

# Medienkonzept am Gymnasium im Loekamp, Marl

(Stand: 07.05.2019)

---

*Das vorliegende Dokument hat im Augenblick den Charakter einer Arbeitsgrundlage und spiegelt den aktuellen Fortschritt der Medienkonzeptentwicklung wider. Dieser Arbeitsprozess beinhaltet eine Bewusstwerdung der zukünftigen Ausrichtung von modernem Unterricht.*

Einleitung	1
Das Medienkonzept und das Leitbild unserer Schule	2
Erläuterungen zu den Kompetenzbereichen des Medienkompetenz-rahmens NRW	5
Verbindliche Absprachen für den Unterricht	8
Außerunterrichtliche Verankerung und außerschulische Partner	31
Pädagogische Bedürfnisse / Unterrichtsentwicklung / Lernmittel	32

## **Einleitung**

Zeitgemäßer Unterricht in der Schule muss auch und insbesondere Methoden- und Medienkompetenz vermitteln, allein schon deswegen, weil Fachwissen häufig schnell veraltet, unüberschaubar viele mediale Inhalte immer einfacher zugänglich sind und sich vermeintliche Fakten oft ungeprüft und teilweise unkontrolliert verbreiten. Adäquates und verfügbares Methodenwissen befähigt hingegen, Medien gezielt zu nutzen, sich Fachwissen anzueignen und insbesondere Fakten und mediale Inhalte kritisch zu beleuchten und ihren Wahrheitsgehalt zu hinterfragen.

Trotz zahlreicher technischer Schwierigkeiten ist die Bereitschaft zum Einsatz moderner Medien im Unterricht des Kollegiums sehr hoch. Vorrangiges Ziel dieses Konzeptes ist es, einander über den Medieneinsatz in den unterschiedlichen Fächern zu informieren und so Möglichkeiten der Zusammenarbeit und des Rückgriffs auf bereits erworbenes Wissen und Fähigkeiten aufzuzeigen. Durch die Arbeit an diesem Medienkonzept sollen Vereinbarungen getroffen werden, die für alle verbindlich sind und einen sukzessiven Aufbau von Kenntnissen und Fähigkeiten ermöglichen.

Die Erstellung eines Medienkonzeptes ist verbindlicher Teil der Schulprogrammarbeit. Die Förderung von Medienkompetenz ist ferner in den Kernlehrplänen verortet. Darüber hinaus dient der Medienkompetenzrahmen NRW als Grundlage und Orientierung für den schulischen Erarbeitungsprozess.

Schon im Schulgesetz NRW (Stand: 21.07.2018) heißt es im § 2(6) Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule, dass Schülerinnen und Schüler insbesondere lernen sollen, „mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.“

Ziel ist, das Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren (vgl. Medienberatung NRW), damit „Schülerinnen und Schüler [...] so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten [erwerben], um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden.“ In den Forderungen der (neuen) Kernlehrpläne zeigt sich, dass modernes Lernen fest mit der Nutzung digitaler Medien verbunden ist. Ein kompetenter Umgang mit Medien lässt sich dabei nicht nur auf technische Fertigkeiten reduzieren, sondern muss in eine bildungstheoretische Perspektive gerückt und als grundlegende Bildungsaufgabe von Schule verstanden werden. Diese wird in zwei Bereichen, dem Lernen mit Medien und dem Leben mit Medien, umgesetzt.

Im Jahr 2017 wurde ein schulischer Lehrerarbeitskreis gegründet, der ausgehend von den Erfahrungen mit dem ITG- und Methodenkonzept sowie dem IST-Zustand bezüglich der digitalen Ausstattung unserer Schule das medienpädagogische Konzept des GiL grundlegend überarbeitet hat und an zeitgemäße Anforderungen anzupassen hatte. Dieser Prozess wurde

sukzessive auf Lehrerkonferenzen vorgestellt, auf pädagogischen Tagen mit dem ganzen Kollegium weiterentwickelt, von der Medienberatung NRW begleitet und schließlich am 07.05.2019 auf einer Lehrerkonferenz grundlegend neu verabschiedet.

Das vorliegende Medienkonzept stellt die Arbeit mit digitalen Medien an unserer Schule in den Mittelpunkt. Hierbei sollte allerdings nicht außer Acht bleiben, dass der bewährte Einsatz der altbekannten Medien (Schulbücher, Hefte, Film, Tonaufnahmen, Tafel, OHP, Lexika, ...) in der Schule nach wie vor eine bedeutende Rolle spielt, schon allein deshalb, weil die systematische Weiterentwicklung mit zeitgemäßen, digitalen Medien erst am Anfang steht.

Die im Medienkonzept verankerten verbindlichen Absprachen sollen für alle am Schulleben Beteiligten von Vorteil sein. So bedeuten sie für Schülerinnen, Schüler und Eltern Verlässlichkeit bei einem systematischen Erwerb von Medienkompetenz. Für Lehrerinnen und Lehrer bedeuten die getroffenen Absprachen vor allem ein größeres Maß an Orientierung über aktuelle Lernvoraussetzungen - sie können besser auf dem Vorwissen und den Erfahrungen der Schüler aus anderen Fächern aufbauen. Darüber hinaus werden sie zur kollegialen und fächerübergreifenden Zusammenarbeit angeregt. Dies kann mit einer Entlastung des Einzelnen einhergehen.

Schließlich unterstützen die schulischen Medienkonzepte den Schulträger bei der Erstellung des städtischen Medienentwicklungsplans zur digitalen Neuausrichtung der städtischen Schulen ab 2019. Die hier formulierten Bedarfe und Anforderungen an eine zeitgemäße digitale Infrastruktur sollen einen Leitfaden für die zukünftige (Neu-)Ausrichtung des Schulgebäudes und seiner technischen Ausstattung liefern.

Ein Medienkonzept befindet sich in ständiger Erprobung und ist daher jederzeit offen für Anpassungen und Veränderungen.

## **Das Medienkonzept und das Leitbild unserer Schule**

Mit der Leitorientierung unserer Ganztagschule „Das GiL macht zukunftsfähig“ streben wir eine Zukunft in einer Welt an, die im persönlichen, zwischenmenschlichen, lokalen, nationalen und globalen Verständnis friedlich, gerecht, solidarisch und nachhaltig verantwortet ist. Die Bildungs- und Erziehungsarbeit am GiL orientiert sich daran, seine Schüler auf eine in dieser Hinsicht erstrebenswerte Zukunft vorzubereiten, in der sich jeder sachkundig, selbstbewusst, sozial und verantwortlich einbringen kann und soll. Der Einzelne soll befähigt werden, in Kenntnis der Realitäten, mit Zuversicht und im Vertrauen auf die eigenen Stärken am Prozess der Gestaltung der Zukunft aktiv teilnehmen zu wollen und zu können.<sup>1</sup>

Inwieweit diese Grundsätze auch durch das Medienkonzept verwirklicht werden sollen, wird im Folgenden näher erläutert:

---

<sup>1</sup> siehe <https://www.gil-marl.de/schulprofil-2/leitbild-des-gil/>

## **Sozial und verantwortlich**

Unsere Schülerinnen und Schüler wachsen in einer Lebenswelt auf, die durch den Umgang mit vielfältigen digitalen Medien geprägt ist. Neben der Familie, den Freunden und der Schule werden Medien heute als Sozialisationsinstanz angesehen, welche eine erhebliche Beeinflussung der Wertvorstellungen und Verhaltensweisen der Kinder und Jugendlichen ausüben.

Das Ziel unserer pädagogischen Arbeit am GiL ist daher die Entwicklung einer altersangemessenen Fähigkeit, das wachsende Medienangebot kritisch zu reflektieren, daraus sinnvoll und selbstbestimmt auszuwählen und Medien sowohl für die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit als auch zur Teilhabe an sowie zur Mitgestaltung der (Informations-) Gesellschaft kreativ und sozial verantwortlich zu nutzen.

Ein sozial verantwortlicher Umgang mit Medien bedeutet, Chancen und Risiken zu kennen und die Fähigkeit dementsprechend zu handeln. Das heißt, digitale Medien für eigene Bildungsprozesse sowie zur Erweiterung von Handlungsspielräumen zu nutzen und sich in medialen wie nichtmedialen Umwelten orientieren und wertbestimmte Entscheidungen treffen zu können.

Ein Anliegen ist uns unter anderem, Wissen über die Folgen der Verbreitung persönlicher oder fremder Daten und Bilder im Internet zu vermitteln.

Die mediale Zukunftsfähigkeit unserer Schülerinnen und Schüler erreichen wir durch die gemeinsame Verabredung zur Smartphone-Nutzung in der Schulordnung, Projekttag zum Umgang mit ‚Social Communities‘ in der Stufe 6, das Angebot von Elternabenden und die Ausbildung von Medienscouts sowie die fortlaufende Thematisierung von Cybermobbing und Datensicherheit.

## **Sachkundig und selbstbewusst**

Im Sinne der medialen Zukunftsfähigkeit unserer Schülerinnen und Schüler ist es uns am GiL ein Anliegen, sie von Beginn an zu sachkundigen und selbstbewussten Mediennutzern auszubilden. Spätestens ab dem Schuljahr 2019/20 wird daher ab der Jahrgangsstufe 5 der Medienkompetenzrahmen NRW über unsere schulinternen Curricula eingeführt und sukzessive im Sinne eines medialen Spiralcurriculums ausgebaut.

Ziel ist es hierbei, den Schülerinnen und Schülern einen systematischen, kumulativen Kompetenzaufbau im Bereich der persönlichen Mediennutzung zu ermöglichen. Sie sollen erlernen, Medien zu bedienen und anzuwenden, um sich auf dieser Grundlage informieren und gezielt Unterrichtsinhalte sowie persönlich relevante Informationen recherchieren zu können. Hierbei sollen sie lernen, miteinander zu kooperieren und zu kommunizieren, um im Sinne des kooperativen Lernens dazu in der Lage zu sein, gemeinsam Ergebnisse mit medialer Unterstützung produzieren und schlussendlich auch zielführend und ansprechend präsentieren zu können.

Selbstbewusst mit Medien umgehen zu können heißt für uns aber auch, dass die Schülerinnen und Schüler in der Lage sein sollen, ihr eigenes Medienverhalten kritisch zu hinterfragen. Wir

wollen sie daher auch aktiv dazu ermutigen, Strategien der Selbstregulation zu entwickeln, um sogenannte „Internetnutzungsstörungen“ für sich selbst erkennen und bekämpfen zu können. Diese Basis selbstbewussten und –evaluierenden Umgangs mit der uns umgebenden medialen Welt soll es ihnen im weiteren Verlauf ihrer Schullaufbahn am GiL ermöglichen, Mediennutzung sachkundig und fächerübergreifend analysieren und reflektieren zu können, um die Qualität und Möglichkeiten von medialen Angeboten für sich selbst und die eigene berufliche Zukunft gewinnbringend nutzbar zu machen.

## **Lernkultur**

Das Internet ist heute nicht mehr eine Plattform der bloßen Datensammlung und -verbreitung, sondern ist zu einer digitalen Realität geworden, die uns durch die Unmengen von ungefilterten Informationen beeinflusst, aber auch zur uneingeschränkten aktiven Teilhabe an öffentlichen Diskussionen und Meinungsbildung befähigt. Diese Entwicklung bietet jungen Menschen nie zuvor da gewesene Möglichkeiten, aber birgt ebenso diverse Gefahren und eröffnet neue Wege der politischen und sozialen Manipulation.

Das GiL begreift diese veränderte Mediennutzungs- und Partizipationskultur als Chance und Herausforderung zugleich. Wir möchten unsere Schülerinnen und Schüler auf diese veränderte Wirklichkeit so gut es geht vorbereiten. Am GiL sollen sie Erfahrungen mit digitalen Medien innerhalb einer pädagogisch gestalteten Lern- und Unterrichtskultur sammeln, die unserem Leitbild einer friedlichen, gerechten, solidarischen und nachhaltigen Gesellschaft online wie auch offline entspricht.

Eine Lernkultur, die diesen Ansprüchen genügt, wird durch Elemente der Fortbildung und Professionalisierung von Lehrkräften, der Unterrichtsentwicklung und der Kooperation mit außerschulischen Partnern bestimmt und umfasst daher folgende Aspekte:

- schulinterne Lehrerfortbildungen,
- Vereinbarungen zum zielorientierten, unterstützenden Einsatz von (digitalen) Medien im Unterricht,
- die Verankerung beispielhafter Unterrichtsvorhaben in den Lehrplänen,
- die technische Ausstattung der Schule,
- die Vernetzung des Medien- und des Methodenkonzeptes,
- die Vernetzung des Medienkonzeptes mit den Lehrplänen in allen Fächern,
- Kooperation und Vernetzung mit außerschulischen Partnern.

Das vorliegende Medienkonzept trifft verbindliche Aussagen

- zur Unterrichtsentwicklung (Welche Medien sollen zur Entwicklung von Lern- und Medienkompetenz in welchen Klassen und Fächern genutzt werden?),
- zum Ausstattungsbedarf (Welche Software, technischen Geräte, Internetanbindung wird benötigt um die angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen?),
- zu einer Fortbildungsplanung für das Kollegium (Welche Qualifizierung benötigen die Lehrerinnen und Lehrer zur Integration von Medien in ihren Fachunterricht?).

Das Medienkonzept unserer Schule basiert auf dem Medienkompetenzrahmen NRW<sup>2</sup>, welcher zur Schulung des sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien insgesamt 24 Teilkompetenzen umfasst, die sich in sechs übergeordnete Kompetenzbereiche gliedern. Diese werden im Folgenden erläutert.

## **Erläuterungen zu den Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmens NRW**

### **1. Bedienen und Anwenden<sup>3</sup>**

*... umfasst den sinnvollen Einsatz von Medien als Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.*

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen die (außer-)schulische und ihre eigene Medianausstattung und nutzen diese in unterschiedlichen Zusammenhängen reflektiert. Ebenso kennen sie verschiedene digitale Werkzeuge und deren erweiterten Funktionsumfang. Sie wenden diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet an, z. B. für Textverarbeitung, Präsentation, Tabellenkalkulation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, digitale Lernanwendungen und Lernplattformen. Die Kinder und Jugendlichen in der Sekundarstufe I strukturieren Informationen und Daten auf unterschiedlichen Geräten, indem sie sie entsprechend der jeweiligen Benutzeroberfläche bzw. Anwendung zusammenfassen, organisieren und sichern. Informationen und Daten speichern sie sicher, um diese jederzeit wiederfinden zu können. Sie kennen und nutzen die Möglichkeiten des sicheren Zugriffs auf diese Daten von verschiedenen Orten, wie z. B. einer Cloud. Hierzu sind die Kinder und Jugendlichen in der Sekundarstufe I vertraut mit Themen wie Verschlüsselung, Authentifizierung und Sicherungskopien. Weiterhin gehen sie verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um und beachten Datenschutz, Privatsphäre sowie Informationssicherheit. Sowohl die (außer-)schulische als auch die eigene Medianausstattung können sie durch geeignete Maßnahmen sichern, wie beispielsweise durch Kenntnisse zum Erstellen geeigneter Passwörter oder zur Aktualisierung von Sicherheitseinstellungen.

### **2. Informieren und Recherchieren<sup>4</sup>**

*... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.*

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I führen zielgerichtet reflektierte Informationsrecherchen durch. Dabei legen sie ein definiertes Arbeits- und Suchinteresse fest und nutzen geeignete Suchstrategien, die sie anpassen und weiterentwickeln. Kinder und Jugendliche in der Sekundarstufe I recherchieren reflektiert in verschiedenen digitalen Umgebungen, z. B. über Suchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliothekskatalogen und in Lexika. Für die jeweilige Suche identifizieren sie relevante Quellen und führen diese zusammen. Dabei filtern und strukturieren die Kinder und Jugendlichen in der Sekundarstufe I die themenrelevanten Informationen und Daten und bereiten diese auf. Sie

---

<sup>2</sup> siehe <https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/medienkompetenzrahmen-nrw/>

<sup>3</sup> siehe Broschüre "Medienkompetenzrahmen NRW", S. 12-13

([https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/pdf/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Broschuere\\_2018\\_08\\_Final.pdf](https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_2018_08_Final.pdf))

<sup>4</sup> ebd. S. 14-15

analysieren, interpretieren und bewerten Daten und Informationen sowie ihre Quellen kritisch und erkennen dahinterliegende Strategien und Absichten, z. B. beim Unterschied zwischen Nachricht und Werbung.

Insbesondere können sie Daten, Informationen sowie ihre Quellen auch hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einordnen; z. B. erkennen sie gefährdende Inhalte oder gesetzeswidrige Angebote im Internet. Sie kennen die relevanten Aspekte des Jugend- und Verbraucherschutzes und nutzen im Bedarfsfall Hilfs- und Unterstützungsstrukturen.

### **3. Kommunizieren und Kooperieren<sup>5</sup>**

*... umfasst die Fähigkeit, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.*

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig. Sie verwenden z. B. E-Mail, Chat und Kurznachrichtendienste zur Kommunikation und erkennen Chancen und Möglichkeiten der digitalen Kommunikation und zur Zusammenarbeit. Sie reflektieren Vor- und Nachteile und beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation in der Gesellschaft an ausgewählten Beispielen, z. B. Lernplattformen, partizipative Onlinevideoplattformen, Soziale Medien oder cultural codes.

Kinder und Jugendliche in der Sekundarstufe I kennen Regeln zum Schutz eigener Daten und urheberrechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen. Sie gehen verantwortungsvoll mit Meinungsäußerungen und privaten Daten um, z. B. beim Datenschutz oder bei Persönlichkeitsrechten. Sie erkennen Kostenfallen im Internet sowie Spam, beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing und kennen Ansprechpartner sowie Reaktionsmöglichkeiten.

Kinder und Jugendliche in der Sekundarstufe I erkennen den Einfluss Sozialer Medien auf die Meinungsbildung und erfahren Möglichkeiten, damit umzugehen und sich selbst einzubringen. Sie nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation im und außerhalb des Unterrichts und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.

### **4. Produzieren und Präsentieren<sup>6</sup>**

*...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung, Realisierung und Präsentation eines Medienprodukts zu nutzen.*

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese mit Hilfe eines Projektplans zielgruppenorientiert und in verschiedenen Formaten gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Dies können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Auseinandersetzung mit einem Thema entstehen. Kinder und Jugendliche der Sekundarstufe I stellen diese im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule vor und nutzen hierfür reflektiert Präsentationstechniken und Gestaltungsmittel. Sie bewerten und beurteilen sowohl die

---

<sup>5</sup> ebd. S. 16-17

<sup>6</sup> ebd. S. 18-19

Produktion als auch die Präsentation kriteriengeleitet hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht.

Bei der Produktion und Präsentation kennen und überprüfen die Kinder und Jugendlichen der Sekundarstufe I die Standards der Quellendokumentation und beachten die rechtlichen Rahmenbedingungen hinsichtlich der Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte, z. B. bei Abbildungen, Videos, Musik und Texten.

## **5. Analysieren und Reflektieren<sup>7</sup>**

*... umfasst das Wissen um die wirtschaftliche, politische, ökologische und kulturelle Bedeutung von Medien sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien und dem eigenen Medienverhalten.*

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen und als Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe. Kinder und Jugendliche der Sekundarstufe I kennen die historische Entwicklung von Massenmedien und analysieren deren wirtschaftliche sowie politische Bedeutung. Sie beschreiben den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen ihre Bedeutung für Gruppenzugehörigkeiten. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen sie die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns. Sie entwickeln Regeln und Strategien für eine sinnvolle und angemessene Mediennutzung, wie beispielsweise zur Selbstregulation.

Kinder und Jugendliche der Sekundarstufe I entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren die Wirkung und Qualität von unterschiedlichen Videoformaten, z.B. auf Onlineplattformen. Sie teilen beispielsweise ihre Erfahrungen mit Games und Filmen und reflektieren die Unterschiede zwischen virtueller und realer Welt sowie die Bedeutung von Heldinnen und Helden. Sie wissen um mögliche Risiken von Online-Angeboten, wie z. B. Kostenfallen durch In-App-Käufe, kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen und Creative-Commons-Lizenzen und beachten diese.

## **6. Problemlösen und Modellieren<sup>8</sup>**

*... bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, wie etwa die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.*

Jugendliche am Ende der Sekundarstufe I erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z. B. bei Suchmaschinen oder im Rahmen von Socialmedia-Angeboten, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in Programmierumgebungen, z. B. bei Robotern, Micro-controller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien.

---

<sup>7</sup> ebd. S. 20-21

<sup>8</sup> ebd. S. 22-23









Kinder und Jugendlichen in der Sekundarstufe I analysieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die Arbeits- und Geschäftswelt, z. B. im Kontext der Berufsorientierung.

## Verbindliche Absprachen für den Unterricht

Die im Folgenden aufgeführten Unterrichtsvorhaben basieren auf einer ersten Ideensammlung der Unterrichtsfächer vom pädagogischen Tag am 14.11.2018. Die Übersicht stellt den derzeitigen Arbeitsstand des Medienkonzepts dar und wird, um eine sinnvolle Auswahl zu treffen, in den unterschiedlichen Kompetenzbereichen fortlaufend reduziert und ergänzt.















Hellgrau eingefügte Unterrichtsvorhaben sind noch unverbindlich und haben lediglich ergänzenden Charakter. Sie sind dem Dokument "Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in die Kernlehrpläne für die Sekundarstufe I des Gymnasiums" entnommen.<sup>9</sup>



















### 1. Bedienen und Anwenden

Fach (Stufe)	<p><b>Titel des Unterrichtsvorhabens</b></p> <p>Kurzbeschreibung</p> <p> notwendige technische Ressource</p> <p> notwendige Kompetenz Lehrende</p>
<b>Teilkompetenz 1.1</b>	<p><b>Medienausstattung (Hardware)</b></p> <p>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>
Englisch (5)	<p><b>Stundenpläne auf Englisch bei Word entwerfen</b></p> <p>Die SuS wenden neu erworbenes Vokabular an (Fächer auf Englisch)</p> <p> Computerraum / iPads + Apple TV oder Tablets + Miracast zur Darstellung über Beamer, Office-Kenntnisse</p> <p> ggf. Fortbildung zu Office-Produkte</p>
Englisch (6)	<p><b>Study posters zu grammatischen Themenbereichen mit Hilfe von Lernplattformen im Internet erstellen</b></p> <p>Die SuS erstellen Study Posters - digitale (z.B link-Sammlungen,...) oder analog als Poster - zu grammatischen Themen (z.B. Adverbien, simple past...) auf Grundlage von Erklärungen und unterstützenden Übungsformen auf Lernplattformen im Internet.</p> <p> Smartphones, WLAN , ggf. Computerraum, Beamer zur Demonstration</p> <p> Vorkenntnisse zu Lernplattformen, Nutzung Beamer/Computerraum</p>
Sport (7)	<p><b>Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung, Kugelstoßen oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen</b></p> <p>Die SuS recherchieren selbstständig zu der ausgewählten Disziplin, informieren sich zu grundlegenden Bewegungsmerkmalen, schauen sich Lehrvideos an und vgl.</p>







<sup>9</sup> siehe

[https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp\\_SI/Beruecksichtigung\\_MKR\\_in\\_Kernlehrplaenen\\_GY\\_SI\\_2019-03-12.pdf](https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_SI/Beruecksichtigung_MKR_in_Kernlehrplaenen_GY_SI_2019-03-12.pdf)

	<p>gegebenenfalls verschiedene Techniken miteinander, die sie dann auch in der Praxis erproben</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> WLAN in der Sporthalle, Schüler-Tablets</li> <li> Kenntnisse über passende Websites</li> </ul>
<b>Teilkompetenz 1.2</b>	<p><b>Digitale Werkzeuge</b>          Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>
Chemie (9)	<p><b>Neutralisation mit Farbumschlag – Wir messen mit dem Smartphone</b>          Die SuS nutzen ihre Smartphones zur Erfassung verschiedenen Daten (z.B. Farbumschlag mittels RGB Werte) und vgl. ihre Ergebnisse mit deutlich teureren Profigeräten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Schülersmartphones mit Color-/Messwert Erfassungs-App, Photometer</li> <li> Umgang mit Smartphones und Apps</li> </ul>
Deutsch (5)	<p><b>Wir beobachten, beschreiben und berichten</b>          Die SuS produzieren einen Kurzfilm (Erklärvideo), in dem sie zeigen, wie man Skulpturen beschreibt und deutet. Ergebnisse können mithilfe der Plattform „Padlet“ gesammelt und präsentiert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Kamera (Smartphone), Beamer, Tablets</li> <li> Erfahrung mit Schnittprogrammen (Kinemaster oder iMovie)</li> </ul>
Deutsch (6)	<p><b>Wir lesen und verstehen Gedichte, wir lesen und gestalten Fabeln, wir erkunden, sagen und berichten von Erlebnissen und Erfahrungen</b>          Die Sus erstellen eine Sequenz für ein Hörbuch (z.B. Gedicht/Kurzfabel/Sagen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Aufnahmegerät, Tablets (Mikrofone, Ton-/Videoprogramme)</li> <li> Schnittprogramm (Apps)</li> </ul>
Englisch (5)	<p><b>Stundenpläne auf Englisch bei Word entwerfen</b>          (siehe 1.1)</p>
Englisch (6)	<p><b>Study posters zu grammatischen Themenbereichen mit Hilfe von Lernplattformen im Internet erstellen</b>          (siehe 1.1)</p>
Erdkunde (9)	<p><b>Wachstum und Entwicklung der Weltbevölkerung / Entwicklungsindikatoren          Erstellen eigener Karten mit dem WebGIS</b>          Reflektieren des Kartenentstehungsprozesses und Bewusstmachung der Manipulationsmöglichkeiten von Karten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> PC-Raum/Tablets, Beamer, gute Internetanbindung (WLAN)</li> <li> Umgang mit GIS-Systemen</li> </ul>
Erdkunde (ab 7)	<p><b>Desertifikation - Phänomen, Ursachen, Auswirkungen, Gegenmaßnahmen</b>          Auswertung von Satellitenbildern</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Google Earth, Diercke Globus online, PC mit Internetzugang / Tablet, Beamer, gute Internetanbindung (WLAN)</li> <li> /</li> </ul>
Erdkunde (5)	<p><b>Meinen Schulweg zeichnen</b>          Mit Google Earth den Schulweg zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> PC / Tablet für jeden Schüler, Beamer</li> <li> /</li> </ul>













Erdkunde (9)	<p><b>Wachstum und Entwicklung der Weltbevölkerung</b>  (Übertragbar auf andere Themen, z.B. Erdbebenrisiko) (worldmapper)  Analyse animierter Weltkarten zur Verdeutlichung der zeitlichen Entwicklung, räumliche Unterschiede, Arbeit mit verzerrten Karten  (<a href="http://www.hubert-brune.de/bevoelkerungen_Karten">www.hubert-brune.de/bevoelkerungen_Karten</a>)   PC / Tablets, Beamer, WLAN   /</p>
Französisch (7)	<p><b>Wegbeschreibungen auf Französisch auf Stadtpläne versch. Städte in Französisch erstellen</b>  Die SuS erstellen auf Google-Maps virtuelle Wege zu Sehenswürdigkeiten unterschiedlicher Städte in Frankreich   Internetfähige Laptops, Computerraum, Beamer   Computerraum / Laptops für Schüler / WLAN</p>
Französisch (ab 7)	<p><b>Vokabeln nachschlagen, Wortfelder erstellen</b>  Die SuS laden die (z.B.) Pons-Vokabelapp auf ihre Handys, sie recherchieren Wörter und erstellen Wortfelder   WLAN, Tablets, Handys   /</p>
Latein (8/9)	<p><b>Erstellen von Lernvideos</b>  Nach einer Grammatikeinführung (deduktiv/ induktiv) seitens der Lehrkraft erarbeiten die SuS in Gruppen oder in PA die grammatischen Strukturen so, dass andere SuS diese verstehen und verarbeiten dazu Videos -&gt; (können Bilder etc. einfügen)   WLAN, iPads / Tablets (Explain everything)   /</p>
Mathe (5)	<p><b>Tabellen und Diagramme mit Hilfe einer Tabellenkalkulation erstellen</b>   Computerraum / Klassensatz Tablets bzw. Laptops   Grundkenntnisse in einer Tabellenkalkulationssoftware</p>
Mathe (6)	<p><b>Relative Häufigkeiten und Mittelwerte mit einer Tabellenkalkulationssoftware darstellen und auswerten</b>   Computerraum / Klassensatz Tablets bzw. Laptops   Grundkenntnisse in einer Tabellenkalkulationssoftware</p>
Mathe (7)	<p><b>Dreieckskonstruktionen mit Geogebra</b>   Computerraum / Klassensatz Tablets bzw. Laptops   Kenntnisse in Geogebra</p>
Mathe (7)	<p><b>Zufallsversuche mit einer Tabellenkalkulationssoftware simulieren</b>   Computerraum / Klassensatz Tablets bzw. Laptops   Grundkenntnisse in einer Tabellenkalkulationssoftware</p>
Mathe (8)	<p><b>Funktionsgraphen mit einem Funktionsplotter (z.B. Grafix, Geogebra) zeichnen und untersuchen</b>   Computerraum / Klassensatz Tablets bzw. Laptops   Kenntnisse in Geogebra bzw. Grafix</p>













Physik (6)	<p><b>Computersimulation elektrischer Schaltungen</b></p> <p>Die SuS simulieren am PC verschiedene elektrische Schaltungen (inkl. Kurzschluss). Dabei nutzen sie die praktisch unbegrenzten Bauteile einer digitalen Software (z.B. Fritzing oder Yenka Physik – Nachfolger crocodile physics)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🖥️ Computerraum mit Internetzugang (Lehrer und SuS), Software, Internetzugang (sofern Software webbasiert)</li> <li>💡 Nutzung von Computerräumen, Anwendung der Software</li> </ul>
Wirtschaft Politik (5)	<p><b>Eine Umfrage erstellen</b></p> <p>Die SuS erstellen – gestützt durch geeignete Hilfsmittel / digitale Tools – eine Umfrage zu einer aus dem Lehrplan abgeleiteten Fragestellung (mögliche Inhalte: Umgang mit (Taschen-)Geld, Umweltschutz an unserer Schule,...), führen sie durch, werten diese aus und präsentieren (ausgewählte) Ergebnisse</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🖥️ PCs oder Tablets mit Internetanschluss, Beamer</li> <li>💡 Schulung im Umgang mit Umfragesoftware (z.B. GrafStat, SurveyMonkey, Menimeter, ...)</li> </ul>
Sport (7)	<p><b>Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung, Kugelstoßen oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen</b></p> <p>(siehe 1.1)</p>
Sport (8)	<p><b>Akrobatische Kunststücke – eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten</b></p> <p>Die SuS filmen ihre eigenen Gruppengestaltungen und nutzen ihre Videos zur Verbesserung ihrer Darstellungsleistung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🖥️ Smartphones, Schüler-Tablets</li> <li>💡 Datenschutzkenntnisse, Filmen mit Devices/Apps</li> </ul>
Sport (8)	<p><b>Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten</b></p> <p>Wettkampfgestaltung mit Hilfe einer entsprechenden App, Einpflegen der Leistungsanforderungen, Automatisches Errechnen der Gesamtleistung nach selbst aufgestellten Kriterien (bewertet nach Punkten oder Note)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🖥️ WLAN in der Sporthalle, Präsentationsmöglichkeiten in der Sporthalle (Medienwagen, Leinwand), Mobile Endgeräte, SuS Tablets</li> <li>💡 Apps zur Wettkampfgestaltung kennen und anwenden, ggf. eigene App konzipieren/programmieren</li> </ul>
Sport (8)	<p><b>Gleiten auf Schnee – sich mit grundlegenden Techniken des Skifahrens auf der Piste bewegen können</b></p> <p>Die SuS filmen ihre Skitechnik und erläutern, bzw. bewerten diese anhand der Videos, online Reportage Skifahren (ITG – Konzept), Erstellung von Lehrvideos zu Techniken und Regelkunde für nachfolgende Jahrgänge</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🖥️ Schüler-Tablets</li> <li>💡 Kenntnisse über Datenschutz und Videoproduktion</li> </ul>
<b>Teilkompetenz 1.3</b>	<p><b>Datenorganisation</b></p> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>
Biologie (5, 6)	<p><b>Internetrecherche zu Ernährungsstörungen mit anschließender Präsentation</b></p>

	<p>SuS recherchieren gruppenteilig zu versch. Themen (Bulimie, Magersucht, Esssucht, Muskelsucht, Übergewicht), Ergebnisse werden als Poster, Textdokument oder Bildschirmpräsentation erstellt; vorstellbar wäre hier die Methode Gruppenpuzzle</p> <p> Computerraum, Tablets, Internet (WLAN), Beamer</p> <p> Umgang mit Suchmaschinen, Bewertung von Impressum, Umgang mit Textverarbeitungsdokumenten (Unterschiede z.B. von Open Office, Microsoft Office)</p>
Biologie (7)	<p><b>Internetrecherche zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit</b></p> <p>SuS recherchieren Themen zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit, Ergebnisse werden als PowerPoint Präsentationen erstellt und präsentiert</p> <p> Computerraum, Tablets, Internet (WLAN), Beamer</p> <p> Umgang mit Suchmaschinen, Bewertung von Impressum, Umgang mit Folienpräsentationen (Unterschiede z.B. von Open Office, Microsoft Office)</p>
Biologie (9)	<p><b>Internetrecherche Gefahren von Drogen</b></p> <p>SuS recherchieren die Gefahren des Drogenkonsums, z.B. Konsequenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des Konsums von Zigaretten und Shishas</li> <li>- des Alkohol- Ge- und Missbrauchs</li> <li>- des Haschisch-Konsums</li> <li>- des Konsums harter Drogen</li> </ul> <p>Ergebnisse werden als PowerPoint Präsentationen erstellt und präsentiert</p> <p> </p>
Deutsch (5, 6)	digitale und nicht-digitale Medien zur Dokumentation und Organisation von Lernprozessen und Arbeitsergebnissen einsetzen
Deutsch (9, 10)	zur Dokumentation und Organisation von komplexen Lernprozessen und Arbeitsergebnissen geeignete digitale und nicht-digitale Medien verwenden
Englisch (7, 8)	den eigenen Lernfortschritt auch anhand digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen, Anregungen aufnehmen sowie eigene Fehlerschwerpunkte gezielt bearbeiten
Französisch (7, 8)	den eigenen Lernfortschritt anhand einfacher, auch digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen und dokumentieren
Französisch (9, 10)	den eigenen Lernfortschritt anhand geeigneter auch digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen und dokumentieren
Physik (9, 10)	Arbeitsprozesse und Ergebnisse in strukturierter Form mit Hilfe analoger und digitaler Medien, vornehmlich Tabellenkalkulation, nachvollziehbar dokumentieren und dabei Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypische Darstellungsformen verwenden
Physik (7-10)	Messdaten zu Bewegungen in einer Tabellenkalkulation Daten mithilfe von Formeln und Berechnungen auswerten sowie gewonnene Daten in sinnvollen digital erstellten Diagrammformen darstellen
<b>Teilkompetenz 1.4</b>	<b>Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
Deutsch (5, 6)	Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation identifizieren und grundlegende Konsequenzen für sich und andere einschätzen


Deutsch (7, 8)	den Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation abschätzen und Handlungskonsequenzen aufzeigen (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen)
Wirtschaft Politik (5, 6)	Rechtliche Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld
Sport (5, 6)	mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen







## 2. Informieren und Recherchieren

Fach (Stufe)	<p><b>Titel des Unterrichtsvorhabens</b></p> <p>Kurzbeschreibung</p> <p> notwendige technische Ressource</p> <p> notwendige Kompetenz Lehrende</p>
<b>Teilkompetenz 2.1</b>	<p><b>Informationsrecherche</b></p> <p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>
Biologie (5, 6)	<p><b>Internetrecherche zu Ernährungsstörungen mit anschließender Präsentation</b></p> <p>SuS recherchieren gruppenteilig zu versch. Themen (Bulimie, Magersucht, Esssucht, Muskelsucht, Übergewicht), Ergebnisse werden als Poster, Textdokument oder ppt erstellt, Vorstellbar wäre hier die Methode Gruppenpuzzle</p> <p> Computerraum, Tablets, Internet (WLAN), Beamer</p> <p> Umgang mit Suchmaschinen, Bewertung von Impressum, Umgang mit Textverarbeitungsdokumenten (Unterschiede z.B. von Open Office, Microsoft Office)</p>
Biologie (7)	<p><b>Internetrecherche zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit</b></p> <p>SuS recherchieren Themen zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit, Ergebnisse werden als PowerPoint Präsentationen erstellt und präsentiert</p> <p> Computerraum, Tablets, Internet (WLAN), Beamer</p> <p> Umgang mit Suchmaschinen, Bewertung von Impressum, Umgang mit Folienpräsentationen (Unterschiede z.B. von Open Office, Microsoft Office)</p>
Biologie (9)	<p><b>Internetrecherche Gefahren von Drogen</b></p> <p>siehe 1.3</p>
Chemie (9)	<p><b>Energie aus chemischen Reaktionen</b></p> <p>Die SuS recherchieren über zukunftsrelevanten Energiequellen und vergleichen hierbei Werbung/Presse und naturwissenschaftliche Daten miteinander.</p> <p> Computerraum mit Internetzugang (Lehrer und SuS), Beamer</p> <p> Nutzung von Computerräumen, Rechercheprinzipien</p>
Englisch (6)	<p><b>Study posters zu grammatischen Themenbereichen mit Hilfe von Lernplattformen im Internet erstellen</b></p> <p>siehe 1.1</p>
Englisch (7)	<p><b>A good presentation – Recherche zu umweltbezogenen Themen</b></p> <p>Die Schüler und Schülerinnen recherchieren Informationen zu selbst gewählten Orten, Tiere, Pflanzen, etc... die sie als schützenswert erachten und stellen diese anschaulich vor.</p> <p> Computerraum, iPads/Tablets/Handys, WLAN</p> <p> Computerraumnutzung</p>
Französisch (8/9)	<p><b>La francophonie: Cannes- la ville du festival de film</b></p> <p>Die SuS informieren sich über frankophone Länder/Regionen; PPT- Präsentation auf französisch; Die SuS recherchieren zu Cannes, zur Côte d´Azur; sie vergleichen den Luxus Cannes mit dem von Dubai als tourist. Ziele</p> <p> WLAN, Tablets/Handy, Beamer</p> <p> Computerraumnutzung, Powerpointkenntnisse</p>

Geschichte (6)	<p><b>Leben auf der Burg</b>          Internetrecherche mit Hilfe eines Arbeitsblattes (Aufbau der Burganlage, Wohn- und Arbeitsbereiche/Bewohner, Ernährung, Probleme)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> PC / Tablets mit guter Internetanbindung (WLAN), idealerweise für jeden Schüler</li> <li> Kenntnisse Computerraumnutzung</li> </ul>
Latein (9)	<p><b>Recherchieren zur Realienkunde (Autoren, Werke, Hintergrundinformationen)</b>          Die SuS informieren sich über diverse Autoren/ Werke (Phoedrus, Caesar, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> WLAN, PC-Räume (idealerweise)</li> <li> Kenntnisse zur spezifischen Onlinerecherche (Quellen, Browser, Apps...)</li> </ul>
Musik (7)	<p><b>Erstellen eines digital gestützten Vortrags zur Rock- und Popmusik</b>          Die SuS recherchieren zu einem Musikstil bzw. einem Interpreten der Rock- u. Popmusik. Sie erstellen eine Präsentation (Referat).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Computerraum, Power-Point oder entsprechende App, Beamer/ Laptop (für Präsentation)</li> <li> Umgang mit Präsentationssoftware</li> </ul>
Physik (9)	<p><b>Energiebereitstellung und effiziente Energienutzung</b>          Die SuS erarbeiten arbeitsteilig PPT-Präsentationen zu Kraftwerkstypen, alternativen Energieformen, Energieversorgung und Energiesparmöglichkeiten)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Computerraum mit Internetzugang (Lehrer und SuS), Microsoft Office, Internetzugang</li> <li> Nutzung von Computerräumen, Rechercheprinzipien, Microsoft Office Kenntnisse</li> </ul>
Politik/Wirt. (8/9)	<p><b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?!</b>          Die SuS lernen verschiedene Arten von Medien sowie ihre Aufgaben in der Demokratie (Meinungsbildung, Kontrolle, Artikulation) kennen und verstehen, wie die Massenmedien als Informationsvermittler funktionieren (Entstehung von Nachrichten, Auswahl von Themen). Dabei erkennen sie auch dahinterliegende Interessen und Manipulationsmöglichkeiten (unterschiedliche Darstellungen des gleichen Themas, Algorithmen und ihre Bedeutung für Meinungsbildung) sowie die damit verbundenen Konsequenzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> PCs oder Tablets mit Internetanschluss zur Informationsrecherche und zum Vergleich</li> <li> Computerraumnutzung, ggf. Recherche auf mobilen Endgeräten</li> </ul>
Sport (7)	<p><b>Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung, Kugelstoßen oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen</b>          siehe 1.1</p>
Sport (9)	<p><b>Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen</b>          Die SuS recherchieren Informationen zu verschiedenen Spielen aus anderen Kulturen und präsentieren ein Referat zu dem jeweiligen Spiel in Form von Powerpoint, Video, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> WLAN in der Sporthalle, Medienwagen zur Präsentation + Leinwand</li> <li> Kenntnisse im Umgang mit mobilen Endgeräten</li> </ul>
<b>Teilkompetenz Informationsauswertung</b>	















<b>2.2</b>	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
Biologie (5, 6)	<b>Internetrecherche zu Ernährungsstörungen mit anschließender Präsentation</b> (siehe 2.1)
Biologie (7)	<b>Internetrecherche zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit</b> (siehe 2.1)
Biologie (9)	<b>Internetrecherche Gefahren von Drogen</b> (siehe 2.1)
Chemie (9)	<b>Energie aus chemischen Reaktionen</b> (siehe 2.1)
Englisch (7)	<b>A good presentation – Recherche zu umweltbezogenen Themen</b> (siehe 2.1)
Erdkunde (7)	<b>Desertifikation - Phänomen, Ursachen, Auswirkungen, Gegenmaßnahmen</b> Auswertung von Satellitenbildern  Google Earth, Diercke Globus online, PC mit Internetzugang / Tablet, Beamer, Gute Internetanbindung (WLAN)  Kenntnisse Google Earth/Diercke Globus Online, Fortbildung mob. Endgeräte
Französisch (8/9)	<b>La francophonie: Cannes- la ville du festival de film</b> (siehe 2.1)
Latein (9)	<b>Recherchieren zur Realienkunde (Autoren, Werke, Hintergrundinformationen)</b> (siehe 2.1)
Musik (7)	<b>Erstellen eines digital gestützten Vortrags zur Rock- und Popmusik</b> (siehe 2.1)
Physik (9)	<b>Energiebereitstellung und effiziente Energienutzung</b> (siehe 2.1)
Wirtschaft Politik (5)	<b>Eine Umfrage erstellen</b> Die SuS erstellen – gestützt durch geeignete Hilfsmittel / digitale Tools – eine Umfrage zu einer aus dem Lehrplan abgeleiteten Fragestellung ( <u>mögliche</u> Inhalte: Umgang mit (Taschen-)Geld, Umweltschutz an unserer Schule,...), führen sie durch, werten diese aus und präsentieren (ausgewählte) Ergebnisse  PCs oder Tablets mit Internetanschluss, Beamer  Schulung im Umgang mit Umfragesoftware (z.B. GrafStat, Surveymonkey, Mentimeter, ...)
Wirtschaft Politik (8/9)	<b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?!</b> (siehe 2.1)
Sport (7)	<b>Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung, Kugelstoßen oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen</b> (siehe 2.1)
Sport (8)	<b>Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten</b> Wettkamporganisation mit Hilfe einer entsprechenden App, Einpflegen der Leistungsanforderungen, Automatisches Errechnen der Gesamtleistung nach selbst aufgestellten Kriterien (bewertet nach Punkten oder Note)



	<ul style="list-style-type: none"> <li> WLAN in der Sporthalle, Präsentationsmöglichkeiten in der Sporthalle (Medienwagen, Leinwand), Mobile Endgeräte, SuS Tablets</li> <li> Apps zur Wettkampfororganisation kennen und anwenden, ggf. eigene App konzipieren/programmieren</li> </ul>
Sport (9)	<b><i>Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen</i></b> (siehe 2.1)
<b>Teilkompetenz 2.3</b>	<b>Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten
Chemie (9)	<b><i>Energie aus chemischen Reaktionen</i></b> (siehe 2.1 und 2.2)
Erdkunde (9)	<b><i>Wachstum und Entwicklung der Weltbevölkerung / Entwicklungsindikatoren</i></b> Erstellen eigener Karten mit dem WebGIS - Reflektieren des Kartenentstehungsprozesses - Bewusstmachung der Manipulationsmöglichkeiten von Karten  PC-Raum/Tablets, Beamer, gute Internetanbindung (WLAN)  Umgang mit GIS-Systemen
Geschichte (9)	<b><i>Eine politische Rede analysieren (z.B. Hitlerrede)</i></b> Rede lesen (hören, sehen), analysieren, dahinter liegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.  WLAN, Computerraum, Lautsprecher (bzw. idealerweise Kopfhörer für alle SuS)  Computerraumnutzung, Umgang mit Smartboard/Beamer und Lautsprecher
Wirtschaft Politik (8/9)	<b><i>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?!</i></b> (siehe 2.1)
<b>Teilkompetenz 2.4</b>	<b>Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen
Wirtschaft Politik (8/9)	<b><i>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?!</i></b> (siehe 2.1)
Deutsch (5, 6)	an einfach formulierten Kriterien die Qualität von Informationen aus verschiedenen altersgemäßen Quellen prüfen und bewerten (Informationsgehalt, Zuverlässigkeit)
Deutsch (7, 8)	beabsichtigte und unbeabsichtigte Wirkungen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns – auch in digitaler Kommunikation – reflektieren und Konsequenzen daraus ableiten
Deutsch (9, 10)	dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien insbesondere des selektiven und des vergleichenden Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und Leseergebnisse synoptisch darstellen
Deutsch (9, 10)	in digitalen und nicht-digitalen Medien sprachliche und nicht-sprachliche Inhalte beschreiben und hinsichtlich ihrer Funktionen bewerten (Informationsgehalt, offene/versteckte Werbung, Kommunikation, Unterhaltung, Handel, Meinungsbildung/Argumentation, Manipulation, Datengewinnung, Kontrolle)

Deutsch (9, 10)	mediale Darstellungen als Konstrukt identifizieren, den Umgang mit Realität und virtuellen Welten beschreiben und hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipientinnen und Rezipienten (u.a. Fake News, Genderzuschreibungen) bewerten
Deutsch (9, 10)	die Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit von Informationen aus verschiedenen Quellen an Kriterien prüfen und eine Bewertung schlüssig begründen
Katholische Religion (5, 6)	nehmen zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien Stellung
Religion (7-10)	bewerten an Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur








### 3. Kommunizieren und Kooperieren















Fach (Stufe)	<p><b>Titel des Unterrichtsvorhabens</b></p> <p>Kurzbeschreibung</p> <p> notwendige technische Ressource</p> <p> notwendige Kompetenz Lehrende</p>
<b>Teilkompetenz 3.1</b>	<p><b>Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b></p> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>
Biologie (5, 7)	<p><b>Biomonitoring am GIL</b></p> <p>Frühblüher identifizieren, terminieren und kartieren</p> <p> Handy, Notebook, Netzwerk</p> <p> Computerraum und oder Tablets, Internetzugang, Cloud</p>
Deutsch (8)	<p><b>Wir gestalten das Zeitungsprojekt</b></p> <p>Vergleich zwischen Printmedien und Nachrichten aus dem Fernsehen (evtl. auch verschiedene Sender)</p> <p> Computerraum/ Whiteboard, Schüler-Tablets/ tragbare Endgeräte, WLAN</p> <p> Computerraumnutzung, Kenntnisse im Umgang mit mobilen Endgeräten</p>
Latein (7-9)	<p><b>Abfrage v. Vokabeln/ Grammatik mit Hilfe der App „Kahoot“</b></p> <p>Alle SuS benötigen ein Smartphone und Internetzugang. Der Lehrer präsentiert Fragen mit dem Beamer und die SuS treten in einen Wettbewerb ein. (oder organisieren diesen selbst)</p> <p> WLAN, Beamer, Tablets/Smartphones</p> <p> Kenntnisse im Umgang mit Quizapps wie “Kahoot!”</p>
Latein (6-9)	<p><b>Realienkunde: Einführungen von neuen Vokabeln</b></p> <p>SuS lernen im Unterrichtsgeschehen neue Vokabeln, indem sie mithilfe von vorbereiteten Bildern den lat. Text übersetzen (Bilder mit lat. Vokabeln beschriftet) → oder wiederholen Vokabeln, indem sie Bilder (passend zum Unterrichtsgeschehen, anknüpfend an die entsprechende Lektion) mit lat. Vokabeln beschriften (z.B. einzelne Räume in einer Therme)</p> <p> Smartboard/ Laptop; oder Beamer/ Laptop</p> <p> wenn Smartboard, dann Workshop/ Arbeitsgruppen innerhalb der Schule einführen</p>
<b>Teilkompetenz 3.2</b>	<p><b>Kommunikations- und Kooperationsregeln</b></p> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>
Deutsch (5, 6)	die Wirkung ihres kommunikativen Handelns – auch in digitaler Kommunikation – abschätzen und Konsequenzen reflektieren
Deutsch (5, 6)	Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen
Deutsch (5, 6)	in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit identifizieren, die Wirkungen vergleichen und in eigenen Produkten (persönlicher Brief, digitale Nachricht) adressatenangemessen verwenden
Deutsch (7, 8)	beabsichtigte und unbeabsichtigte Wirkungen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns – auch in digitaler Kommunikation – reflektieren und Konsequenzen daraus ableiten

Deutsch (7, 8)	digitale Kommunikation adressaten- und situationsangemessen gestalten und dabei die Regeln der Netiquette einhalten
Deutsch (7, 8)	Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation identifizieren, die Wirkungen vergleichen und eigene Produkte (offizieller Brief, Online-Beitrag) situations- und adressatenangemessen gestalten
Deutsch (9, 10)	beabsichtigte und unbeabsichtigte Wirkungen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns – in privaten und beruflichen Kommunikationssituationen – reflektieren und das eigene Kommunikationsverhalten der Intention anpassen
Deutsch (9, 10)	in der digitalen Kommunikation verwendete Sprachregister unterscheiden und reflektiert einsetzen
Evangelische Religion (5, 6)	beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien
<b>Teilkompetenz 3.3</b>	<b>Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten
Deutsch (8)	<b><i>Wir gestalten das Zeitungsprojekt</i></b> (siehe 3.1)
Katholische Religion (7-10)	erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft
Evangelische Religion (5, 6)	beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien
Evangelische Religion (7-10)	erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer am biblischen Freiheits-, Friedens- und Gerechtigkeitsverständnis orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft
<b>Teilkompetenz 3.4</b>	<b>Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen
Biologie (6)	<b><i>Sexualerziehung und Cyberkriminalität</i></b>  Internet, Chat, Tools  Computerraum und /oder Tablets, Internetzugang
Politik-Wirtschaft (8/9)	<b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?!</b> Die SuS lernen verschiedene Arten von Medien sowie ihre Aufgaben in der Demokratie (Meinungsbildung, Kontrolle, Artikulation) kennen und verstehen, wie die Massenmedien als Informationsvermittler funktionieren (Entstehung von Nachrichten, Auswahl von Themen). Dabei erkennen sie auch dahinterliegende Interessen und Manipulationsmöglichkeiten (unterschiedliche Darstellungen des









	<p>gleichen Themas, Algorithmen und ihre Bedeutung für Meinungsbildung) sowie die damit verbundenen Konsequenzen.</p> <p> PCs oder Tablets mit Internetanschluss zur Informationsrecherche und zum Vergleich</p> <p> Computerraumnutzung</p>
Wirtschaft Politik (7-10)	diskutieren unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität



#### 4. Produzieren und Präsentieren

Fach (Stufe)	<p><b>Titel des Unterrichtsvorhabens</b></p> <p>Kurzbeschreibung</p> <p> notwendige technische Ressource</p> <p> notwendige Kompetenz Lehrende</p>
<b>Teilkompetenz 4.1</b>	<p><b>Medienproduktion und -präsentation</b></p> <p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>
Biologie (7)	<p><b>Internetrecherche zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit</b></p> <p><i>SuS recherchieren Themen zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit</i></p> <p><i>Ergebnisse werden als PowerPoint Präsentationen erstellt und präsentiert</i></p> <p> Computerraum, Tablets, Internet (WLAN), Beamer</p> <p> Umgang mit Suchmaschinen, Bewertung von Impressum, Umgang mit Folienpräsentationen (Unterschiede z.B. von Open Office, Microsoft Office)</p>
Biologie (9)	<p><b>Internetrecherche Gefahren von Drogen</b></p> <p>vgl. 2.1</p>
Chemie (7)	<p><b>Stoffe und Stoffänderung</b></p> <p><i>Die SuS sortieren mit Hilfe einer interaktiven Lernplattform die Elemente in Gruppen (z.B. <a href="http://www.123chemie.de">www.123chemie.de</a>)</i></p> <p> Computerraum mit Internetzugang (Lehrer und SuS), Microsoft Office</p> <p> Nutzung von Computerräumen, Rechercheprinzipien und Präsentations-techniken, Zugang für <a href="http://www.123chemie.de">www.123chemie.de</a>, Microsoft Office</p>
Deutsch (5)	<p><b>Wir beobachten, beschreiben und berichten</b></p> <p><i>Die Schüler und SchülerInnen produzieren einen Kurzfilm (Erklärvideo), in dem sie zeigen, wie man Skulpturen beschreibt und deutet.</i></p> <p><i>Ergebnisse werden mithilfe der Plattform "Padlet" oder "Prezi" gesammelt und präsentiert.</i></p> <p> Kamera (Handy), Tablets, Beamer, Internetzugang (WLAN)</p> <p> Fortbildung zu Padlet und Prezi</p>
Deutsch (6)	<p><b>Wir lesen und verstehen Gedichte, wir lesen und gestalten Fabeln, wir erkunden, sagen und berichten von Erlebnissen und Erfahrungen</b></p> <p><i>Die SuS erstellen eine Sequenz für ein Hörbuch (z.B. Gedicht/Kurzfabel/Sagen)</i></p> <p> Aufnahmegerät, Tablets (Mikrophone, Ton-/Videoprogramme)</p> <p> Schnittprogramm (Apps)</p>
Deutsch (9)	<p><b>Wir informieren über die Welt der Medien</b></p> <p><i>Die SuS untersuchen u.a. verschiedene Sprachvarietäten und (projektartig) Massenmedien und informieren anhand von selbsterstellten Präsentationen über rechtliche Grundlagen.</i></p> <p> Beamer, PC oder Tablet, WLAN, Power-Point</p> <p> Nutzung von Powerpoint an PCs oder Tablets</p>
Französisch (7)	<p><b>Wegbeschreibungen auf Französisch auf Stadtpläne versch. Städte in Französisch erstellen (vgl. 4.1)</b></p>
Englisch (6)	<p><b>Study posters zu grammatischen Themenbereichen mit Hilfe von Lernplattformen im Internet erstellen</b></p> <p>siehe 1.1</p>













Englisch (7)	<b>A good presentation – Recherche zu umweltbezogenen Themen</b> (vgl. 2.1)
Englisch (8)	<b>New York – Arbeitsteilige Erarbeitung von Sehenswürdigkeiten New Yorks</b> <i>Didaktisch reduzierte Informationstexte werden von den SuS gefiltert und in einer PPP anschaulich dargestellt</i>  Computerraum, Powerpoint, Beamer, WLAN  Computerraum, Powerpointnutzung, evtl. Fortbildung zur Nutzung von Office-Produkten
Erdkunde (5)	<b>Meinen Schulweg zeichnen (vgl. 1.2)</b>
Französisch (7)	<b>Wegbeschreibungen auf Französisch auf Stadtpläne versch. Städte in Französisch erstellen</b> <i>Die SuS erstellen auf Google-Maps virtuelle Wege zu Sehenswürdigkeiten unterschiedlicher Städte in Frankreich</i>  Internetfähige Laptops, Beamer, WLAN  Computerraum / Laptops für Schüler
Französisch (7,8)	<b>Une promenade/visite dans les Catacombes de Paris</b> <i>Die S.u S. sehen ein Video über die Katakomben in Paris. Sie erstellen eine virtuelle Führung. →mit welchem Programm? Videos/Bilder?</i>  Internetfähige Laptops, Beamer  FB Videoschnitt; WLAN
Französisch (8; 9)	<b>-La francophonie - Cannes- la ville du festival de film</b> Die SuS informieren sich über frankophone Länder/Regionen; PPT- Präsentation auf franz. Die SuS recherchieren zu Cannes, zur Côte d´Azur; Sie vergleichen den Luxus Cannes mit dem von Dubai als Tourist.
Französische (7)	<b>Wegbeschreibungen auf Französisch auf Stadtpläne verschiedener Städte in Frankreich erstellen</b> <i>Nach einer Grammatikeinführung (deduktiv/ induktiv) seitens der Lehrkraft erarbeiten die SuS in Gruppen oder in PA die grammatischen Strukturen so, dass andere SuS diese verstehen und verarbeiten dazu Videos -&gt; (können Bilder etc. einfügen)</i>  Internetfähige Laptops/Tablets, Beamer; WLAN 
Latein (8/9)	<b>Zentrale Themen der Mittelstufe als Vorbereitung auf die Oberstufe in Form von digitalen Präsentationen wiederholen</b>  Internetfähige Laptops, Beamer; WLAN  FB Videoschnitt
Mathe (9)	<b>Erstellen von Lernvideos (Grammatik) (z.B. App: ExplainEverything)</b>  Internetfähige Laptops, Beamer; WLAN  FB Grundkenntnisse einer Präsentationssoftware
Musik (7)	<b>Erstellen eines digital gestützten Vortrags zur Rock- und Popmusik</b> <i>Die SuS´ recherchieren zu einem Musikstil bzw. einem Interpreten der Rock- u. Popmusik. Sie erstellen eine Präsentation (Referat).</i>  Internetfähige Laptops, Beamer; WLAN, Power-Point o.ä.  FB Grundkenntnisse einer Präsentationssoftware
Musik (8)	<b>Süße Verführer - Musik in der Werbung -&gt; Erstellen eines Werbespots</b>







	<p>Die SuS' erstellen einen Werbespot (GA) mit Jingle und unterlegen ihn mit Musik.</p> <p> Internetfähige Laptops/Tablets, Beamer; WLAN, Handy- oder Videokamera</p> <p> FB Video- und Audioschnitt</p>
Physik (9)	<p><b>Energiebereitstellung und effiziente Energienutzung</b></p> <p>Die SuS erarbeiten arbeitsteilig PPT-Präsentationen zu Kraftwerkstypen, alternativen Energieformen, Energieversorgung und Energiesparmöglichkeiten)</p> <p> Internetfähige Laptops/Tablets, Beamer; WLAN, Microsoft Office</p> <p> FB Microsoft Office, Rechercheprinzipien, Nutzung von Computern</p>
Politik/ Wirtschaft (5)	<p><b>Eine Umfrage erstellen</b></p> <p>Die SuS erstellen – gestützt durch geeignete Hilfsmittel / digitale Tools – eine Umfrage zu einer aus dem Lehrplan abgeleiteten Fragestellung (<u>mögliche Inhalte</u>: Umgang mit (Taschen-)Geld, Umweltschutz an unserer Schule,...), führen sie durch, werten diese aus und präsentieren (ausgewählte) Ergebnisse</p> <p> Internetfähige Laptops/Tablets, Beamer; WLAN</p> <p> Schulung im Umgang mit Umfragesoftware (z.B. GrafStat, Surveymonkey, Menitmeter, ...)</p>
Sport (9)	<p><b>Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen</b></p> <p>Die SuS recherchieren Informationen zu verschiedenen Spielen aus anderen Kulturen und präsentieren ein Referat zu dem jeweiligen Spiel in Form von Powerpoint, Video, etc.</p> <p> Tablets; WLAN in der Sporthalle, Medienwagen zur Präsentation + Leinwand</p> <p> Kenntnisse im Umgang mit mobilen Endgeräten</p>
<b>Teilkompetenz 4.2</b>	<p><b>Gestaltungsmittel</b></p> <p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>
Biologie (7)	<b>Internetrecherche zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit (vgl.4.1)</b>
Biologie (9)	<b>Internetrecherche Gefahren von Drogen und Ernährung (vgl.4.1)</b>
Chemie (7)	<b>Stoffe und Stoffänderung (vgl.4.1)</b>
Deutsch (5)	<b>Wir beobachten, beschreiben und berichten</b>
Deutsch (5)	<b>Wir lesen und verstehen Gedichte, wir lesen und gestalten Fabeln, wir erkunden, sagen und berichten von Erlebnissen und Erfahrungen</b>
Englisch (7)	<b>A good presentation – Recherche zu umweltbezogenen Themen (siehe 2.1)</b>
Englisch (8)	<b>New York – Arbeitsteilige Erarbeitung von Sehenswürdigkeiten New Yorks (vgl. 4.1)</b>
Erdkunde (9)	<b>Wachstum und Entwicklung der Weltbevölkerung (Übertragbar auf andere Themen, z.B. Erdbebenrisiko) (worldmapper) (vgl. 1.2)</b>
Französisch (7;8)	<b>Une promenade/visite dans les Catacombes de Paris (vgl. 4.1)</b>
Französisch (8;9)	<b>La francophonie - Cannes- la ville du festival de film (vgl. 4.1)</b>
Musik (7)	<b>Erstellen eines digital gestützten Vortrags zur Rock- und Popmusik</b>

Musik (8)	<b>Süße Verführer - Musik in der Werbung -&gt; Erstellen eines Werbespots</b>
<b>Teilkompetenz 4.3</b>	<b>Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
Biologie (7)	<b>Internetrecherche zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit (vgl.4.1)</b>
Biologie (9)	<b>Internetrecherche Gefahren von Drogen (vgl.4.1)</b>
Chemie (7)	<b>Stoffe und Stoffänderung (vgl.4.1)</b>
Englisch (8)	<b>New York – Arbeitsteilige Erarbeitung von Sehenswürdigkeiten New Yorks (vgl. 4.1)</b>
Deutsch (9)	<b>Wir informieren über die Welt der Medien</b>
Französisch (8;9)	<b>La francophonie - Cannes- la ville du festival de film (vgl. 4.1)</b>
Musik (7)	<b>Erstellen eines digital gestützten Vortrags zur Rock- und Popmusik</b>
<b>Teilkompetenz 4.4</b>	<b>Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten
Biologie (7)	<b>Internetrecherche zu Treibhauseffekt und Nachhaltigkeit (vgl.4.1)</b>
Biologie (9)	<b>Internetrecherche Gefahren von Drogen (vgl.4.1)</b>
Deutsch (9)	<b>Wir informieren über die Welt der Medien.</b> <i>Untersuchung verschiedener Sprachvarietäten bei der Informationsvermittlung und Meinungsbildung in den Massenmedien (projektartig), Informationen zu rechtlichen Grundlagen, Bedeutung von Algorithmen für die Verbreitung von Inhalten in digitalen Medien.</i>  Tablets, Computerraum, Beamer  Fortbildung zu Algorithmen in der Werbung
Englisch (8)	<b>New York – Arbeitsteilige Erarbeitung von Sehenswürdigkeiten New Yorks (vgl. 4.1)</b>
Musik (7)	<b>Erstellen eines digital gestützten Vortrags zur Rock- und Popmusik</b>









## 5. Analysieren und Reflektieren



Fach (Stufe)	<p><b>Titel des Unterrichtsvorhabens</b></p> <p>Kurzbeschreibung</p> <p> notwendige technische Ressource</p> <p> notwendige Kompetenz Lehrende</p>
<b>Teilkompetenz 5.1</b>	<p><b>Medienanalyse</b></p> <p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>
Biologie (7)	<p><b>Treibhauseffekt, Klimawandel und Nachhaltigkeit</b></p> <p> Computerraum, Internet</p> <p> Computerraum, Internet</p>
Chemie (9)	<p><b>Energie aus chemischen Reaktionen</b></p> <p><i>Die SuS recherchieren über zukunftsrelevante Energiequellen und vergleichen hierbei Werbung/Presse und naturwissenschaftliche Daten miteinander.</i></p> <p> Computerraum mit Internetzugang (Lehrer und SuS) Beamer</p> <p> Nutzung von Computerräumen, Rechercheprinzipien</p>
Deutsch (9)	<p><b>Wir informieren über die Welt der Medien</b></p> <p><i>SuS untersuchen u. a. verschiedene Sprachvarietäten, Massenmedien (projektartig) sowie Untersuchung der Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Teilen der Massenmedien</i></p> <p> Tablets, Internetzugang</p> <p> Nutzung von PowerPoint, Computerraum</p>
Politik/Wirt. (8,9)	<p><b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?!</b></p> <p><i>Die SuS lernen verschiedene Arten von Medien sowie ihre Aufgaben in der Demokratie (Meinungsbildung, Kontrolle, Artikulation) kennen und verstehen, wie die Massenmedien als Informationsvermittler funktionieren (Entstehung von Nachrichten, Auswahl von Themen). Dabei erkennen sie auch dahinterliegende Interessen und Manipulationsmöglichkeiten (unterschiedliche Darstellungen des gleichen Themas, Algorithmen und ihre Bedeutung für Meinungsbildung) sowie die damit verbundenen Konsequenzen.</i></p> <p> PCs oder Tablets mit Internetanschluss zur Informationsrecherche und zum Vergleich</p> <p></p>
<b>Teilkompetenz 5.2</b>	<p><b>Meinungsbildung</b></p> <p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>
Biologie (9) (10)	<p><b>Hanf im Spiegel der Gesellschaft (Textil, Medikament, Droge, Holzwirtschaft) Internet,</b></p> <p> Internet, Foren,</p> <p> Computerraum, Internet</p>
Chemie (9)	<p><b>Energie aus chemischen Reaktionen (vgl. 5.1)</b></p>
Deutsch (7)	<p><b>Wir untersuchen Werbung</b></p> <p><i>kritische Reflexion von Werbung/ Werbeclips und ggf. Umgestaltung</i></p>

	 Internetzugang, Kooperation mit MEDIACAMPUS, Tablets. W-Lan  White-Board, Ton-/ Videoprogramme →Schnittprogr. (→Fortbildung)
Deutsch (9)	<b>Wir informieren über die Welt der Medien (vgl. 5.1)</b>
Erdkunde (9)	<b>Wachstum und Entwicklung der Weltbevölkerung / Entwicklungsindikatoren</b> <i>Erstellen eigener Karten mit dem WebGIS</i> - Reflektieren des Kartenentstehungsprozesses - Bewusstmachung der Manipulationsmöglichkeiten von Karten  PC-Raum/Tablets, Beamer, gute Internetanbindung (WLAN)  Umgang mit GIS-Systemen
Politik/ Wirt. (8,9)	<b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?! (vgl. 5.1)</b>
Musik (8)	<b>Süße Verführer - Musik in der Werbung -&gt; Erstellen eines Werbespots (vgl. 4.1)</b>
<b>Teilkompetenz 5.3</b>	<b>Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen
Deutsch (9)	<b>Wir informieren über die Welt der Medien (vgl. 5.1)</b>
Politik/ Wirt. (8,9)	<b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?! (vgl. 5.1)</b>
Geschichte (5, 6)	hinterfragen zunehmend die in ihrer Lebenswelt analog und digital auftretenden Geschichtsbilder
Geschichte (7-10)	reflektieren die Wirkmächtigkeit von Geschichtsbildern und narrativen Stereotypen unter Berücksichtigung ihrer medialen Darstellung im öffentlichen Diskurs
Geschichte (7-10)	bewerten die Angemessenheit von geschichtskulturellen Erinnerungen an Kolonialisierungsprozesse auch in digitalen Angeboten
Geschichte (7-10)	bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote
Geschichte (7-10)	beurteilen Folgen der Flucht- und Vertreibungsbewegungen für die Betroffenen und die Nachkriegsgesellschaft auch unter Berücksichtigung digitaler Angebote
Wirtschaft Politik (5, 6)	stellen den Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag dar
Wirtschaft Politik (5, 6)	beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen
Physik (7-10)	Informationen zur Kernenergie Debatte aus digitalen und gedruckten Quellen beurteilen und eine eigene Position zur Nutzung der Kernenergie vertreten
Katholische Religion (7-10)	beschreiben mögliche Auswirkungen der Nutzung von (digitalen) Medien für die Gestaltung des eigenen Lebens und für die Beziehung zu anderen – auch in Bezug auf Geschlechterrollen
Evangelische Religion (7-10)	erkennen und analysieren Chancen und Herausforderungen von fachbezogenen, auch digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung

Sport (7-10)	Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren
Sport (7-10)	gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen
<b>Teilkompetenz 5.4</b>	<b>Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
Deutsch (7)	<b>Wir untersuchen Werbung (vgl. 5.1)</b>
Deutsch (9)	<b>Wir informieren über die Welt der Medien (vgl. 5.1)</b>
Politik/ Wirt. (8,9)	<b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?! (vgl. 5.1)</b>
Sport (8)	<b>Akrobatische Kunststücke – eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten (vgl. 1.1)</b>

## 6. Problemlösen und Modellieren

Fach (Stufe)	<p><b>Titel des Unterrichtsvorhabens</b></p> <p>Kurzbeschreibung</p> <p> notwendige technische Ressource</p> <p> notwendige Kompetenz Lehrende</p>
<b>Teilkompetenz 6.1</b>	<p><b>Prinzipien der digitalen Welt</b></p> <p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>
Deutsch (5)	<p><b>Wir beobachten, beschreiben und berichten.</b></p> <p><i>Die Schüler und SchülerInnen produzieren einen Kurzfilm (Erklärvideo), in dem sie zeigen, wie man Skulpturen beschreibt und deutet. Ergebnisse werden auf Youtube (o.ä.) hochgeladen und verbreitet. Dabei werden die Prinzipien der (viralen) Verbreitung und Bewerbung thematisiert.</i></p> <p> Kamera (Handy), Tablets, Beamer, Internetzugang (WLAN)</p> <p> Erfahrungen mit Schnittprogrammen (Kinemaster oder iMovie), Umgang mit Youtube, Prinzipien viraler Verbreitung</p>
Wirtschaft Politik (7-10)	erläutern Bedeutung und Wirkung der Digitalisierung und Globalisierung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft
Wirtschaft Politik (7-10)	beschreiben die Bedeutung der Digitalisierung von Märkten und Zahlungsverkehr
Wirtschaft Politik (7-10)	beurteilen Chancen und Risiken der Digitalisierung in der Marktwirtschaft
Physik (7-10)	digitale Farbmodelle (RGB, CMYK) mit Hilfe der Farbmischung von Licht erläutern und diese zur Erzeugung von digitalen Produkten verwenden
<b>Teilkompetenz 6.2</b>	<p><b>Algorithmen erkennen</b></p> <p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
Deutsch (5)	<p><b>Wir untersuchen Werbung</b></p> <p><i>kritische Reflexion von Werbung/ Werbeclips und ggf. Umgestaltung und viraler Verbreitung im Internet (z.B. facebook, Amazon etc.)</i></p> <p> Tablets, Beamer, Internetzugang (WLAN), Kooperation mit MEDIACAMPUS</p> <p> Prinzipien viraler Werbung</p>
Deutsch (9)	<p><b>Wir informieren über die Welt der Medien.</b></p> <p><i>Untersuchen von digitalen Massenmedien, Einfluss von Algorithmen für die Verbreitung von Inhalten in digitalen Medien.</i></p> <p> Beamer, Tablets, Internetzugang (WLAN)</p> <p> Fortbildung zum Einfluss von Algorithmen in digitalen Webinhalten</p>
Politik/ Wirt. (8,9)	<p><b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?!</b></p> <p>siehe 5.1</p>
<b>Teilkompetenz 6.3</b>	<p><b>Modellieren und Programmieren</b></p> <p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>

Physik (6)	<b>Computersimulation elektrischer Schaltungen</b> <i>Die SuS simulieren am PC verschiedene elektrische Schaltungen (inkl. Kurzschluss). Dabei nutzen sie die praktisch unbegrenzten Bauteile einer digitalen Software (z.B. Fritzing oder Yenka Physik – Nachfolger crocodile physics)</i>
<b>Mathe?</b> <b>Roboter AG?</b> <b>Informatik?</b>	 Computerraum mit Internetzugang (Lehrer und SuS), Software, Internetzugang (sofern Software webbasiert)  Nutzung von Computerräumen, Anwendung der Software
Mathematik (5-10)	nutzen schematisierte und strategiegeleitete Verfahren, Algorithmen und Regeln
Mathematik (9-10)	nutzen und beschreiben ein algorithmisches Verfahren, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen
<b>Teilkompetenz 6.4</b>	<b>Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
Deutsch (9)	<b>Wir informieren über die Welt der Medien. (vgl. 6.2)</b>
Politik/ Wirt. (8,9)	<b>Die Rolle der Massenmedien in der Demokratie – Vermittler von Informationen oder vierte Gewalt?! (vgl. 6.2)</b>
Wirtschaft Politik (7-10)	beurteilen Chancen und Risiken im Onlinehandel für Verbraucherinnen und Verbraucher
Katholische Religion (7-10)	erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft
Evangelische Religion (7-10)	erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer am biblischen Freiheits-, Friedens- und Gerechtigkeitsverständnis orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft

## **Außerunterrichtliche Verankerung und außerschulische Partner**

### **Forscherforum**

[...]

### **KAoA: Übergang Schule - Beruf**

[...]

### **Medienscouts**

[...]

### **Bücherei**

[...]

### **AGs im Nachmittagsbereich**

[...]



## Pädagogische Bedürfnisse / Unterrichtsentwicklung / Lernmittel

### Ist-Zustand

Digitale Infrastruktur	Noch zu ergänzen: Prozesse, Verwaltung, Wartung
<p>Die Schule verfügt über eine DSL-Leitung mit einer Bandbreite von ca. 16 Mbit. In der überwiegenden Anzahl der Räume ist ein LAN-Anschluss (im hinteren Bereich des Raumes) installiert.</p> <p>Eine "offizielle" stabile WLAN-Infrastruktur liegt bislang nicht vor. Zwei Räume können temporär über einen anschließbaren Router mit WLAN versorgt werden.</p>	<p>Wie ist der First- und Second-Level Support in Abstimmung mit dem Schulträger regelt?(Kooperation mit IT-Dienstleister?)</p> <p>Regelung der schulinternen Abstimmungsprozesse über Anschaffungen, Betriebskosten, Fördermittel?</p>

Hardware	Noch zu ergänzen: Software
<p>Folgende Fachräume verfügen über digitale Geräte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 005, 023, 026, 105: Smartboards mit Laptop oder stationärem PC, Internetzugang und teilweise mit Dokumentenkamera, Anschaffung 2013-2017</li> <li>● 105, 205, A5: PC-Räume (Schülerarbeitsplätze) mit Beamer und Lautsprecher oder Smartboard und Internetzugang</li> <li>● 315: Lernzentrum mit PC-Arbeitsplätzen</li> <li>● 011, 014, 111, 114: Beamer und Lautsprecher in den Fachräumen Chemie und Physik</li> <li>● 211, 214: Beamer in den Fachräumen Biologie</li> <li>● A1, A2, A3: Beamer und Dokumentenkamera in den Fachräumen Musik</li> <li>● 311, 314, M3: Beamer, z.T. Laptops und Lautsprecher in den Fachräumen Kunst</li> </ul>	<p>Welche Software + Lizenzen stehen zur Verfügung?</p> <p>Vorhandene Lernplattformen oder Lernmanagementsysteme (z.B. Moodle) + Nutzung</p> <p>Welche Apps und Webdienste werden genutzt ?</p>

Die "normalen" Klassenräume verfügen über einen LAN-Anschluss im hinteren Bereich des jeweiligen Raumes, jedoch über keinerlei digitale Geräte oder entsprechende Infrastruktur.

Wird hier ein Beamer oder/oder Dokumentenkamera benötigt, stehen folgende *mobilen* Geräte zur Ausleihe im Sekretariat zur Verfügung:

- 2x tragbarer Koffer mit Dokumentenkamera und Beamer
- 2x tragbarer Beamer
- 1x Rucksack mit Beamer und Laptop
- (in Kürze) 5x tragbare Bluetooth-Lautsprecher

**Angaben müssen noch konkretisiert/verifiziert werden.**

## Schulnetzwerk

[...]

## Planung weiterer Mediennutzung / Lernmittelkonzept

**Wird erst nach dem Rücklauf aus den Fachschaften und der verbindlichen Absprachen mit diesen konkretisiert. Vorerst nur Stichpunkte**

BYOD [...]

LOGINEO NRW [...]

NUTZUNG EINER LERNPLATTFORM [...]

## **Betriebssysteme**

Bislang ist noch keine abschließende Entscheidung bezüglich einheitlicher Betriebssysteme getroffen. Im Kollegium werden iOS/macOS (Apple), Android (Google) und Windows (Microsoft) gleichermaßen im dienstlichen und unterrichtlichen Umfeld verwendet. Vorzüge und Nachteile werden abgewogen. Die Diskussion ist noch nicht abgeschlossen.

**Daher sollte noch keine schulübergreifende Entscheidung bezüglich EINES Betriebssystems getroffen werden.** Alle Überlegungen sollten an dieser Stelle noch technologieoffen geführt und, wenn möglich, die Schule mit eingebunden werden.

## **Ausstattungsbedarf gemäß Unterrichtsvorhaben**

- Schnelles Internet - GBit-Leitung
- Flächendeckendes WLAN
- Medienstandard in jedem Klassenraum: Projektionsfläche- und -möglichkeit (z.B. weiße, beschreibbare Tafeln und Beamer oder Touchboard), Lautsprecher, PC / Laptop / Tablet
- Geräte zentral vorgehalten: Klassensätze Tablets/ iPads
- Möglichkeit der Einrichtung einer "Tabletklasse" (?)
- Software: Microsoft Office, Datenorganisation, Lernplattformen, Schnittsoftware für Video und Audio, Apps, Lehrwerksoftware
- Administration: Systemadministrator zur Wartung der Geräte

**Für die "Übergangszeit" ist aktuell eine dringende Erweiterung der mobilen digitalen Medienausstattung erforderlich, darunter mindestens**

- 3 weitere Beamer + Dokumentenkamera (ELMO) - Kombinationen
- 5 Bluetooth Lautsprecher
- 5 Beamer (als Ersatz für teilweise veraltete/ funktionsuntüchtige Geräte, im mobilen und stationären Bereich)

## **Fortbildungsbedarf gemäß Unterrichtsvorhaben**

- Nutzung von Office Programmen
- Nutzung von Audio- und Video-Schnittprogrammen
- Webinars
- Kontaktaufnahme zu Schulen mit Erfahrungen bezüglich digitaler Schulversuche