beispielhaft ausgehend von einem Thema in Jg. 9 mit der Vertrauenswürdigkeit von Internetquellen auseinander und lernen Strategien zur Überprüfung der Qualität einer Internetquelle kennen. Sie lernen dabei zu unterscheiden zwischen privaten Blogs, wissenschaftlichen Aufsätzen und redaktionell betreuten Internetseiten und überprüfen, wie auf einzelnen Seiten Informationen Glaubwürdigkeit verliehen wird. (Augmentation) Bezug KLP GY, S. 28f. Sachkompetenz: Die Schüler(innen) analysieren in ersten Ansätzen historische Darstellungen und historisch begründete Orientierungsangebote. Methodenkompetenz, S. 28: Die Schüler(innen) unterscheiden Merkmale von Materialien und schätzen den Aussagewert verschiedener Materialsorten ein.

9/Praktische Philosophie

Im Rahmen des Themas „Die Frage nach dem guten Handeln“ bedenken die SuS das Wirtschaftsinteresse der GAFA-Gruppe. Die SuS reflektieren ihre Funktion als Internet- und Smartphone-Konsumenten, deren „Spuren“ letztlich wertvolle Wirtschaftsdaten darstellen. Die SuS lernen zudem Open-Source-Software als Alternative zu Produkten der GAFA-Gruppe kennen. Kompetenzbezug KLP: „Die SuS entwickeln Übersicht über unsere Medienwelt, gehen kritisch mit neuen Medien um und reflektieren die Bedeutung der Medien und medialen Kulturtechniken.“ (Sachkompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 31) „Die SuS reflektieren den Einfluss von Medien auf Urteile und Handlungen“ (Sachkompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 14)

8/Religion

Die SuS setzen sich beispielhaft ausgehend von dem Thema Bewahrung der Schöpfung in Jg. 8 mit der Vertrauenswürdigkeit von Internetquellen auseinander und lernen Strategien zur Überprüfung der Qualität einer Internetquelle kennen. Bezug KLP Gy, S. 24/29f. Methodenkompetenz: Die SuS können religiös-graphische Darstellungsformen analysieren, aus Medien (u.a. künstlerische Darstellungen) abstrakte Informationen und leitende Aussagen entnehmen, wiedergeben und deren Wirkung erläutern.

9/Religion

Im thematischen Zusammenhang des Projektes zur Welt der Arbeit/Wirtschaft (9.1) und in Anlehnung an das Betriebspraktikum setzen sich die SuS mit Elementen einer christlichen Wirtschaftsethik auseinander (z.B. Kirchen und Klöster als Wirtschaftsunternehmen, ethische Geldanlagen). Sie bedenken u.a. das Wirtschaftsinteresse der GAFa-Gruppe und reflektieren ihre Funktion als Internet- und Smartphonekonsumenten, deren „Spuren“ letztendlich wertvolle Wirtschaftsdaten darstellen. Dabei lernen die SuS Open-Source-Software als Alternative zu Produkten der GAFa-Gruppe kennen. Sie lernen das Darknet als identitätsverschleiernendes „Internet-Instrument“ kennen und einschätzen und diskutieren mit Referenten des Chaos-Computer-Clubs über Chancen und Risiken des Internets. Bezug: (SK/DK KLP ev. Rel. Gy, S.25-27) Die SuS erklären, warum sich Christen gegen Unrecht politisch engagieren und ggf. auch Widerstand leisten. Bezug: UK KLP ev.Rel Gy, S.25-27: Die SuS beurteilen die wechselseitigen Einflüsse von Religion und Gesellschaft, Kultur, Staat und Wirtschaft. Im Kontext des Projektes „Gewalt und Fremdsein“ - und der Friedensbeitrag der Weltreligionen (9.2) beschäftigen sich die SuS mit der Kirche im Nationalsozialismus, mit der Bergpredigt, der Gewaltlosigkeit im Hinduismus (Gandhi) und im Buddhismus (Achtsamkeit). Sie entdecken/erleben im Rahmen der oben genannten Themen anhand einer Rollenübernahme durch virtuelle Avatare ein spezifisches Verhalten und Handeln in virtuellen Räumen (Begegnung mit dem Fremden, dystopische und utopische Räume). Bezug: SK/DK KLP ev.Rel. Gy, S.25-27: Die SuS erläutern unterschiedliche Vorstellungen von Welt und Wirklichkeit in Religionen und Weltanschauungen. Bezug: UK KLP ev.Rel. Gy, S.25-27: die SuS beurteilen die Konsequenzen unterschiedlicher Weltdeutungen und Menschenbilder für die Lebensgestaltung. Bezug: UK KLP ev. Rel. Gy, S.25-27: Die SuS beurteilen die Konsequenzen ethischer Leitlinien und religiöser Vorschriften für die Lebensgestaltung.

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

5/Deutsch

UV 11 Das Fernsehen unter der Lupe - Medien bewusst nutzen: Kein Tag ohne Fernsehen?! Ein Medientagebuch führen. Welche Medien nutze ich wie oft? Welche Gefahren bestehen beim Umgang mit Smartphone & Internet? Bezug KLP Gy, S. 19.

6/Deutsch

UV 3 Diskussion und Argumentation: sinnvoll Computerspiele sowie Video-und Onlinespiele nutzen lernen. Gefährdungen erkennen. Einblicke ins Jugendschutzgesetz bekommen.

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

5/Deutsch

Schreiben: Die SuS setzen sich ein Schreibziel und wenden elementare Methoden der Textplanung (z. B. Notizen, Stichwörter), Textformulierung und Textüberarbeitung an (insbesondere in Schreibkonferenzen) (GY KLP, S. 29) SIC: Die SuS schreiben in Partnerarbeit und im analogen und digitalen Austausch mit Studentinnen und Studenten der Universität Bonn an einem über Wordpress kommentierbaren Hypertext zum Themenbereich „Gespenstergeschichten“, den sie aufgrund des erhaltenen Feedbacks mehrmals überarbeiten. (Augmentation); Bezug KLP Gy, S. 15-17

6/Deutsch

UV 1 Projekt Nordsee: Artikel zum Besuch in Langeoog verfassen, sie überarbeiten und mit anderen in einer Klassenzeitung/Wandzeitung teilen. Informationen, Artikel und Reportagen an lokale Zeitungen weiterleiten.

UV 2 Freundschaften: Informationen über E-Mail, Chat und Handy mit Freunden zielgerecht teilen. Vor- und Nachteile der Nutzung erfassen.

7/Deutsch

UV 4 Werbung untersuchen und gestalten: Erstellte Werbeclips im Internet zur Verfügung stellen und mit andern teilen. (vgl. KLP De, 3.3.5, S. 39)

8/Deutsch

UV 8/11: Verbesserung der analytischen Fähigkeiten durch Schreibwerkstatt/Textlupe (Kooperation z.B. über Google docs) (KLP: S. 52)

9/Deutsch

UV 4: Kreativwerkstatt: Schreiben zu Bildern: Kurzgeschichten verfassen (Kooperation z.B. mit Google docs)

Bezug zum KLP: Kapitel 3.2 (Schreiben), Kompetenz 1: „Die Schülerinnen und Schüler beherrschen Verfahren prozesshaften Schreibens. (Schreibplanung: Zielsetzung, Arbeitshypothesen, Gliederung, Stoffsammlung; Generierung strukturierter, verständlicher, sprachlich variabler und stilistisch stimmiger Entwürfe: sprachliche Mittel einsetzen; Zitate in Texte integrieren; über notwendige fachspezifische Begrifflichkeit verfügen; sprachliche und inhaltliche Überarbeitung (auch rechtschreiblich, evtl. unter Nutzung von Textverarbeitungsprogrammen): Aufbau, Inhalt und Formulierungen hinsichtlich der Aufgabenstellung überprüfen. Insgesamt: in situationsadäquatem Tempo lesbar schreiben)“ (KLP S. 29)

UV 4/6: Verbesserung der analytischen Fähigkeiten durch Schreibwerkstatt/Textlupe (Kooperation z.B. über Google docs)

Bezug zum KLP: Kapitel 3.3 (Lesen – Umgang mit Texten und Medien), Kompetenz 7: „Sie erschließen (beschreiben und deuten) literarische Texte mit Verfahren der Textanalyse auch unter Einbeziehung historischer und gesellschaftlicher Fragestellungen. (Textinhalt – Handlung, Handlungszusammenhang – wiedergeben; Figuren-, Raum-, Zeitdarstellung, spezifische Formen und Merkmale untersuchen und ihre Funktion bestimmen; an einem Beispiel Epochenmerkmale identifizieren und berücksichtigen – Wort-, Satz-, Gedankenfiguren, Bildsprache (Metapher))“ (KLP, S. 29)

Kapitel 3.2 (Schreiben), Kompetenz 7: „Sie analysieren Texte und Textauszüge (literarische Texte, Sachtexte und medial vermittelte Texte) unter Berücksichtigung formaler und sprachlicher Besonderheiten und interpretieren sie ansatzweise. (Inhalte auch längerer und komplexerer Texte verkürzt und abstrahierend wiedergeben; Informationen aus linearen und nicht-linearen Texten zusammenfassen, so dass insgesamt eine kohärente Darstellung entsteht; formale und sprachlich-stilistische Gestaltungsmittel und ihre Wirkungsweise an Beispielen darstellen; Deutungshypothesen erstellen, Argumente und Gegenargumente formulieren, überdenken und einbeziehen; Argumente gewichten und Schlüsse ziehen; einen Argumentationsansatz erstellen und begründet entfalten)“ (KLP, S. 34)

5-6 /Englisch

Die SchülerInnen lernen Leserbriefe schreiben und beantworten, z.B. Antworten auf typische Leserbriefe an eine Agony Aunt (GL 2 Unit 5 Unit Task: Our advice collection, S.100-101) (GY KLP, S.24, S.26, S.28)

7-8/Englisch

Die SchülerInnen können eine Online-Nachricht schreiben, z.B. eine E-Mail, einen Blog-Eintrag oder einen Blog-Kommentar zu einem Blog-Eintrag (GL 4, Unit 1: Living here isn't bad, S.14, GL 4, Unit 2: Text smart 2, S.73, GL 4, Unit 3, Personal travel writing, S.106, GL4 Unit 4: Beitrag für ein Online-Forum, S.119) (GY KLP, S. 35)

Die Schülerinnen und Schüler können einen Reisebericht in Form eines Klassenblogs erstellen und veröffentlichen. Dabei reflektieren sie den Umgang mit ihren persönlichen Daten und wenden Regeln zum Schutz ihrer eigenen Daten an. (GL 3: Unit 2: Write your own travel blog. S.45/GL 3: Unit 4: Your travel plan. S.97/104) (GY KLP, S.30 Sprechen: Sie können eigene Standpunkte und Wertungen einbringen; S.34 Methodische Kompetenz – Schreiben: Sie können Kommunikationssoftware für kommunikatives Schreiben verwenden und S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

9 /Englisch

Die SchülerInnen beschreiben den eigenen Konsum sozialer Netzwerke (GL 5 Unit 3, S. 60) (GY KLP S. 37/38) und hinterfragen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft (z.B. „Dos and don'ts for the internet“, Unit 3 S. 65) (GY KLP S. 38/39)

9/Geschichte

Die SuS bewerten mit Hilfe der Kommentar-/Korrekturfunktion eines geeigneten Programms/ einer geeigneten Blog-Software gegenseitig die Qualität von eigenen Bild- oder Textanalysen. (Augmentation) Bezug KLP GY, S. 28f. Methodenkompetenz: Die Schüler(innen) wenden elementare Schritte der Interpretation von (Text-)Quellen und der Analyse von Sekundärliteratur sach- und themengerecht an. Sie nutzen grundlegende Arbeitsschritte zur sach- und fachgerechten Informationsentnahme und Erkenntnisgewinnung aus Bildquellen (incl. Karikaturen, Fotos, Plakaten), Karten, Statistiken, Verfassungsschemata und Schaubildern.

8-10(RS)/Physik

Physik Apps (z.B. PHYPHOX Uni Aachen) zu physikalischen Experimenten (Optik, Elektrik, Akustik, Energie) nutzen, diese gemeinsam auswerten, dokumentieren, präsentieren (Digitale Poster) und diskutieren KLP Phy S5, S8, S9, S. 18 und S5, S. 19 (S, A, M)

5/Religion

Die SuS setzen im Rahmen der Auseinandersetzung mit biblischen Texten religiöse Sprachformen in verschiedene Kommunikationsformen (Chat, Instagram, Emoticons etc) um. Bezug KLP Gy, S.18 Handlungskompetenz: Die SuS setzen religiöse Texte gestalterisch in verschiedene Ausdrucksformen um.

8-9/Spanisch

Die SuS planen und gestalten z.B. eine Modenschau (Rutas Para Ti, S. 141), einen Werbefilm zum Thema Möglichkeiten des Wassersparens (Rutas Para Ti, S. 156) oder eine Podiumsdiskussion zum Thema Kleiderkonsum (Rutas Para Ti, S. 143) und präsentieren ihre Ergebnisse dem Kurs bzw. laden sie z.B. bei YouTube hoch (GY KLP, S.50).

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

8/Deutsch

UV 13: Anhand von digitalen Beispielen die Merkmale der Jugendsprache erarbeiten und daraus Regeln der verschiedenen Kommunikationssituationen (Beruf, Privatleben etc.) ableiten. (KLP: S. 48)

9/Englisch

Die SchülerInnen beschreiben den eigenen Konsum sozialer Netzwerke (GL 5 Unit 3, S. 60) (GY KLP S. 37/38) und hinterfragen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft (z.B. „Dos and don'ts for the internet“, Unit 3 S. 65) (GY KLP S. 38/39)

8/Religion

Die SuS lernen in der Vorbereitung ihrer Präsentationen zu Nachhaltigkeitsthemen sich digital auszutauschen, Präsentationen kooperativ vorzubereiten und gegenseitig Verantwortung für die Inhalte

ihrer Präsentation zu übernehmen. Bezug KLP Gy, S. 25 Handlungskompetenz: Die SuS planen und realisieren ein fachbezogenes Projekt und werten dieses aus.

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

7/Deutsch

UV 6 Vorbereitung Praktikum: Simulation Bewerbungsgespräch, evtl. Video-Feedback (vgl. KLP De, 3.1.13, S. 28)

9/Englisch

Die SchülerInnen beschreiben den eigenen Konsum sozialer Netzwerke (GL 5 Unit 3, S. 60) (GY KLP S. 37/38) und hinterfragen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft (z.B. „Dos and don'ts for the internet“, Unit 3 S. 65) (GY KLP S. 38/39)

9/Philosophie

2. Thema (Fragenkreis 2): Die Frage nach dem Anderen: „Freundschaft – Liebe – Partnerschaft / Begegnung mit dem Fremden: SuS recherchieren und reflektieren die verschiedenen ethischen Grundsätze und kulturell-gesellschaftlichen Normen der Kommunikation in verschiedenen realen Gesellschaftsformen (Demokratie in Europa – Islamischer Staat – USA etc.) Die Schülerinnen und Schüler führen Gedankenexperimente zur Lösung philosophischer Probleme durch (= Methodenkompetenz; Bezug: KLP Gy, S. 32) und analysieren in moralischen Dilemmata konfluierende Werte und beurteilen sie (= Methodenkompetenz; Bezug: KLP Gy, S. 32) Rollenübernahme durch virtuelle Avatare (neue Perspektiven entdecken/erleben bzgl. des Geschlechtes, einer körperlichen Behinderung, der sozialen Herkunft, der Hautfarbe etc. Verhalten und Handeln in virtuellen Räumen (Begegnung mit Fremden; dystopische und utopische Räume): Die Schülerinnen und Schüler erfassen gesellschaftliche Probleme in ihren Ursachen und ihrer geschichtlichen Entwicklung, diskutieren diese unter moralischen und politischen Aspekten und formulieren mögliche Antworten (= Sachkompetenz; Bezug: KLP Gy, S. 31) und führen Gedankenexperimente zur Lösung philosophischer Probleme durch (= Methodenkompetenz; Bezug: KLP Gy, S. 32)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

9/Philosophie

Im Rahmen des Themas „Die Frage nach dem guten Handeln“ lernen die SuS das Darknet als Identitätsverschleiendes „Internet-Instrument“ kennen und einschätzen. „Die SuS entwickeln Übersicht über unsere Medienwelt, gehen kritisch mit neuen Medien um und reflektieren die Bedeutung der Medien und medialen Kulturtechniken.“ (Sachkompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 31)

5/Religion

Die SuS setzen sich im Rahmen einer ersten Reflexion über sich selbst und ihr Dasein als Schüler in einem christlichen Kontext mit den Risiken des Mobbings auseinander. Sie thematisieren dabei ethische Grundregeln und werden mit Reaktionsmöglichkeiten und Ansprechpartnern bei Cybergewalt und -kriminalität vertraut gemacht. Bezug KLP Gy, S.18 Urteilskompetenz: Die SuS bewerten einfache ethische Sachverhalte unter Rückbezug auf ausgewählte christliche Positionen und Werte.

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

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

5/Deutsch

UV 3 Das glaubst du nicht! Gespenstergeschichten lesen und schreiben: ein Klassen-Gespenstergeschichten-Buch erstellen – Arbeiten mit dem Bookcreator; KLP Gy, S. 15-17

7/Deutsch

UV 2 Balladen verstehen und (um-)gestalten: Balladen als Hörspiele, (Video-)Reportage, o.ä. umgestalten (vgl. KLP De, 3.3.11, S. 45)

UV 4 Werbung untersuchen und gestalten: Werbetexte, -anzeigen und -clips erstellen (vgl. KLP De, 3.3.5, S. 39)

Projektarbeit (fächerübergreifend) „Menschen, die die Welt veränderten“: Erstellen von Powerpoint-Präsentationen, Broschüren und Flyern. (vgl. KLP De, 3.3.5, S. 39)

UV 7 Alte und neue Erzählungen: Grundbegriffe des Erzählens; Schreibkonferenzen durchführen, Textverarbeitungs- und Textveröffentlichungsprogramme nutzen (vgl. KLP De, 3.2.1, S. 29)

8/Deutsch

UV 2: Präsentation einer Berufsgruppe (Recherche im Internet; Power-Point-Präsentation erarbeiten) (KLP: S. 24)

UV 3: Gedichte digital gestalten und veröffentlichen. (KLP: S. 45)

UV 11: Analyse der Figurenbeziehung in Kurzgeschichten durch die szenische Darstellung in Standbildern; diese werden festgehalten und digital ausgewertet.

UV 4/6/10: Erstellen von Lernvideos zu ausgewählten Themen einer Ganzschrift (Apps, Videoschnittprogramme) (KLP: S. 28)

UV 4/6/10: Ggf.: Anlegen eines digitalen Portfolios oder Blogs (Evernote, Google drive, Wordpress, Tumblr) (KLP: S.: 45)

9/Deutsch

UV 2: Präsentation einer Berufsgruppe (Recherche im Internet; Vertiefung von PowerPoint-Kenntnissen aus Klasse 8)

Bezug zum KLP: Kapitel 3.1 (Sprechen und Zuhören), Kompetenz 4: „Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese (ggf. mithilfe eines Stichwortzettels/einer Gliederung) weitgehend frei vor. Sie unterstützen ihren Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind. (z. B. Tafel, Folie, Plakat, Moderationskarten)“ (KLP, S. 24)

UV 4: Analyse der Figurenbeziehung in Kurzgeschichten durch die szenische Darstellung in Standbildern; diese werden festgehalten und digital ausgewertet.

Bezug zum KLP: Kapitel 3.1 (Sprechen und Zuhören), Kompetenz 13: „Sie erarbeiten mithilfe gestaltenden Sprechens literarischer Texte und szenischer Verfahren Ansätze für eigene Textinterpretationen. (z.B. durch unterschiedliche sprecherische Gestaltung von Textstellen kontroverse Deutungen realisieren)“ (KLP, S. 28)

UV 7/11: Erstellen von Lernvideos zu ausgewählten Themen einer Ganzschrift (Apps, Videoschnittprogramme)

Bezug zum KLP: Kapitel 3.3 (Lesen – Umgang mit Texten und Medien), Kompetenz 11: „Sie arbeiten gestaltend mit Texten. (z. B. Bild-Text-Ton-Verbindungen u. Ä.; diese medial vermittelten Texte präsentieren; Perspektivenwechsel gestalten: innerer Monolog, Brief in der Rolle einer literarischen Figur; szenische Umsetzung, Paralleltext, weiterschreiben, in eine andere Textsorte umschreiben)“ (KLP, S. 45)

UV 7/11: Ggf.: Anlegen eines digitalen Portfolios oder Blogs (Evernote, Google drive, Wordpress, Tumblr)

Bezug zum KLP: Kapitel 3.3 (Lesen – Umgang mit Texten und Medien): Kompetenz 11: „Sie arbeiten gestaltend mit Texten. (z. B. Bild-Text-Ton-Verbindungen u. Ä.; diese medial vermittelten Texte präsentieren; Perspektivenwechsel gestalten: innerer Monolog, Brief in der Rolle einer literarischen Figur; szenische Umsetzung, Paralleltext, weiterschreiben, in eine andere Textsorte umschreiben)“ (KLP, S. 45)

5-6 / Englisch

Die SchülerInnen erarbeiten und präsentieren ein Medienprodukt (z.B. Plakat, Broschüre, Prospekt, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag) (GL 1: Unit Task Unit 4: A survey about free time, S.80-81, GL 2 Unit Task Unit 1: Our travel report, S.22-23), GL2 Unit Task Unit 2: Join our club! Einen Schulclub mit einem Flyer und einer Präsentation vorstellen, S.38-39, GL 2: Unit Task Unit 4: The aliens have landed! Einen Radiobericht planen, schreiben und aufnehmen, S.78-79) (GY KLP, S.23-28)

7-8 / Englisch

Die SchülerInnen erstellen und präsentieren ein Medienprodukt (Werbeanzeige (GL 4, Unit 1, S.37), Wiki-Text oder Online-Bewertung (GL 4, Unit 2: Text smart 2: Internet texts), Podcast-Interview (GL 4 Unit Task Unit 2: A pocketful of New York City dreams, S.62-63) (GY KLP, S.34-36)

7-8/ Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe des Textverarbeitungsprogramms Word einen Persönlichkeitstest erstellen (GL 3: Unit Task 1: Make a personality test!. S.17) (GY KLP, S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/ Englisch

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein kurzes Screenplay (mit Hilfe einer Screenplay-Software) für die Erstellung eines Kurzvideos, um die interkulturellen Unterschiede und / oder Konflikte zwischen deutschen und britischen Frühstücksgewohnheiten darzustellen und zu vergleichen /GL 3: Across cultures 1: Breakfast with the host family. S.35) (GY KLP, S.30 Sprechen: Sie können in Rollenspielen unterschiedliche Perspektiven erkunden und in Gesprächssituationen Erfahrungen einbringen und Meinungen vertreten; S. 32 Interkulturelle Kompetenz: Sie können in fiktiven Begegnungssituationen ihr Repertoire an kulturspezifischen Verhaltensweisen anwenden, S.35f Umgang mit Texten und Medien: Sie können produktionsorientierte Verfahren einsetzen, um Rollenspiele durchzuführen; sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Videoverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können einen Reisebericht in Form eines Klassenblogs erstellen und veröffentlichen. Dabei reflektieren sie den Umgang mit ihren persönlichen Daten und wenden Regeln zum Schutz ihrer eigenen Daten an. (GL 3: Unit 2: Write your own travel blog. S.45/GL 3: Unit 4: Your travel plan. S.97/104) (GY KLP, S.30 Sprechen: Sie können eigene Standpunkte und Wertungen einbringen; S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können einen Reiseprospekt erstellen und das Ergebnis kritisch bewerten, indem sie die unterschiedlichen Gestaltungsmittel bewusst einsetzen, ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert präsentieren und kriteriengeleitet Feedback geben (GL 3: Unit 2: Unit task: Making a travel brochure. S.47) (GY KLP, S.30 Sprechen: Sie können eigene Standpunkte und Wertungen einbringen; S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können ein Flugblatt erstellen, um interkulturelle und höfliche Verhaltensweisen in England darzustellen (GL 3: Across cultures 3. Tips for Alien. S.95) (GY KLP, S. 34f) S. 32 Interkulturelle Kompetenz: Sie können in fiktiven Begegnungssituationen ihr Repertoire an kulturspezifischen Verhaltensweisen anwenden und S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms (z.B. Paint / Photoshop) eine Bildergeschichte/ Fotostory zu einem Theaterstück erstellen, indem sie die unterschiedlichen Gestaltungsmittel bewusst einsetzen, ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert präsentieren und kriteriengeleitet Feedback geben (GL 3: Unit 4: Bring the story to life. S.117 (GY KLP, S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitsergebnisse mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten)

9/Englisch

Die SchülerInnen erstellen selbständig einen Werbefilm (GL 5 Unit 2, S. 40) oder einen Videoblog (GL 5 Unit 3, S. 50) und präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert (GY KLP S. 43); sie präsentieren Statistiken zu einem selbst erstellten political survey und geben kriteriengeleitet Feedback zum Produkt bzw. der Präsentation (GL 5 Unit 2, S. 49) (GY KLP, S. 37)

5-10RS/Mathematik

Graphische Aufbereitung und Darstellung von Daten und Zahlen; digitale Lernplakate erstellen und präsentieren. (A,M)

KLP Mathe Seite 19 Modellieren S1 ; Werkzeuge S2; Seite 23 Stochastik S2; Seite 28 Stochastik S1/2

10-EF/Biologie

Kompetenzbereich Kommunikation: biologische Sachverhalte, Arbeitsergebnisse und Erkenntnisse adressatengerecht sowie formal, sprachlich und fachlich korrekt in Kurzvorträgen oder kurzen Fachtexten darstellen (KLP Gym Sek II S.21). Inhaltlicher Bezug SIC: UV I und UV II – Kein Leben ohne Zelle – SuS entwickeln anhand eines Leitfadens ein eigenes Lernvideo zum Thema Zellbiologie (z.B. zum Aufbau von Proteinen) und präsentieren dieses ihrer Lerngruppe. Nach einer Abstimmung werden die besten Videos auf der Schulhomepage und auf dem Youtube-Kanal der Schule hochgeladen -> Redefinition

11/Biologie

Kompetenzbereich Kommunikation: biologische Sachverhalte, Arbeitsergebnisse und Erkenntnisse adressatengerecht sowie formal, sprachlich und fachlich korrekt in Kurzvorträgen oder kurzen Fachtexten darstellen (KLP Gym Sek II S.21) Inhaltlicher Bezug SIC: UV I-III – Genetik- SuS entwickeln mit Hilfe von PowerPoint ein Quiz im Stil von „Wer wird Millionär“ zum Thema Proteinbiosynthese und Genregulation und festigen somit die Unterrichtsinhalte -> Redefinition

11-12 Erdkunde

Poster-Erstellung: Die Schüler lernen mit Hilfe von einer Powerpointfolie, ein fachlich richtiges, optisch ansprechendes und inhaltlich propädeutisches Poster zu erstellen, welches abschließend einen fachlich relevanten Sachverhalt anschaulich darstellt. Die Schüler arbeiten dabei weitestgehend selbstständig, kooperativ und kriteriengeleitet. (S. 39/40 KLP GYM SII)

6-7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können ein Portfolio über ihre Lebenswelt vorstellen (sich vorstellen, Interessen und Abneigungen formulieren, ihre Schule / ihr Wohnviertel vorstellen u.a.) erstellen, indem sie dabei unterschiedliche Gestaltungsmittel (z.B. Fotos, Farbe, Schrift) bewusst einsetzen (D1: Unité 1: Moi, je suis ... S.23 / D1: Unité 2: J'aime ... Je déteste ... S.35/ D1: Unité 4: Mon collège. S. 69/ D1: Unité 5: Mon quartier et mes activités. S. 89) (GY KLP, S.23 Schreiben: Sie können kurze Texte verfassen und dabei Angaben über sich und ihre Lebenswelt machen; S.27 Sprachenlernen: Sie können kleine Projekte durchführen)

6-7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können ein Kurzvideo erstellen, in dem sie ihre Schule adressatengerecht vorstellen (D1: Unité 4: Mon collègue. S.69) (GY KLP, S.22 Sprechen: Sie können mit elementaren sprachlichen Mitteln Auskünfte über ihre Schule geben; Sie können in einfachen Sätzen Orte beschreiben)

6-7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können ein Interview erstellen, in dem sie einen Freund / eine Freundin zu ihrem Privatleben befragen (D1: Unité 5: On prépare une interview. S.83) (GY KLP, S.22 Sprechen: Sie können mit elementaren sprachlichen Mitteln Auskünfte über andere Personen geben; sie können elementare Kontaktgespräche und Interviewgespräche führen, in denen sie Fragen stellen)

6-7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen Projektplan für eine Modenschau sowie deren Filmung und präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert (D1: Unité 6: Des vêtements et des couleurs. S.100) (GY KLP, S.22 Sprechen: Sie können in einfachen Sätzen Kleidung und Farben beschreiben; sie können in kurzen Rollenspielen eine Modenschau darstellen)

7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen Prospekt über einen Themenpark. (D1: Unité 7: Des attractions pour tout le monde. S.117) (GY KLP, S.23 Schreiben: Sie können kurze Gebrauchstexte verfassen und dabei einen Ort beschreiben)

7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler führen ein Telefongespräch und dokumentieren dieses als Audiodatei (D2: Unité 2: Un coup de téléphone. S.32) (GY KLP, S.22 Sprechen: Sie können einfache Dialoge vortragen)

7/ Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können ein menu de rêve erstellen und adressatengerecht vorstellen (D2: Unité 4: Mon menu de rêve. S.67) (GY KLP, S.29 Schreiben: Sie können verschiedene Textsorten in einfacher Form nach Vorgaben verfassen)

7-8/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Video über eine kurze Diskussion mit ihren Eltern und geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt ihrer Mitschüler (D2: Unité 7: Trouvez des arguments. S.108) (GY KLP, S.28 Sprechen: Sie können in Rollenspielen, in Begegnungssituationen einfache alltägliche Kommunikationssituationen sprachlich bewältigen)

8-9/Französisch:

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Hörspiel auf Basis von Romanauszügen des Buches Soupçons und geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt ihrer Mitschüler . (D3: Unité 2: Soupçons. S.21ff) (GY KLP, S.37 Aussprache und Intonation: Sie können auch umfangreiche Texte sinngestaltend und adressatenbezogen vortragen)

8-9/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler erstellen und präsentieren eine Umfrage zum Thema Ma vie comme je l' imagine ... (D3: Unité 3: Ma vie comme je l' imagine ...S. 54) (GY KLP, S.35 Sprechen: Sie können Arbeitsergebnisse mit visueller Unterstützung angemessen präsentieren)

9/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler führen ein Interview und dokumentieren dieses als Audiodatei, in dem sie Passanten (Klassenkameraden/Lehrer) zu einem Festival befragen (D4: Unité 1: On fait une interview. S.20) (GY KLP, S.34 Sprechen: Sie können in alltäglichen Gesprächssituationen ihre Redeabsicht verwirklichen und dabei auch Nachfragen stellen und auf Gefühlsäußerungen reagieren)

8/Geschichte

Die Schüler(innen) wählen in Absprache mit dem Lehrenden ein Thema des Jg. 8 (Was Menschen im Mittelalter voneinander wussten/ neue Welten – neue Horizonte/ Europa wandelt sich: Absolutismus/ Aufklärung und Französische Revolution) und gestalten dazu eine eigene informierende Internetseite mit Hilfe von Wordpress, in die ein „Wiki“ zu den wichtigsten Fachbegriffen integriert ist. Ausgehend von diesem Wiki entwerfen sie ein digitales Quiz. (Augmentation) Bezug zum KLP GY, S. 28 Sachkompetenz: Die Schüler(innen) benennen Schlüsselereignisse, Personen und charakteristische Merkmale einzelner Epochen und Gesellschaften. Sie wenden grundlegende historische Fachbegriffe sachgerecht an. Methodenkompetenz, S. 29: Die Schüler(innen) stellen historische Sachverhalte problemorientiert und adressatengerecht medial dar und präsentierten diese (z. B. Strukturbilder, Grafiken, Kurzreferate, ggf. auch computergestützt)

7/Kunst

UV Collagen; Digitale Bilder herstellen und bearbeiten: Ausstellungen der Ergebnisse planen und umsetzen.

UV Animationswerkstatt: Fotostorys, Animationsfilme und kreative Bildgestaltungen auf der Schul-Homepage oder Internetplattformen gezielt präsentieren.

6 /Musik

UV 6.2.1 Die Musik-Kultur in den Schlössern der Könige, Fürsten und Grafen im Barock - Erforschung des Musiklebens im Barock

Gestalten einer barocken Szene „Ein Fest auf dem Schloss des Sonnenkönigs“ (Kostüme, Requisite, Tanzschritte im Menuett) als Gruppenarbeit, Aufnahme der Szenen mittels Videokamera, Präsentation der Aufnahmen im Klassenverband

Bezug KLP Musik GY , S. 20: Die SchülerInnen realisieren einfache vokale und instrumentale Kompositionen aus unterschiedlichen Epochen und sie entwerfen und realisieren musikbezogene Gestaltungen in einem historisch-kulturellen Kontext.

8/Musik

UV 8.1.1 Von Rock 'n' Roll bis Techno – Populäre Musik des 20. und 21. Jahrhunderts

Die Schülerinnen und Schüler realisieren vokale und instrumentale Kompositionen vor dem Hintergrund ihres historisch-kulturellen Kontextes, entwerfen und realisieren musikbezogene Gestaltungen aus einer historischen Perspektive

Bezug zum KLP Musik Gy, S. 22 „Die Schülerinnen und Schüler entwerfen kontextbezogene klangliche Gestaltungen auf der Grundlage formaler Strukturierungsmöglichkeiten und der Ordnungssysteme musikalischer Parameter, sie realisieren und präsentieren vokale und instrumentale Kompositionen sowie eigene klangliche Gestaltungen auch unter Verwendung digitaler Werkzeuge und Medien, sie stellen Klanggestaltungen in grafischen oder elementaren traditionellen Notationen dar.“

UV 8.1.2 Mit Musik manipulieren – Musikalische Tricks in der Werbung

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vokale und instrumentale Kompositionen bezogen auf einen funktionalen Zusammenhang mit Hilfe digitaler Software bzw. MusikApps. Sie entwerfen, realisieren und präsentieren klangliche Gestaltungen im Zusammenhang mit anderen künstlerischen Ausdrucksformen auch mit Hilfe digitaler Software bzw. MusikApps.

Bezug zum KLP Musik Gy, S. 22 „Die Schülerinnen und Schüler entwerfen kontextbezogene klangliche Gestaltungen auf der Grundlage formaler Strukturierungsmöglichkeiten und der Ordnungssysteme musikalischer Parameter, sie realisieren und präsentieren vokale und instrumentale Kompositionen sowie eigene klangliche Gestaltungen auch unter Verwendung digitaler Werkzeuge und Medien, sie stellen Klanggestaltungen in grafischen oder elementaren traditionellen Notationen dar.“

9/Musik

UV 9.1.2 Musik im Wandel der Zeiten

Die Schülerinnen und Schüler realisieren kontextbezogene klangliche Gestaltungen aus einer historischen Perspektive instrumental, vokal und/oder Hilfe der Softwareprogramme capella tonica fugata und capella tonica pop.

Bezug zum KLP Musik Gy, S. 26 „Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten vokale und instrumentale Kompositionen bezogen auf einen funktionalen Zusammenhang, sie entwerfen, realisieren und präsentieren klangliche Gestaltungen im Zusammenhang mit anderen künstlerischen Ausdrucksformen.“

9/Philosophie

4. Thema (Fragenkreis 7): Die Frage nach Ursprung, Zukunft und Sinn - Kapitel „Sterben, Tod – und was danach?“ Die SuS recherchieren und vergleichen verschiedene Menschen- und Weltbilder und vergleichen sie; sie entwickeln digitale Poster am Computer; zusätzlich reflektieren sie philosophische Aspekte von Weltreligionen, indem sie digitale Präsentationen zu verschiedenen Weltreligionen erstellen und präsentieren. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln verschiedene Menschen- und Weltbilder und vergleichen sie = Sachkompetenz; Bezug: Gy, S. 31), reflektieren kulturelle Phänomene und philosophische Aspekte von Weltreligionen (= Sachkompetenz; Bezug:KLP Gy, S. 31) und führen Gedankenexperimente zur Lösung philosophischer Probleme durch (= Methodenkompetenz; Bezug: KLP Gy, S. 32) Die Schüler produzieren unter Anleitung eine Software/Strukturskizzen für VR-Brillen-Programme

9/Religion

Die SuS wählen im Rahmen der Beschäftigung mit dem 5. Gebot ein Schwerpunktthema zur persönlichen Erarbeitung. Sie setzen sich mit ethischen Problemstellungen wie Sterbehilfe, Abtreibung etc. auseinander und präsentieren ihre Ergebnisse. Bezug KLP GY, S. 26 Sachkompetenz: Die SuS stellen die biblischen Grundlagen der Ethik in Grundzügen dar und zeigen exemplarisch auf, welche Konsequenzen sich daraus für menschliches Handeln ergeben. In der Präsentation zeigen sie, inwiefern es ihnen gelingt, ihre Medienprodukte adressatengerecht zu planen und zu gestalten und inwieweit sie in der Lage sind, Möglichkeiten der Veröffentlichung zu nutzen. Bezug KLP GY, S.25 Handlungskompetenz: Die SuS können zunehmend selbstständig Projekte zu religiösen Themen planen, durchführen und reflektieren.

8-9/Spanisch

Die SuS stellen eine berühmte Persönlichkeit vor (Rutas Para Ti, S. 24) (GY KLP, S.50);

sie lesen und antworten auf einen Forumsbeitrag zum Thema mandar saludos (Rutas Para Ti, S. 49) (GY KLP, S. 50);

sie drehen und präsentieren einen Film, in dem sie eine Führung durch die Schule machen (Rutas Para Ti, S. 59) (GY KLP, S.50);

sie erstellen einen Fotolog zu ihrer täglichen Routine (Rutas Para Ti, S. 66) (GY KLP, S.50);

sie führen eine Umfrage zum Thema Freizeitaktivitäten von Jugendlichen und präsentieren ihre erstellten Tabellen in Form von PowerPoint o.ä. dem Kurs (Rutas Para Ti, S. 85) (GY KLP, S.54);

sie präsentieren Sehenswürdigkeiten ihrer Heimatstadt in Form eines Videobeitrags oder einer Pow-

erPoint-Präsentation (Rutas Para Ti, S. 96) (GY KLP, S.55);
sie informieren zum Thema Gewässer in und außerhalb Deutschlands und präsentieren ihre Suchergebnisse in Form einer Mail (Rutas Para Ti, S. 149) (GY KLP, S.54);
sie recherchieren in Form eines Projekts zu einer selbst ausgewählten comunidad autónoma Spaniens und bereiten umfangreiche Präsentationen multimedial vor (Rutas Para Ti, S. 167-174). (GY KLP, S.55);
sie teilen ihre Grafik zum eigenen Wasserkonsum (Rutas Para Ti, S. 150) sowie anschließend eine auf den Rechercheergebnissen zu Wassereinsparungsmaßnahmen basierenden Werbefilm zu Möglichkeiten des nachhaltigen Wassergebrauchs (Rutas Para Ti, S. 156). (GY KLP, S.55).

4.2 Gestaltungsmittel

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

6/Deutsch

UV 3 Diskussion und Argumentation: zentrale Anliegen einer Website (Intention, Kommunikation, Information, Wirkung) einordnen und bewerten. Qualität von Informationen aus diversen Quellen identifizieren (z.B. Fiktionalität, Seriosität, usw.).

UV 11 Jugendroman und dessen Verfilmung (z.B. Emil und die Detektive, Harry Potter, Herr der Diebe, usw.): Einstellgrößen und Kameraperspektiven erfassen. Kameraeinstellungen und Figurenzeichnungen erproben und beurteilen.

7/Deutsch

UV 11 Jugendroman und dessen Verfilmung (z.B. Louis Sachar: „Löcher“): Einstellgrößen und Kameraperspektiven erfassen. Kameraeinstellungen und Figurenzeichnungen erproben und beurteilen. (vgl. KLP De, 3.3.8, S. 42)

8/Deutsch

UV 15: Filmanalyse einer Romanvorlage (Handlungsverlauf, Kameraperspektive, Schnitt, Montage) (KLP: S. 42)

9/Deutsch

UV 14: Filmanalyse einer Romanvorlage (Handlungsverlauf, Kameraperspektive, Schnitt, Montage) Bezug zum KLP: Kapitel 3.3 (Lesen – Umgang mit Texten und Medien), Kompetenz 8: „Sie verstehen längere epische Texte. (längerer Erzähltext bzw. Roman; die Handlung – z. B. in einer Inhaltsangabe – erfassen; Besonderheiten der Textsorte erkennen; die handelnden Personen charakterisieren; Gestaltungsmittel in ihrer Funktion beschreiben – z. B. Erzähler, Erzählperspektive etc.; sich mit den Texten auseinandersetzen, indem das Gelesene auf Kontexte (z. B. eigenes Vorwissen) bezogen wird; über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Erzähltexte verfügen – Film, Literaturverfilmung)“ (KLP, S. 42)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können zwei Versionen einer Filmszene vergleichen und bewerten (GL 3: Across cultures: Breakfast with the host family. S.34) (GY KLP; S.30 Sprechen: Sie können eigene Standpunkte und Wertungen einbringen und S. 35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Texterschließungsverfahren einsetzen, um die Wirkung von einfachen authentischen Texten zu erkunden)

6-7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler können eine Bildergeschichte/ Fotostory zu ihrem Tagesablauf erstellen und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungsmittel (z.B. Fotos, Farbe, Schrift) bewusst ein. (D1: Unité 4: Une journée de S.60) (GY KLP, S.23/ S.26 Schreiben / Umgang mit Texten und Medien: Sie können Alltagstexte verfassen und dabei Angaben über sich und ihre Lebenswelt machen)

6-7/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Video zum Thema Essen und/oder Kochen (einen Dialog auf dem Markt / im Restaurant führen; ein Kochvideo erstellen) und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungsmittel (z.B. Musik, Kameraeinstellung) bewusst ein (D2: Unité 4: Vous désirez? S. 60 / Mettre la table. S.61) (GY KLP, S. 28 Sprechen: Sie können in Rollenspielen, in Begegnungssituationen einfache alltägliche Kommunikationssituationen sprachlich bewältigen)

6-7/ Französisch

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Klassenzeitung, indem sie einen Projektplan entwickeln, unterschiedliche Gestaltungsmittel bewusst einsetzen und reflektieren (zum Thema Internet/ Französische Musik/ Französische Comics/ Französische Filme) (D2: Unité 6: Notre journal. S. 88ff) (GY KLP, S. 33 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Formen des eigenen experimentierenden Schreibens einsetzen, um die Wirkung von Texten zu erkunden)

8-9/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Broschüre über französischsprachige Länder, setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel bewusst ein und reflektieren diese (Quebec, Marokko, Burkina Faso, Neu-Kaledonien) (D3: Unité 5: Notre petit guide de la francophonie. S.92) (GY KLP, S.33 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Formen des eigenen experimentierenden Schreibens einsetzen, um die Wirkung von Texten zu erkunden)

8-9/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler gestalten ein Plakat für einen guten Zweck, setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel bewusst ein und reflektieren diese (D3: Module 2: Faire une affiche pour une bonne cause. S.116) (GY KLP, S.33 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Formen des eigenen experimentierenden Schreibens einsetzen, um die Wirkung von Texten zu erkunden) (GY KLP, S. 35 Schreiben: Sie können unterschiedliche Typen von stärker formalisierten Gebrauchstexten formulieren und gestalten)

9/Geschichte

Die Schüler(innen) nutzen das Verfahren des digital storytelling als biographische Methode (Tools z. B.: Animoto/Storify), um ausgehend von einem Lebensweg in den 1910er bis 1930er Jahren zu erklären, welche Gründe es für den Aufstieg des Nationalsozialismus und das Scheitern der Weimarer Republik gab. Dafür setzen sie sich mit Medien und Verfahrensweisen des digital storytelling auseinander und bewerten die Qualität, Aussagekraft, Wirkung und Aussageabsicht der digitalen Produkte ihrer Mitschüler(innen). Lokalhistorischer/ archivalischer Ausgangspunkt sind die Biographien des EL-DE-Hauses in Köln. (Modification) Bezug zum KLP GY, S. 28 Sachkompetenz: Die Schüler(innen) ordnen historisches Geschehen, Strukturen und Personen grobchronologisch, räumlich und sachlich/thematisch ein. Sie beschreiben wesentliche Entwicklungen, Umbrüche und Kontinuitäten im Zusammenhang. Sie entwickeln Deutungen auf der Basis von Quellen und wechseln die Perspektive, sodass diese Deutungen auch den zeitgenössischen Hintergrund und die Sichtweisen anderer adäquat erfassen. Methodenkompetenz: Die Schüler(innen) formulieren Fragestellungen, entwickeln und überprüfen Hypothesen. Sie identifizieren in Texten Informationen, die für die gestellte Frage relevant sind, benennen den Hauptgedanken eines Textes, stellen die gedanklichen Verknüpfungen dar und erschließen die Bedeutung eines Wortes (Schlüsselwort) oder Satzes /thematischer Kern. Methodenkompetenz, S. 29: Die Schüler(innen) stellen historische Sachverhalte problemorientiert und adressatengerecht medial dar und präsentieren diese (z. B. Strukturbilder, Grafiken, Kurzreferate, ggf. auch computergestützt). Urteilskompetenz, S. 29: Die Schüler(innen) prüfen, ob der erreichte Wissensstand als Basis für ein Urteil zureichend ist. Handlungskompetenz, S. 30: Die Schüler(innen) wenden erlernte Methoden konkret an, formulieren Deutungen, bereiten sie für die Präsentation vor der Öffentlichkeit auf und vertreten sie nach außen. Bezug zum SIC: X. Weimarer Republik, Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg

5/Kunst

UV Trickfilme: Einfache Lege- und Sachtrickfilme mit Animations Apps (z.B. Imotion HD, Animate it) herstellen und beurteilen können.

7/Kunst

UV Animationswerkstatt: Gestaltungsmittel von Fotostories und Animationsfilmen kennenlernen und sie selbst umsetzen (z.B. mit Graphic Novel, Comic Strip iT, Windows Movie Maker, Adobe Premiere Pro). Ihre Qualität, Wirkung und Aussageabsicht erfassen und bewerten.

9/Kunst

UV Bildbearbeitung und digitales Zeichnen: Gestaltungsmittel von räumlichen Bildern, ihrer Stimmungen und Aufwertungen kennenlernen (Programm GIMP). Architekturzeichnungen und Designobjekte mit Layers herstellen (Zeichen-Apps: z.B. Sketch Book, Paper53, ProCreate), überprüfen und beurteilen können.

4.3 Quelldokumentation

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

7/Deutsch

Projektarbeit (fächerübergreifend) „Menschen, die die Welt veränderten“: korrekte Quellenangaben erstellen, Webseiten verlinken (Hyperlinks setzen). (vgl. KLP De, 3.3.5, S. 39)

9/Deutsch

UV 2: Präsentation einer Berufsgruppe (Recherche im Internet; Vertiefung von PowerPoint-Kenntnissen aus Klasse 8)

Bezug zum KLP: Kapitel 3.1 (Sprechen und Zuhören), Kompetenz 4: „Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese (ggf. mithilfe eines Stichwortzettels/einer Gliederung) weitgehend frei vor. Sie unterstützen ihren Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind. (z. B. Tafel, Folie, Plakat, Moderationskarten)“ (KLP, S. 24)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können einen Reiseprospekt erstellen, indem sie eine fundierte Informationsrecherche durchführen und deren Quellen angemessen im Produkt hinterlegen (GL 3: Unit 2: Unit task: Making a travel brochure. S.47) (GY KLP, S.35 Umgang mit Texten und Medien: Sie können einfache Internetrecherchen zum Thema durchführen)

9/Geschichte

Die Schüler(innen) lernen im Rahmen des digital-storytelling Projekts zur WR/ zum Nationalsozialismus Verfahren sachlich korrekter Quelldokumentation kennen, die sie auf die wissenschaftspropädeutischen Anforderungen der Oberstufe (Facharbeit) vorbereiten. (Substitution) Bezug KLP GY, S. 28f. Methodenkompetenz: Die Schüler(innen) unterscheiden Merkmale von Materialien und schätzen den Aussagewert verschiedener Materialsorten ein. Sie nutzen grundlegende Arbeitsschritte zur sach- und fachgerechten Informationsentnahme und Erkenntnisgewinnung aus Bildquellen (inkl. Karikaturen, Fotos, Plakaten), Karten, Statistiken, Verfassungsschemata und Schaubildern.

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

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

7/Deutsch

UV 11 Jugendroman und dessen Verfilmung: Die Entwicklung und Funktion von Fotografie und Film vergleichen, untersuchen und deuten. (vgl. KLP De, 3.3.5, S. 39)

8/Deutsch

UV 13: Auswertung von Phänomenen des Sprachwandels in digitalen Medien (Chatsprache usw.) (KLP: S. 48)

9/Deutsch

UV 13: Auswertung von Phänomenen des Sprachwandels in digitalen Medien (Chatsprache usw.)
Bezug zum KLP: Kapitel 3.4 (Reflexion über Sprache), Kompetenz 9: „Sie kennen und bewerten ausgewählte Erscheinungen des Sprachwandels. (z. B. Bedeutungswandel, fremdsprachliche Einflüsse)“ (KLP, S. 50)

5-6/Englisch

SchülerInnen beschreiben und diskutieren Medienprodukte der MitschülerInnen

Die SchülerInnen kennen Grundregeln des Urheberrechts

Die SchülerInnen erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produkten, z.B. einer Website (GL 2 Unit 6, Station 2: Visit Cornwall – You’ll love it! S.114) (GY KLP, S.28)

Die SchülerInnen beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung des Internets (GL 2 Unit 5, Station 2: Forum? What Forum? Über den Nutzen des Internets als Informationsquelle sprechen (S.95)) (GY KLP, S.23-24)

7-8/Englisch

Die SchülerInnen arbeiten die Merkmale eines Wiki-Artikels und eines Blog-Eintrags heraus und vergleichen diese miteinander (The moon landing und Hoaxes and conspiracy theories) (GL 4, Unit 2: Text smart 2: Internet texts, S.71-73); die SchülerInnen erarbeiten die Eigenschaften einer Online-Bewertung (Capricorn One/The Martian) heraus (GL 4, Unit 2: Text smart 2: Internet texts, S.75, GL 4, Unit 3: Text smart 3: Travel texts: Hitchhiking in America, S.105) (GY KLP, S. 34-35)

9/Englisch

Die SchülerInnen analysieren und bewerten die Wirkung von Werbespots (GL 5 Unit 2, S. 40)

7-12/Chemie

Zum Beispiel fehlerhafte, unvollständige, verfälschte Versuchsanleitungen erkennen und verbessern

7/Kunst

UV Animationswerkstatt: Filmbeispiele, Videokunst und Fotostorys in ihrer Entwicklung und Bedeutung kennenlernen, sie untersuchen und bewerten können.

8/Geschichte

(Integration in das Medienprojekt des Jg. 8 möglich, fachübergreifend)

Die Schülerinnen setzen sich im Rahmen der Reihe „Neue Welten und Horizonte“ mit der Rolle des Buchdrucks für den Anbruch der Neuzeit auseinander. Ausgehend von dieser Medienrevolution betrachten sie diachron anhand von ein bis zwei weiteren Beispielen den Zusammenhang von medialer Entwicklung und historischen Ereignissen (Beispiel: Das Zeitungswesen und die 1848er Revolution/ die Telegrafie und die Entwicklung eines Weltmarkts im 19. Jh./ Nachrichtenwesen im I. Weltkrieg/ der „Volksempfänger“ im Nationalsozialismus/ Facebook und die Arabellion 2011/ Obama – der erste Internetwahlkampf 2008 / Donald Trumps Twitter-Präsidentschaft). Ausgehend von dem „segu“-Modul „Mediengeschichte im 19. und 20. Jahrhundert“ stellen sie an einem selbstgewählten Beispiel einen Medienwandel und seinen Einfluss auf die Gesellschaft dar. Bezug zum KLP GY, S. 28 Sachkompetenz: Die Schüler(innen) beschreiben wesentliche Entwicklungen, Umbrüche und Kontinuitäten im Zusammenhang. Sie beschreiben Zusammenhänge zwischen Vergangenheit und Gegenwart unter dem Aspekt der Gemeinsamkeiten, aber auch dem der historischen Differenz.

Methodenkompetenz, S. 29: Die Schüler(innen) unterscheiden zwischen Begründung und Behauptung, Ursache und Wirkung, Voraussetzung und Folge, Wirklichkeit und Vorstellung. Urteilskompe-

tenz, S. 29: Die Schüler(innen) analysieren und beurteilen Sachverhalte im Hinblick auf Interessenbezogenheit, beabsichtigte und unbeabsichtigte Nebenfolgen sowie ideologische Implikationen. Sie formulieren in Ansätzen begründete Werturteile und revidieren diese ggf. zugunsten besser begründbarer Urteile. Bezug zum SIC: VI. Neue Welten – neue Horizonte

5-6/Religion

Die SuS lernen ausgehend von biblischen Texten und deren Interpretation im Verlauf von 2000 Jahren Geschichte die Vielfalt der medialen Weitergabe von Wissen und Information und deren Entwicklung kennen. Sie analysieren unterschiedliche religiöse Sprachformen und deren Veränderungen. Bezug KLP Gy, S.24f Sachkompetenz: Die SuS können religiöse Zeichen, Symbole und Sprachformen identifizieren und deuten, Formen religiöser, insbesondere kirchlicher Praxis und Räume deuten, Bilder, religiöse Räume und Symbole in ihren religiösen und gesellschaftlichen Kontext einordnen und deuten, religiös relevante audiovisuelle Medien interpretieren.

5.2 Meinungsbildung

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

9/Deutsch

UV 12: Analyse von Kommunikation in ausgewählten Massenmedien

Bezug zum KLP: Kapitel 3.3 (Lesen – Umgang mit Texten und Medien), Kompetenz 4/5: „Sie untersuchen die Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien (vor allem zu jugendspezifischen Themen: z. B. regionale und überregionale Zeitungen und Fernsehsendungen) und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen. Sie verfügen über die notwendigen Hintergrundinformationen, die Fachterminologie und die Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte (z.B. Informationen zu einem Thema/Problem in unterschiedlichen Medien suchen, vergleichen, auswählen und bewerten; Suchstrategien einsetzen; Interviews auf Fragetechnik und Antwortstrategien untersuchen; Steuerungsmöglichkeiten in Interviews, Talk-Shows o. Ä. darlegen; medienspezifische Formen kennen: z. B. Print- und Online-Zeitungen, Infotainment, Hypertexte, Werbekommunikation, Film) (KLP, S. 38)

7-8/Englisch

Die Schülerinnen und Schüler können über Texte und Informationen sowie deren Quellen sprechen, diese analysieren und kritisch bewerten (GL 3: Instructions: Factual texts. S.58) (GY KLP, Sprechen: Sie können eigene Standpunkte und Wertungen einbringen)

8-9/Französisch

Die Schülerinnen und Schüler analysieren ein Plakat für einen guten Zweck, um dessen Darstellungsmittel und Wirkung zu erkunden (D3: Module 2: Faire une affiche pour une bonne cause. S.116) (GY KLP, S.39 Umgang mit Texten und Medien: Sie können Arbeitstechniken und Methoden einsetzen, um die Aussage und Wirkung von Texten zu erkunden)

9/Geschichte

Verknüpfung mit der Ausbildung des Kompetenzbereichs 2.3/ Verknüpfung mit dem Mittelstufenprojekt „Demokratie sichern/ Diktatur erkennen)

Die Schüler(innen) setzen sich mit Hilfe eines aktuellen Beispiels aus dem Internet mit der Frage auseinander, wie die Erinnerung an den Nationalsozialismus/die DDR von verschiedenen politischen Seiten für eigene Zwecke instrumentalisiert wird. Sie setzen sich dabei auch mit der Rolle von sozialen Netzwerken bei der Meinungsbildung auseinander. (Beispiele: Bilder der Wehrmacht/ des Wehrmachtssoldaten im Internet/ NS-Ikonographie/-Ideologie bei rechtsradikalen Bands/ AfD und Erinnerungskultur/ DDR-Nostalgie). (Augmentation) Bezug zum KLP, S. 28 Sachkompetenz: Die Schüler(innen) beschreiben Zusammenhänge zwischen Vergangenheit und Gegenwart unter dem Aspekt der Gemeinsamkeiten, aber auch dem der historischen Differenz. Sie wissen, dass es sich bei der Darstellung von Geschichte um eine Deutung handelt. Sie entwickeln Deutungen auf der Basis von Quellen und wechseln die Perspektive, sodass diese Deutungen auch den zeitgenössischen Hintergrund und die Sichtweisen anderer adäquat erfassen. Sie analysieren in ersten Ansätzen historische Darstellungen und historisch begründete Orientierungsangebote. Bezug zum SIC: X. Weimarer Republik, Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg.

Verknüpfung mit der Ausbildung des Kompetenzbereichs 2.3/ Verknüpfung mit dem Projekt „Demokratie sichern/ Diktatur erkennen)

Die Schüler(innen) untersuchen ausgewählte Beispiele nationalsozialistischer Propaganda, definieren auf dieser Grundlage den Begriff „Propaganda“ und analysieren moderne Beispiele von Propaganda in den Medien/ im Internet (Propaganda als gegenwärtiges Phänomen). Vorbildliche Internet-Ressource des Media Education Lab der University of Rhode Island: <http://propaganda.mediaeducationlab.com/> Bezug zum KLP GY, S. 28 Sachkompetenz: Die Schüler(innen) analysieren in ersten Ansätzen historische Darstellungen und historisch begründete Orientierungsangebote. Methodenkompetenz, S. 29: Die Schüler(innen) unterscheiden zwischen Begründung und Behauptung, Ursache und Wirkung, Voraussetzung und Folge, Wirklichkeit und Vorstellung. Urteilskompetenz, S. 29: Die Schüler(innen) analysieren und beurteilen Sachverhalte im Hinblick auf Interessenbezogenheit, beabsichtigte und unbeabsichtigte Nebenfolgen sowie ideologische Implikationen. Sie formulieren in Ansätzen begründete Werturteile und revidieren diese ggf. zugunsten besser begründbarer Urteile. Bezug zum SIC: X. Weimarer Republik, Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg.

5.3 Identitätsbildung

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

5-6/Englisch

Nutzen und Verstehen des Mediums Film zur Bewusstmachung und Reflexion interkultureller Unterschiede (Wertehaltungen, Einstellungen etc.)

(Filmsequenzen: GL 1 Unit 3: Across cultures 1: How to be polite, GL 1 Unit 5: Across cultures 2: Food in the UK, GL 1 Unit 6: Across cultures 3: Special days, special events, GL2 Unit 2: Across cultures 1: London: special city, GL 2 Unit 4: Across cultures 2: English around the world, GL2 Unit 6: Across cultures 3: British stories and legends) (GY KLP, S.25-28)

9/Biologie

Kompetenzbereich Bewertung: Beurteilen und kritisches Bewerten von Daten und Informationen an ausgewählten Beispielen, auch hinsichtlich ihrer Grenzen und Tragweiten

Beurteilen von Maßnahmen und Verhaltensweisen zur Erhaltung der eigenen Gesundheit und zur sozialen Verantwortung. (KLP Gym Sek I S.24) Inhaltlicher Bezug SIC: Sexualerziehung: SuS werten kriteriengeleitet mit Hilfe von Arbeitsblättern Videos im Internet (<https://www.planet-schule.de/wissenspool/du-bist-kein-werwolf/inhalt/sendungen.html>) zu den verschiedenen inhaltlichen Schwerpunkten (körperliche Veränderungen in der Pubertät, Bedeutung von Liebe und Freundschaft, Umgang mit Konflikten, Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Lebensentwürfen, rechtliche Situation von Jugendlichen und Eltern, Selbstversuche – etwas Neues ausprobieren) aus und entwerfen allein oder in Zweier-Gruppen einen eigenen Selbstversuch, dessen Verlauf sie dokumentieren und bewerten. -> Modification

10-12/Chemie

zum Beispiel Klimadaten lassen sich objektivieren indem unterschiedlichste Quellen genutzt werden

12/Chemie

Sammeln von Daten und ihre kritische Reflektion bezüglich ihres Wahrheitsgrades und deren bewusster Manipulation, z. B. bezüglich der Inhaltsstoffe von Kunststoffen, deren Gesundheitsgefährdung usw.

Ähnliches gilt für die Farbstoffe, z. B. Hautverträglichkeit, Allergieneigung usw.

Wie werden die Produkte in der Werbung dargestellt, wie belasten sie unsere Umwelt wirklich usw.

9/Kunst

UV Bildbearbeitung und digitales Zeichnen: gestalterische Hilfen im digitalen Bereich für eine mögliche Berufsentscheidung (z.B. Grafik-Designer, Architekt, Mediengestalter usw.) nutzen können.

9/Praktische Philosophie

Schüler lernen die Möglichkeiten der Übertragung menschlicher neuronaler Netzwerke (Gehirn) in digitale Konserven (Ray Kurzweil, Transhumanismus) kennen und problematisieren die gesamte Technik

5-6/Religion

Die SuS lernen unter der Fragestellung „wer bin ich?“ über die eigene Biographie nachzudenken und diskutieren über das Verständnis von Freundschaft und Beziehungen in realen und virtuellen Welten. (Freunde oder Follower?) Bezug KLP Gy, S.17 Sachkompetenz: Die SuS entwickeln Fragen nach Grund, Sinn und Ziel des eigenen Lebens sowie der Welt und beschreiben erste Antwortversuche. KLP Gy, S. 18 Urteilskompetenz: Die SuS begründen in elementarer Form eigene Standpunkte zu menschlichen Verhaltensweisen sowie religiösen und ethischen Fragen.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

6/Deutsch

UV 6 Helden und Sagen: Inhalte und Wirkungsweisen von Filmen, Fernsehserien und Hörspielen beschreiben, unterscheiden und kritisch reflektieren. Mediennutzung mit Freunden und Eltern teilen.

7/Deutsch

UV 4 Werbung untersuchen und gestalten: Inhalte und Wirkungsweisen von Werbefilmen beschreiben, unterscheiden und kritisch reflektieren. Mediennutzung mit Freunden und Eltern teilen. (vgl. KLP De, 3.3.5, S. 39)

8/Deutsch

UV 9: Vorsicht Computer. Reflektion und Erprobung der Gefahren digitaler Medien. (Werbung bei Facebook, Algorithmen etc.) (KLP: S. 45)

7-8/Englisch

Die SchülerInnen können selbstkritisch über die eigene Internetnutzung sprechen (GL 4, Unit 2: Text smart 2: Internet texts) (GY KLP, S. 32)

Die Schülerinnen und Schüler können über Texte und Informationen sowie deren Quellen sprechen, diese analysieren und kritisch bewerten, indem sie die Kriterien und Wirkungsabsichten eines news report herausarbeiten (GL 3: Text smart 2: Instructions: Station 2: What makes a news report a news report? S.61) (GY KLP, Sprechen: Sie können Inhalte von Texten wiedergeben und eigene Standpunkte und Wertungen einbringen)

Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkungsabsichten einer Filmsequenz verstehen und kritisch bewerten, indem sie die audio-visuellen Effekte analysieren (GL 3: Unit 3: Action UK: Working with films. S.81) (GY KLP, S.30 Sprechen: Sie können Inhalte von Texten wiedergeben und eigene Standpunkte und Wertungen einbringen)

7/Kunst

UV Animationswerkstatt: Inhalte und Wirkungsweisen von Filmen, Fotostorys und Gestaltungs-Apps beschreiben, unterscheiden und kritisch reflektieren. Mediennutzung mit Freunden und Eltern teilen und ihnen bei der Mediennutzung helfen.

8-10(RS)/Physik

Einsatz von BYO-Devices (Smartphones, Tablets) und Nutzung des lokalen Netzes nur aufgabenbezogen: Sinn der Nutzungsvereinbarung wird diskutiert KLP Phy S5, S8, S9, S. 18 und S5, S. 19 (S, A, M)

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

6/Deutsch

UV 3 Diskussion und Argumentation: Die Begriffe „Eigentum“ und „Rechte“ in der digitalen Welt verstehen und damit umgehen lernen.

7/Deutsch

UV 1 Diskussion und Argumentation: Die Begriffe „Eigentum“ und „Rechte“ in der digitalen Welt verstehen und damit umgehen lernen. (vgl. KLP De, 3.1.8, S. 25)

9/Geschichte

Die Schüler(innen) setzen sich ausgehend von einem Thema des Jg. 8 mit der Frage nach einer „Schwarmintelligenz“ des historischen Wissens auseinander, indem sie Wikipedias Vorgehen der Qualitätssicherung beispielhaft untersuchen und beurteilen. Bezug zum KLP GY, S. 28 Methodenkompetenz: Die Schüler(innen) unterscheiden Merkmale von Materialien und schätzen den Aussagewert verschiedener Materialsorten ein.

6/Kunst

UV Künstlerkästen: Die Begriffe „Eigentum“ und „Rechte“ in der digitalen Welt verstehen und damit umgehen lernen.

8/Physik

Fächerübergreifendes Projekt ‚Neue Medien‘ darin: ‚Physikalische Grundlagen digitaler Technik‘ an Beispielen kennen lernen und vorstellen KLP Phy S4, S9, S. 18 (S,A)

6.2 Algorithmen erkennen

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

7-12/Erdkunde

Digitale Planspiele z. B. Mobility, „Hunger in Afrika“

9/Geschichte

Die Schüler(innen) beschäftigen sich sowohl im Rahmen der Reihe zur Mediengeschichte (Jg. 8, vgl. Kompetenz 5.1) als auch im Rahmen der Erinnerungskultur-Reihe des Jg. 9 (Erinnerung an den NS/ die DDR im Internet, vgl. Kompetenz 5. 2) mit der Rolle von social media/ social bots/ Algorithmen für die gesellschaftliche Meinungsbildung. Bezug zum KLP GY, S. 29 Urteilskompetenz: Die Schüler(innen) analysieren und beurteilen Sachverhalte im Hinblick auf die Interessenbezogenheit, beabsichtigte und unbeabsichtigte Nebenfolgen sowie ideologische Implikationen. Handlungskompetenz, S. 29: Die Schüler(innen) thematisieren Alltagshandeln in historischer Perspektive.

9/Physik

Einfache Programmierungen mit Mikro-Computern (Raspberry Pi) durchführen (Ansteuerung von Dioden) KLP Phy S4, S. 18 (A,M)

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

9/Physik

Einfache Programmierungen mit Mikro-Computern (Raspberry Pi) planen und ausführen (Auslesen von Sensoren) KLP Phy S4, S. 18, S8, S. 19 (M,R)

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

8/Deutsch

UV 9: Vorsicht Computer. Reflektion und Erprobung der Gefahren digitaler Medien. (Werbung bei Facebook, Algorithmen etc.) (KLP: S. 48)

8/Physik

Fächerübergreifendes Projekt ‚Neue Medien‘ darin: ‚Physikalische Grundlagen digitaler Technik‘: Industrie 4.0: Überblick über durch Automatisierung wegfallende oder veränderte Arbeitsplätze KLP Phy S3, S4, S6, S. 20 (S)

9/Praktische Philosophie

Im Rahmen des Themas „Die Frage nach dem guten Handeln“ (Entscheidung und Gewissen; Freiheit und Verantwortung) setzen sich die SuS mit Textauszügen aus dem Buch „Angriff der Algorithmen“ von Cathy O`Neil auseinander, indem sie erarbeiten, wie gefährlich die Zerlegung des menschlichen Verhalten in „nackte“ Zahlen ist.

Die SuS führen in diesem Zusammenhang Gedankenexperimente zur Lösung philosophischer Probleme durch und führen eine Diskussion über das Thema „Angriff der Algorithmen?“ im Sinne eines sokratischen Gespräches (Methodenkompetenz: Bezug: KLP Gy, S. 32)

3. Technische Ausstattung

Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung der Fachkonferenzen

Bestandsaufnahme (bisher)

- **Allgemein**

- 3 Smartboards
- 3 Medienkoffer
- 4 OHP
- PC-Raum: 22 Arbeitsplätze
- Bibliothek: 3 Computer mit Internetzugang; 3 Computer zur Offline-Recherche
- 1 Beamer in R.119.1
- 1 Beamer in R.103
- 1 Beamer in R.101
- 1 Beamer in der Aula

- **Fachspezifisch**

Englisch

- 6-8 CD-Player
- Diverse Bluetooth-Boxen (bisher: private Anschaffung)

Chemie

- Beamer, DVD-Player, Mediathek, Fachbibliothek, diverse Lernprogramme, Overheadprojektor

Musik

- Ein mittelgroßer Raum für den Schulmusikunterricht, mit Musikanlage, Schränken mit Musik-, Liederbüchern, Noten für diverses Instrumentarium, CDs, Schallplatten und Medienkoffer (mobiler Computer mit Internetanschluss inklusive Beamer)
- Ein großes Musikfoyer mit Klavier, CD-Spieler, Instrumentenschrank, zwei Keyboards, vier internetfähigen Computern
- Ein kleiner Überaum mit Klavier und CD-Spieler
- Ein großer Raum mit aufgebautem Musicalorchesterinstrumentarium, fünf digitalen Keyboards, Schlagzeugset, Perkussionsinstrumenten, Verstärkern für E-Gitarre und E-Bass, einer digitalen PA mit 15 Headsets, einem Flügel, CD-Spieler, CDs, Notenmaterial primär für Musicalliteratur.
- Ein kleiner Raum mit CD-Spieler, Mikrofonen und Computer
- Ein Schlagzeugraum mit zwei Schlagzeugsets, Perkussionsinstrumenten und Musikanlage
- Die Aula mit Bühne, analoger PA, Lichttechnik, Flügel und Musiksammlung unter anderem mit 13 Keyboards inklusive Kopfhörern.

Bedarfsermittlung (zukünftig)

- **Allgemein**

- Flächendeckendes WLAN in allen Räumen
- Mobile Hotspots in den Klassen, etwa mittels WLAN-fähigen Beamern
- Festinstallierte Projektionsmöglichkeiten in den Klassen (interaktive Tafeln oder Beamer)
- Laptop/Tabletpool
- 2 iPad-Sätze à 16 Stück
- 2 Sätze Windows Notebooks à 25 Stück
- Office 365 als Software-Plattform
- iPad-Halterung – um iPad als Dokumentenkamera nutzen zu können

- Cloud Lösung/netzwerkfähige Speichermedien (Oberstufe)

- **Fachspezifisch**

Fremdsprachen: Englisch, Französisch, Spanisch

- Laptop/Tabletpool für die Arbeit mit den digitalen Schulbüchern (z.B. Klett-Verlag)
- Lautsprecher in den Klassen zum Abspielen von Audiodateien

Mathematik

- TR/Smartphone Funktionsplotter, Geometriesoftware, div. Apps
- PC/Laptop/Tablet Klassensatz
- Eigene Smartphones/Tablets + APPS

Chemie

- Hardware: Notebook, Smartphone, Digitalkamera
- Software: Vielseitige Möglichkeiten von Schulbuchverlagen DUDEN, Bertelsmann usw.
- Excel oder Grapher zur Erstellung von Diagrammen aller Art.

Erdkunde

- Medienboards in jedem Fachraum (Oberstufe und RS 10)
- 2 Sätze Tablets à 30
- Dokumentenkameras (6 Stück)
- 3 Tablets mit WLAN in jedem Klassenraum (wegschließbar + Tischhalterung + Tastatur)

Kunst

- I-Pad (Klassensatz; 28 Schüler)
- I-Book (Lehrer)
- 2 kompatible Scanner
- 2 kompatible Farbdrucker
- 2 digitale Kameras (Panasonic) mit Stativen
- Programme: Adobe Premiere Pro, Photoshop, Bildbearbeitungsprogramm Corel School Suite
- Grafik-, Animations- und Fotostory-Apps
- Tablet, Scanner, Drucker, Digitalkamera, Zeichen-Apps (z.B. Sketch Book, ProCreate)

- Programm: Coral School Suite
- Tablet, Scanner, Drucker, Digitalkamera,
- Programme: GIMP, Photoshop, Adobe Premiere Pro; Fotostory-Apps (z.B. Graphic Novel, Comic Strip iT)
- Animations-Apps (Imotion HD, Animate it),
- Scanner, Drucker

Musik

Für die vorhandene Raumsituation:

- 15 Computer (Laptops) + externe Lautsprecher für den Musikunterricht in der Aula
- 15 Computer (Laptops) + externe
- Lautsprecher für den Musikunterricht im Musikfoyer des Schlosses
- Alternativ: 60 Tablets
- Die folgenden Programme für 30 Computerplätze oder 60 Tablets über Codemeterstick:
- Capella prof. (Notenschreibprogramm)
- Capella capriccio (Midiprogramm)
- Capella tonica fugata + tonica pop (Kompositionsprogramme)
- Capella audite (Gehörbildungsprogramm)
- Capella rondo (Musiklehreprogramm)
- Alternativ: entsprechende Apps
- Medienkoffer (mobiler Computer mit Internetanschluss inklusive Beamer) für den Musikunterricht in der Aula

Physik

- Funktionsplotter, div. Apps
- Digitale Poster (Hypertext), Digitale Präsentation und Diskussion im Klassenplenum via Smartphone, Klassen-Speicher
- Raspberry-Pi; eigene Algorithmen mittels graph. Interface entwerfen und ausprobieren
- 2 PC pro Klasse 6
- Laptop/Tablet mind. 8 Stück für Fachraum Physik
- Schüler-Smartphones + kostenlose APPs
- 1 Smartphone mit umfangreichen Sensoren für Physikraum
- 15 x Raspberry-Pi-Set incl. Gehäuse, HDMI-Kabel und Mirco-SD-Karte Class 10 16 GB, dazu: Monitor 21" mit HDMI-Anschluss, Tastatur, Experimentier-Set (LEDs, Kabel, Widerstände, Sensoren)

Praktische Philosophie/Religion

- Virtuelle Brillen - Versuchslabor [Meditationsraum] zur Untersuchung des didaktischen Potentials virtueller Brillen: Oculus Rift + Oculus Touch Bundle & entsprechendes
- Computersystem & VR-Lernsoftware
- Internetfähige Tablets/Notebooks z.B. für digitale Poster
- Open-Source/Freie Software wie z.B. Linux, Libre Office
- 1) Oculus Rift + Oculus Touch Bundle & entsprechendes Computersystem & VR-Lernsoftware
- 2) WIRED (Technologiemagazin -> Schulbibliothek)

4. Fortbildungsbedarf

- **Allgemein**

- Office 365 als Software-Plattform im Unterricht nutzen.
- Einführung in die Arbeit mit den interaktiven Tafeln.
- Einführung in die Arbeit mit ipads im Unterricht.

- **Fachspezifisch**

Biologie

Für die Kollegen:

- Fachspezifische Fortbildungen „Auf digitalen Wegen“
- Anfrage beim Kompetenzteam (läuft über Bo)
- Ausbildung zum Medienfahrlehrer (Interesse: Kotte, Lehnert)

Für die Schüler:

- Medienführerschein I in der Klasse 5/6 , z.B. am WPG
- Medienführerschein II in der Klasse 7/8 z.B. am WPG

Geschichte

- Interne Fortbildung zur Plattform des selbstgesteuert-entwickelnden Geschichtsunterrichts (segu)
- Fortbildung im Bereich des digital storytelling
- Fortbildung zu Wordpress

Kunst

- Training und Fortbildung im Rahmen digitaler Bildbearbeitung (Kompetenzteam NRW)
- Fortbildung: Nutzung von Apps im Kunstunterricht (erlebe IT)

Physik

- Teilnahme (Krä, Pz) an Physiklehrertag 2018 „Sinnvoller Einsatz digitaler Medien im Physikunterricht“ Dortmund, 15.3.18
- Angebot von Herrn Thomas Pohl, Elternvertreter, zur IT-Fortbildung

Naturwissenschaften

- Einführung in die Programmierung von Mikro-Computern

Praktische Philosophie/Religion

- Fortbildung zum Thema „Softwareproduktion“ (Programmieren)
- Einführung von Lernsoftware-Scouts
- Lehrerschulung zu neuen Medien und entsprechender Software/Programmen, z.B. Erstellung von digitalen Postern, Power-Point und Prezi, Concept-Map

5. Medienentwicklungsplan von Schloss Hagerhof bis 2021

