



Medienpädagogisches KONZEPT

der

Evangelischen Oberschule Lunzenau

Fassung vom 24.09.2020

Die Erstellung dieses Medienpädagogischen Konzeptes wurde durch die Schulstiftung der Ev.-Luth. Landeskirche Sachsens gefördert.

Die Evangelischen Schulen in Sachsen.



SCHULSTIFTUNG
der Evangelisch-Lutherischen
Landeskirche Sachsens

Inhalt

1. Einleitung.....	2
2. Medienkompetenz – Kurzdefinition.....	3
3. Ziele medienkompetenten Handelns an der Evangelischen Oberschule Lunzenau	4
4. Schwerpunkte in den Jahrgangsstufen	7
5. Konkrete Projekte bzw. Schwerpunkte von Klassenstufe 5 - 10.....	9
6. Elternarbeit.....	11
7. Lehrerfortbildung	12
8. Beschlussfassung und Gültigkeit	13
Anhang:	
Glossar.....	14
Medienbildungsmatrizen der Fächer	16

Diese Konzeption steht unter Lizenzierung der Creative Commons 4.0. Sie darf unter Namensnennung des Evangelischen Schulzentrums Leipzig (Ersturheber) bzw. der Evangelischen Oberschule Lunzenau verwendet werden und dient ausschließlich nicht-kommerziellem Gebrauch. Eine Weitergabe an Dritte ist unter den gleichen Bedingungen möglich.

1. Einleitung

Medien sind in unserer Zeit und Lebenswirklichkeit ein nicht mehr wegzudenkender Teil.

Der Begriff „Medium“ kommt aus dem Lateinischen und heißt so viel wie „vermittelndes Element“. Medien dienen also der zwischenmenschlichen Kommunikation. Unterteilen kann man Medien grob in analoge Medien, wie Zeitschriften, Bücher, Kassetten u.ä. und digitale Medien, wie CDs, Computerspiele, Mobiltelefone, Tablets, und vieles mehr. Dabei ist festzustellen, dass derzeit ein rasanter Medienwandel hin zu den digitalen Medien stattfindet. Diesem Wandel muss sich auch die Schule stellen. Bereits in der KiTa und im Elternhaus sind heute Kinder mit digitalen Medien konfrontiert. Dies führt dazu, dass Eltern und Pädagogen herausgefordert sind, den Kindern und späteren Jugendlichen Medienkompetenz zu vermitteln. Dazu ist es unerlässlich, dass auch Eltern und Pädagogen sich fortbilden, um somit aktuelle Medienentwicklungen zu erkennen und Medienerziehung aktiv betreiben zu können. Unsere Schülerinnen und Schüler sollen befähigt werden, sich konstruktiv und kritisch mit der Medienwelt auseinanderzusetzen, um Medien kompetent und selbstbestimmt nutzen zu können. Ebenso sollen sie befähigt werden, ihr eigenes Medienhandeln zu reflektieren.

Bereits am 08.03.2012 beschloss die Kultusministerkonferenz zum Thema „Medienbildung in der Schule“:

„Deshalb müssen Heranwachsende in die Lage versetzt werden, selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ und kreativ mit den Medien umzugehen, sie für eigene Bildungsprozesse sowie zur Erweiterung von Handlungsspielräumen zu nutzen und sich in medialen wie nichtmedialen Umwelten zu orientieren und wertbestimmte Entscheidungen zu treffen.“

Im Positionspapier der Länderkonferenz MedienBildung 2015 heißt es dann weiter:

„So gewinnt Medienkompetenz den Status einer unverzichtbaren Kulturtechnik, deren Erwerb insbesondere durch eine verbindliche, grundlegende und systematische schulische Medienbildung sichergestellt werden muss.“

In 2019 wurden die sächsischen Lehrpläne unter anderem um das Thema Medienbildung ergänzt und somit verbindlich in alle Fächer integriert.

Auch für unsere Evangelische Oberschule ist Medienbildung ein wichtiges Thema, denn schon in unserem Schulkonzept heißt es, dass wir unsere Schüler auf das Leben in der Gesellschaft vorbereiten wollen. Aber auch an weiteren Punkten des Schulkonzeptes lassen sich klar Anknüpfungspunkte zur Medienbildung finden, so z.B. indem wir Methodenvielfalt gewährleisten und somit jedem Schüler eine optimale Wissensaneignung ermöglichen wollen.

In unserem 2014 erarbeiteten Leitbild wird ebenfalls konstatiert, dass Motivation eine wichtige Voraussetzung für Lernerfolg ist und dies kann gerade auch in unserer Zeit durch unterschiedlichste Medien erfolgen.

In unserem hier vorliegenden Konzept geht es darum aufzuzeigen, wie wir als Schule unseren Teil der Medienbildung und Medienerziehung leisten wollen. Dabei geht es einerseits um eine optimistische Haltung gegenüber (vor allem) neuen Medien, aber andererseits auch um kritische Prüfung dieser Medien. Aus unserer Sicht ist eine Auseinandersetzung dieser Thematik sowohl auf Seiten der Lehrerschaft, als auch auf Seiten der Elternschaft und natürlich auf Seiten der Schülerschaft unumgänglich.

„Medienbildung in der Schule“, Beschluss der Kultusministerkonferenz 2012;
Positionspapier „Kompetenzorientiertes Konzept für die schulische Medienbildung“, Länderkonferenz MedienBildung 2015;
„Schulkonzept“ und „Leitbild“ der Evangelischen Oberschule Lunzenau, <http://evangelische-oberschule-lunzenau.de>

2. Medienkompetenz – Kurzdefinition

Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Medien den eigenen Bedürfnissen und Zwecken entsprechend mündig und selbstbestimmt zu nutzen und mit ihnen verantwortungsvoll umgehen zu können.

Medienkompetentes Verhalten meint damit insbesondere:

- Medien und Mediensysteme, Grundlagen, Hintergründe, Funktionen, Prozesse und Strukturen kennen und einordnen zu können (Medienkunde)
- Medien bezüglich ihrer Inhalte, der individuellen Nutzung sowie allgemeinen gesellschaftlichen Veränderungsprozesse kritisch hinterfragen, reflektieren und ethisch beurteilen zu können (Medienkritik)
- Geräte und Anwendungen zielgerichtet bedienen zu können und in der Lage zu sein, diese kreativ gestalterisch und demokratisch partizipativ anwenden zu können (Mediennutzung/Mediengestaltung)

3. Ziele medienkompetenten Handelns an der Evangelischen Oberschule Lunzenau

Grundlegend werden alle Zielsetzungen in allen Fachbereichen berührt. Dies geschieht fachspezifisch in unterschiedlicher Tiefe und Ausprägung. Eine genaue Auflistung, der in den Fächern behandelten Schwerpunkte, ist den Medienmatrizen der einzelnen Fächer zu entnehmen (siehe Anhang).

Beispiel:

- **Allgemein:** Beispielziel (Medienmatrix=Fachbereich, Klasse, (Lernbereich))
- **Konkret:** Kennen und Anwenden rechtlicher Grundlagen in Bezug auf Medien (Medienmatrix=Musik, Kl. 6 (2))

Ausgehend von der grundsätzlichen Definition der Medienkompetenz ergeben sich für die Arbeit an der Evangelischen Oberschule Lunzenau fünf praktische Handlungsaufträge zur Förderung medienkompetenten Verhaltens der Schülerinnen und Schüler:

- Reflexion und Selbstkontrolle des eigenen Mediennutzungsverhaltens¹
- Förderung von Recherchekompetenz²
- Kennen und Anwenden rechtlicher Grundlagen in Bezug auf Medien³
- Verantwortungsbewusster Umgang mit Sozialen Netzwerken, medialer Kommunikation und gefährdenden Inhalten im Internet⁴
- Geräte und Anwendungen zielgerichtet bedienen können⁵

¹ Geo Kl. 8 (2/3), Ge Kl. 6 (1/4/5), Engl Kl. 7/8

² Musik Kl. 7, Musik Kl. 10, Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work), Engl. Kl. 9/10 (Media and arts), Engl. Kl. 9/10 (Hobbies and leisure), Engl. Kl. 9/10 (WP/Medien entdecken), Engl Kl. 7/8, Engl. Kl. 5/6 (alle Units), Geo Kl. 7 (1/3/WP1), Geo Kl. 8 (2/3), Geo Kl. 9 (1/2/3/4/WP 2), Geo Kl. 6 (1/W2), Geo Kl. 10 (2/W3/W4), Ge Kl. 5 (1/2/3), Ge Kl. 6 (1/2/3/4), Ge Kl. 9 (1/2/3/4), Ge Kl. 7 (2), Ge Kl. 8 (1/2/3/4), Ge Kl. 10 (1/2/3/4), GK Kl.7 (1), GK Kl.10 (1)

³ Musik Kl. 6, Engl. Kl. 9/10 (Me and others), Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work), GK Kl.8 (2/WB2)

⁴ Ge Kl. 10 (4), Engl Kl. 7/8

⁵ Musik Kl. 5, Musik Kl. 8, Musik Kl. 9, Musik Kl. 10, Engl. Kl. 9/10 (Me and others), Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work), Engl. Kl. 9/10 (Media and arts), Engl. Kl. 9/10 (Hobbies and leisure), Engl. Kl. 9/10 (WP/Medien entdecken), Engl Kl. 7/8, Engl. Kl. 5/6 (alle Units), Geo Kl. 5 (2), Geo Kl. 7 (1/3/WP1), Geo Kl. 6 (5/W1/W3), Geo Kl. 10 (W1), Ge Kl. 5 (1/2/3), Ge Kl. 6 (1/2/3/4), Ge Kl. 9 (1/2/3/4), Ge Kl. 7 (2), Ge Kl. 8 (3/4), GK Kl.9 (1), GK Kl.10 (2), Franz 6/7 (5), Franz 9 (4), Ma 5 (3), Ma 6 (3), Ma 7 (2), Ma 8 (6), Ku 5 (2+3), Ku 6 (1), Ku 7 (1), Ku 8 (2+3), Ph 6 (1), Ph 7 (2), Ph 9 (2), Reli 7 (2), Reli 8 (3), Reli 9 (2)

Reflexion und Selbstkontrolle des eigenen Mediennutzungsverhaltens

Ziele:

- Bewusstwerden der eigenen Mediennutzung (Umgang mit eigenen Ressourcen, Flucht in virtuelle Parallelwelten, Leben mit medial erweiterten Realitäten, Geräteaffinität - Smartphone als Statussymbol)⁶
- Bewusstwerden der für Medien verwendeten Zeit (Medien als bestimmende Freizeitbeschäftigung, Gefahr der Medienabhängigkeit wie z.B. durch Computerspiele, Spiele-Apps, Serien, Chat)⁷
- Erkennen psychischer Überforderung durch ein Überangebot an medialen Einflüssen (mediale Allgegenwärtigkeit, Ablenkung, permanente Erreichbarkeit)⁸

Förderung von Recherchekompetenzen

Ziele:

- Erkennen angemessener und ungeeigneter Medienangebote⁹
- Gezielte Nutzung der Bibliothek zur Recherche und Information
- Beurteilung der Glaubwürdigkeit von Websites (Qualitätsunterschiede und Quellenkritik)¹⁰
- Informationsbeschaffung und Bewertung von Inhalten in Online-Enzyklopädien, Foren, Blogs und anderen Websites¹¹
- Verstehen der Funktionsweise von Suchmaschinen und die Beurteilung der Suchergebnisse¹²

⁶ Geo Kl. 8 (2/3), Ge Kl. 6 (5)

⁷ Ge Kl. 6 (1/4/5)

⁸ Ge Kl. 5 (1)

⁹ Geo Kl. 7 (1/3/WP1), Ge Kl. 5 (1/2/3), Ge Kl. 5 (1/2/3), Ge Kl. 6 (1/2/3/4), Info 7 (2), Info 8 (2), Deu 8 (4), WTH 8 (1), WTH 8 (4), WTH 9 (1+3), Info 10 (1), Deu 5 (1+3), Deu 6 (1+3+5), Deu 7 (1+4), Deu 8 (1+4), Deu 9 (1), Deu 10 (1+2), Ch 8 (1+3), Ch 9 (4), Ch 10 (2+4), Bio 6 (2+4), Bio 6 (5), Bio 7 (1), Bio 8 (1), Bio 9 (2), Bio 10 (3)

¹⁰ Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work), Geo Kl. 10 (W3, W4), Ge Kl. 5 (1/2/3), Ge Kl. 9 (1/2/3/4), GK Kl.10 (1), Deu 8 (4), Deu 9 (1), Ch 9 (1)

¹¹ Musik Kl. 7, Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work), Geo Kl. 9 (1/2/3/4/WP2), Ge Kl. 9 (1/2/3/4), Ge Kl. 8 (1/2/3/4), WTH 8 (1), WTH 8 (4), WTH 9 (1+3), Info 10 (1), Deu 5 (1+3), Deu 6 (1+3+5), Deu 7 (1+4), Deu 8 (1+4), Deu 9 (1), Deu 10 (1+2), Ch 8 (1+3), Ch 9 (4), Ch 10 (2+4), Bio 6 (2+4), Bio 6 (5), Bio 7 (1), Bio 8 (1), Bio 9 (2), Bio 10 (3), Franz 6/7 (5), Franz 9 (4), Ma 5 (3), Ma 6 (3), Ma 7 (2), Ma 8 (6), Ku 5 (2+3), Ku 6 (1), Ku 7 (1), Ku 8 (2+3), Ph 6 (1), Ph 7 (2), Ph 9 (2), Reli 7 (2), Reli 8 (3), Reli 9 (2)

¹² Musik Kl. 7, Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work), Geo Kl. 7 (1/3/WP1), Geo Kl. 9 (1/2/3/4/WP2), Ge Kl. 6 (1/2/3/4), Ge Kl. 8 (1/2/3/4)

Kennen und Anwenden rechtlicher Grundlagen in Bezug auf Medien

Ziele:

- Kennen und Anwenden des Urheberrechts und Wahrung der Persönlichkeitsrechte (Recht am Eigenen Bild, informationelle Selbstbestimmung, Preisgabe persönlicher und fremder Daten)¹³
- Kennen und Beurteilen von AGBs und damit eingeräumten Berechtigungen innerhalb internetbezogener Plattformen und Anwendungen (Soziale Netzwerke, mobile Anwendungen wie Smartphone-Apps)¹⁴
- Verstehen des Jugendmedienschutzes (FSK, USK)

Verantwortungsbewusster Umgang mit Sozialen Netzwerken,

medialer Kommunikation und gefährdenden Inhalten im Internet

Ziele:

- Reflexion des eigenen medialen Kommunikationsverhaltens (höflich, fair, wertebewusst und ethisch angemessen statt verletzend, menschenverachtend und herabwürdigend, wie z.B. Cybermobbing, Hate-speech, Shitstorm usw.)¹⁵
- Verstehen von Meinungsbildungsprozessen und Erkennen von Manipulation im Internet (Falschmeldungen, Big Data, smarte Medien, personalisierte Medieninhalte wie gezielte Werbung und gefilterte Informationen)¹⁶
- Selbstkontrolle bzgl. problematischer Medieninhalte (Gewaltdarstellung, Extremismus, mediale Frauen- und Männerbilder, Essstörungen, Sexting, Cyber-Grooming, pornografische Inhalte)

Geräte und Anwendungen zielgerichtet bedienen können

Ziele:

Anwendungsspezifische Software für den eigenen Lernerfolg und in Vorbereitung auf das Berufsleben nutzen können¹⁷

Anwendungsspezifische Geräte/Hardware für den eigenen Lernerfolg und in Vorbereitung auf das Berufsleben nutzen können¹⁸

¹³ Musik Kl. 10, Engl. Kl. 9/10 (Me and others), Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work), Deu Kl. 5 (1), Deu Kl. 8 (1), Deu Kl. 10 (2), Reli. Kl. 8 (3), Reli. Kl. 9 (2), Reli. Kl. 10 (1+4), Info Kl. 9 (2)

¹⁴ Musik Kl. 6,

¹⁵ Deu Kl. 9 (1+4), TC Kl. 5 (2), TC Kl. 6 (1), Reli Kl. 5 (4), Reli Kl. 6 (4), Ph Kl. 10 (2), Info 7 (WB1)

¹⁶ Ge Kl. 10 (4), Info 9 (2), Info 10 (2), Reli 10 (1+4)

¹⁷ Musik Kl. 5, Musik Kl. 9, Musik Kl. 10, Engl. Kl. 9/10 (Me and others), Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work), Engl. Kl. 9/10 (Media and arts), Engl. Kl. 9/10 (WP/Medien entdecken), Geo Kl. 5 (2), Geo Kl. 7 (1/3/WP1), Geo Kl. 10 (W1), Ge Kl. 5 (1/2/3), Ge Kl. 9 (1/2/3/4), WTH 8 (WB3), Ch 9 (1)

¹⁸ Musik Kl. 8, Musik Kl. 9, Engl. Kl. 9/10 (Media and arts), Engl. Kl. 9/10 (WP/Medien entdecken), Geo Kl. 5 (2), Ge Kl. 5 (1/2/3)

4. Schwerpunkte in den Jahrgangsstufen

Viele medienpädagogische Inhalte sind bereits in den Fach-Curricula verankert und werden dort transportiert. Darüber hinaus können allerdings nicht alle Themen einer sich ständig entwickelnden Medienwelt von Klassen- und Fachlehrern vermittelt werden. Aus diesem Grund sollen die nachstehend genannten Projekte und Vorhaben eine Ergänzung des Fachunterrichts zur Förderung medienkompetenten Handelns der Schülerinnen und Schüler sein.

Grundsätzlicher Handlungsauftrag ist die Realisierung der o.g. Ziele durch die im Folgenden genannten Projekte, angefangen von Klasse 5 bis zur Klasse 10 und die anschließend beschriebenen jahrgangsübergreifenden Angebote.

Klasse 5 (Projekt „Medienführerschein“)

Projekttag 1

- Regeln und Verhalten im Klassenchat
- Schulung des angemessenen Umgangs miteinander
- Umgang mit Spam, Beeinträchtigung des Lernerfolgs durch „digitales Hausaufgabenabschreiben“

Projekttag 2 (Experte)

- Schutz vor gefährdenden Inhalten
- Persönlichkeitsrechte

Projekttag 3 (Möglichkeit durch Klassenleiter)

- Erkennen angemessener und ungeeigneter Medienangebote
- verantwortungsbewusstes Surfen und Kommunizieren
- Plagiat – Grundlagen geistigen Eigentums

Klassen 6 - 10

Projekttag 1

- Wiederholungszyklus grundlegender Kompetenzen aus dem Medienführerscheinprojekt (s. Klasse 5)

Projekttag 2 + 3

- Siehe Medienprojekte der einzelnen Klassenstufen

Klassenleiterprojekte (Methodentage, Lernzeit)

- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- digitale Spiele als bestimmende Freizeitbeschäftigung mit Abhängigkeitspotential (zeitlicher Aspekt)
- digitale Spiele als Gefahr der charakterlicher, sittlichen oder geistigen Entwicklungsbeeinträchtigung durch Überreizung und Überlastung (ungeeignete Inhalte und Wirkungen)
- digitale Spiele als Chance für das Lernen mit Freude und Motivation (bspw. Minecraft EDU, Eco)
- Medienbedeutung für das eigene Leben
- Lernplattformen (bspw. SchulLV)

Projekte/Unterricht Kunst/Musik/WTH/Neigungskurse (Absprache mit Fachlehrern)

- kreative eigene Mediengestaltung als Lernerfahrung wie Medien funktionieren, wie sie entstehen und welche Ziele sie haben (z.B. Trickfilm, Hörspiel)

5. Konkrete Projekte bzw. Schwerpunkte für Klasse 5 - 10

Klasse 5:

Projekt „Schulbibliothek“:

- Gezielte Nutzungsmöglichkeiten der Schulbibliothek zur Recherche (Medienbestand, Internet)
- Fakultative Angebote (Vertiefung Internet-ABC, kreativ-spielerischer Umgang mit Office-Anwendungen)

Klassenleiterunterricht zu Beginn des Schuljahres:

- Regeln für Klassenchats (Verantwortungsbewusste Kommunikation im Internet und mobil, Umgang mit Spam, Beeinträchtigung des Lernerfolgs durch „digitales Hausaufgabenabschreiben“)
- Reflexion der eigenen Mediennutzung (Nutzungsdauer/Abhängigkeitspotential, Ablenkung/Überforderung)

Klasse 6:

- Projekt „Anti-Mobbing“:
- Prävention und Aufklärung zu Cybermobbing und verletzendem Online-Verhalten¹⁹
- Reflexion der eigenen Mediennutzung (Nutzungsdauer/Abhängigkeitspotential, Ablenkung/Überforderung, Smartphone als Statussymbol)²⁰

Klasse 7:

- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- digitale Spiele (inkl. USK), Videoplattformen, Serien, Soziale Netzwerke, mobile Geräte und Anwendungen als dominierende Freizeitbeschäftigung mit Abhängigkeitspotential
- Selbstdarstellung/Selbstinszenierung
- Problematische Inhalte in digitalen Medien
- Selbstschutz/Selbstkontrolle bezüglich jugendgefährdender Inhalte (Gewaltdarstellung, Extremismus, mediale Frauen- und Männerbilder, Sexting, Essstörungen)
- Mediale Kommunikation
- Ethisches Verhalten bezüglich der eigenen Kommunikation im Internet und mobil („Werte-Navi“ fürs Internet)
- Fake News – erkennen und bewerten von politischen und medialen Ideen, Vorstellungen und Manipulation

¹⁹ Ge Kl. 6 (5)

²⁰ Ge Kl. 6 (5)

Klasse 8:

- Projekt „Recherchekompetenz“ im Fachunterricht Deutsch:
- Anwendungsbezogene Arbeit mit Suchmaschinen, Wikipedia, Blogs
- Glaubwürdigkeit von Websites und Online-Portalen (Kriterien zur Bewertung der Qualität, Erkennen und Bewerten kommerzieller, politischer oder weltanschaulich geprägter Angebote)
- Rechtliche Grundlagen (Urheberrecht, Persönlichkeits-recht/informationelle Selbstbestimmung)
- Datensparsamkeit (Daten als Währung der digitalen Welt)
- Manipulation durch Falschmeldungen
- Methodentraining „Referate“:
- Informationen finden (Suchmaschinen, Online-Enzyklopädie Wikipedia, Fachportale, Online - Kataloge lokaler Bibliotheken)
- Informationen bewerten (Qualitätsunterschiede/Quellenkritik)
- Präsentieren (Handoutgestaltung/Quellennachweise)

Klasse 9/10:

Meinungsbildungsprozesse in der Mediengesellschaft („Echokammer“ Internet, personalisierte Nachrichten und Werbung, Cookies, Social Bots, Künstliche Intelligenz, Cyberwar)

- Big Data & Algorithmen²¹
- Smarte Medien – Internet der Dinge²²

²¹ Ge Kl. 9 (1)

²² Engl. Kl. 9/10 (Me and others), Engl. Kl. 9/10 (My world), Engl. Kl. 9/10 (Education and work)

6. Elternarbeit

Neue Klassen 5: Nullter Elternabend

- Hinweise zum Konzept für medienkompetentes Handeln der Evangelischen Oberschule Lunzenau und den gemeinsamen Erziehungsauftrag zwischen Schule und Elternhaus
- Information über die Wirkung von Medienkonsum auf die geistige Entwicklung, das Lernverhalten, die Konzentration und das soziale Miteinander von Kindern und Jugendlichen
- Information über angemessene Nutzungszeiten und Gefahren der Entwicklungsbeeinträchtigung durch ungeeignete Medieninhalte
- Elterninformation zum Projekt „Medienführerschein“

Klassen-Elternabende der Klassenstufen 6 - 10

- Information über die Wirkung von Medienkonsum auf die geistige und seelische Entwicklung von Kindern, deren Konzentration, Lernverhalten und Lebenswirklichkeit
- Aufklärung über angemessene Medien-Nutzungszeiten, kindgerechte Angebote im Internet, geeignete Nutzung digitaler Medien und Medien als bestimmende Freizeitbeschäftigung (Abhängigkeitspotential)
- Hinweise zum Konzept für medienkompetentes Handeln an der Evangelischen Oberschule Lunzenau und den gemeinsamen Erziehungsauftrag zwischen Schule und Elternhaus
- Hinweise auf konkrete Projekte (siehe Punkte 4 u. 5)

Weitere Elternabende - je nach Bedarf in einzelnen Klassen oder Klassenstufen

- themenbezogen, nach Bedarf, auch unter Hinzuziehen externer Partner, z.B. Aufklärung über jugendliches Spiel- und Kommunikationsverhalten (digitale Spiele, Smartphone-Nutzung, Apps, Klassenchat)

7. Lehrerfortbildung

Um medienkompetentes Verhalten der Schülerinnen und Schüler zu fördern, bedarf es einer zielgerichteten und kontinuierlichen Fortbildung der Lehrerinnen und Lehrer.

Die Fortbildungsbedarfe richten sich nach den schulischen, fachlichen und technischen Notwendigkeiten und werden durch die Schulleitung mit dem Kollegium abgestimmt.

Aktuell wurden folgende Fortbildungsbedarfe an unserer Schule erfasst:

- Gerätebedienung (z.B. interaktive Tafel, Tablet, Visualizer,...)
- Arbeit in einer Cloud
- Office Anwendungen
- Bild- und Tonbearbeitung
- E-Mailprogramm
- fachbezogene Software
- Internetrecherche
- soziale Netzwerke
- Lernplattformen
- Medienrecht/Urheberrecht/Datenschutz
- Methodik/Didaktik zu modernen Medien

8. Beschlussfassung und Gültigkeit

Dieses Medienbildungskonzept wurde dem Schulvorstand, dem Lehrerkollegium, dem Schülerrat und dem Elternrat vorgestellt und in der Schulkonferenz am 05.10.2020 einstimmig beschlossen.

Die Konzeption wird regelmäßig evaluiert und den weiteren Entwicklungen in der Medienwelt angepasst.

Anhang: Glossar

Algorithmus Ideen und Grundsätze, die einem Computerprogramm zugrunde liegen und wonach dieses selbstständig arbeitet. In diesem Zusammenhang ist damit eine Programmierung gemeint, die es ermöglicht, die für Programmierende als relevant eingestufte Daten gezielt und automatisiert zu erheben, zweckgebunden zu verdichten und beliebig auszuwerten. Algorithmen bilden eine Grundlage für künstliche Intelligenz, da durch sie eigenständig organisierte und personalisierte Produktionsprozesse nach individualisiertem Kundendesign ermöglicht werden.

Big Data Big Data bzw. Computing meint die umfassende Sammlung, Speicherung und gezielte Auswertung großer Mengen digitaler Daten. In diesem Zusammenhang ist damit insbesondere die Analyse personenbezogener Nutzerdaten in den Bereichen Internet, soziale Medien und Mobilfunk gemeint. Ziel ist die Abbildung nutzerspezifischer Interessen, um potentiell Kundenverhalten bestimmter Zielgruppen für das Online Marketing nutzbar zu machen. In sozialer Hinsicht wird Big Data sogar für einen grundlegenden gesellschaftlichen Wandel bzw. Umbruch verantwortlich gemacht.

Cloud Mit dem Internet verknüpfte IT-Infrastrukturen die es ermöglichen, Daten geräteunabhängig auf Plattformen zu speichern, ohne dass diese auf einem Endgerät installiert werden müssen. Damit einher geht eine On Demand-Verfügbarkeit (Datenzugriff jederzeit auf Abruf) und Herausforderungen bzgl. des Datenschutzes, wie z.B. Dropbox (amerikanische Rechtsgrundlage).

Cookies In seiner ursprünglichen Form Textdateien auf einem Computer, die typischerweise Daten über besuchte Webseiten enthalten, die der Webbrowser beim Surfen im Internet speichert.

Cyber-Grooming Sinngemäß „Internet-Anbahnung“ - das gezielte Ansprechen von Personen im Internet mit dem Ziel der Anbahnung sexueller Kontakte. Es kann sich demnach um eine besondere Form der sexuellen Belästigung im Internet handeln.

Cyberwar Ist zum einen die kriegerische Auseinandersetzung im und um den virtuellen Raum, den Cyberspace, mit Mitteln vorwiegend aus dem Bereich der Informationstechnik.

Es bezeichnet zum anderen die hochtechnisierten Formen des Krieges im Informationszeitalter, die auf einer weitgehenden Computerisierung, Elektronisierung und Vernetzung fast aller militärischen Bereiche und Belange basieren.

Hate-speech Hassrede mit dem Ziel der Herabsetzung und Verunglimpfung bestimmter Personen oder Personengruppen vornehmlich in Sozialen Netzwerken

Sexting Mischform aus "sex" und "texting", englisch für das Schreiben von Kurznachrichten Beim sogenannten "Sexting" werden erotische oder pornografische Bilder und Kurzvideos meist über das Handy oder Instant Messenger ausgetauscht (oft im Rahmen jugendlicher Beziehungen oder als Mutprobe).

Shitstorm Lawinenartige auftretende Schmähkritik auf sämtlichen verfügbaren digitalen Kanälen sozialer Netzwerke mit exponentiellem Verbreitungscharakter. Ziel ist der kollektive Druck einer Person oder Organisation mit der Aussicht, dass diese dadurch nachhaltig geschwächt wird.

smarte Medien oder „Internet der Dinge“ - Alltagsgegenstände und -geräte mit Internetzugang ermöglichen Datenaustausch und Steuerung mit dem Internet

Troll Als Troll werden Menschen bezeichnet, die mit ihren Beiträgen (Troll-Posts) ganz gezielt provozieren, meist wütende Reaktionen auslösen oder eine un-angenehme Atmosphäre in Diskussionsforen und Kommentarspalten verbreiten wollen, ohne die Absicht zu haben, einen sinnvollen Beitrag zur Diskussion zu leisten. Trolle wollen das netzkulturelle Klima beeinflussen.

Netiquette Verhaltensregeln für gutes, angemessenes und respektvolles Benehmen in der digitalen Kommunikation (im Chat wird Netiquette zu Chatiquette)

Social Bots Mit Bots bzw. Social Bots sind selbstständige programmierte Roboter gemeint, die vorgeben, Menschen zu sein und z.B. Fake-Profilen betreiben. Ziel ist etwa das Abgreifen von Nutzerdaten oder die gezielte Verbreitung von Spam, sowie die Verbreitung politischer Haltungen. Sie greifen auf Google, Twitter, Facebook, Instagram etc. zu und prägen die Netzkultur wesentlich mit.

USK „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ – Altersfreigaben für digitale Spiele

Anhang: Medienbildungsmatrizen der einzelnen Fächer

Deutsch	ab Seite 17
Mathematik	ab Seite 21
Englisch	ab Seite 27
Biologie	ab Seite 38
Chemie	Seite 44
Physik	ab Seite 45
Geschichte	ab Seite 47
Geographie	ab Seite 50
Gemeinschaftskunde	Seite 55
Evangelische Religion	ab Seite 56
TC (Technik / Computer)	Seite 58
WTH (Wirtschaft-Technik-Haushalt/Soziales)	Seite 59
Informatik	ab Seite 60
Kunst	Seite 64
Musik	Seite 65
Französisch	ab Seite 66

Medienbildungsmatrix Fach: Deutsch Klassen 5 bis 10

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
5	1	<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1. Suchen und Filtern	können Suchstrategien entwickeln ... lernen altersgerechte Suchmaschinen kennen	Internetrecherche	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Internetzugang
5	1	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren	gewinnen Einblick in Arbeitstechniken zur Gestaltung kurzer Vorträge mit Präsentation	Kurzvortrag mit Präsentation	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Präsentationssoftware (z.B. PowerPoint)
5	1	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	gewinnen Einblick in die Bedeutung von geistigem Eigentum und Urheberrecht	Lehrervortrag mit Beispielen	Beamer, Whiteboard
5	3	<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1. Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen	...können Informationen beschaffen, digital zusammenfassen und speichern. ... können das Ergebnis präsentieren und auswerten.	Internetrecherche zum Heimatort / Heimatregion und Präsentation	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Internetzugang Präsentationssoftware (z.B. PowerPoint)
5	6	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren <u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.3 Speichern und abrufen	... können einen Text abtippen und gewinnen Einblick in Formatierungsgrundlagen ... gewinnen Einblick in Technik des 10-Finger-Schreibens	Abtippen eines selbstgeschriebenen Textes (Märchen)	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Textverarbeitungsprogramm (Word)
6	1	Suchen,, Verarbeiten Kommunizieren und Kooperieren	-beherrschen Strategien der Texterschließung auch bei digitalen Medien -nutzen altersgerechte Suchmaschinen und ausgewählte Webseiten -kennen Grundregeln des Schutzes persönlicher Daten und erhalten grundlegende Kenntnisse über Quellennachweis	- Internetzugang für Recherche - Textbearbeitungsprogramm mit Möglichkeit der Speicherung von Informationen	Wie oben

		beachten <u>4 Schützen und sicheres Agieren</u> 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen <u>6 Analysieren und Reflektieren</u> 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	diverser Printmedien sowie ihrer Online-Veröffentlichungen kennen Möglichkeiten der Gestaltung von journalistischen Textsorten + Medienbildung • Textaussagen überprüfen Informationsquellen analysieren und bewerten eigene Texte verfassen		
9	1 <u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen <u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben 4 <u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten WB2 <u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten 1.3 Speichern und Abrufen <u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.1 Kommunizieren 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben <u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten <u>4 Schützen und sicheres Agieren</u>	wenden die Methoden der Informationsbeschaffung an können Befragungen zusammenfassen, vergleichen, und deren Ergebnisse reflektieren kennen den Aufbau und die Gestaltungsmöglichkeiten einer Facharbeit beherrschen die Anforderungen von Prüfungssituationen und Vorstellungsgesprächen wenden Techniken der Fehlervermeidung und -berichtigung an kennen Funktion und Wirkung der sprachlichen Kommunikation • verstehen Botschaften • kommunizieren in digitalen Umgebungen und mit digitalen Medien	vergleichen verschiedene Quellen überprüfen Informationen und Textaussagen Berufswünsche, Mediennutzung... schreiben eine Facharbeit (inkl. Deckblatt, Inhaltsangabe, Anlagen, d.h. Quellenangaben, etc. eidesstattliche Erklärung), verwenden Sekundärliteratur und digitale Informationsquellen erstellen eine Bewerbungsmappe (Lebenslauf, Anschreiben, Zusammenstellen der Dokumente) Online-Bewerbung überarbeiten eigene Texte, verwenden die Rechtschreib- und Grammatikhilfe	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets mit Internetzugang Schreibprogramm (z.B. Word, Libre Office, ...) u.U. Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...) Schreibprogramm (z.B. Word, Libre Office, ...) Schreibprogramm (z.B. Word, Libre Office, ...) pdf-Zusammenfassungs-Software (z.B. split and merge) Schreibprogramm (z.B. Word, Libre Office, ...)

		4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3 Gesundheit schützen <u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen <u>6 Analysieren und Reflektieren</u> 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	• erkennen und reflektieren die Rolle und Wirkung des Senders und Empfängers in sozialen Netzwerken positionieren sich zum Angebot verschiedener Medien	unterscheiden von Fiktion und Realität, reflektieren kritisch unterschiedliche Darstellungen eines Ereignisses in verschiedenen Medien	
10	1	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	- beherrschen verschiedene Methoden der Informationsbeschaffung - -speichern diese Informationen	Internetrecherche Filtern von Informationen und Speichern	Klassensatz Tablets Internetzugang PC-Raum
	2	Suchen, Verarbeiten Analysieren und Reflektieren	- Setzen sich mit globalen und individuellen Problemen auseinander - Erörtern diese - Recherchieren Hintergrundwissen für die Bildung von Argumenten	Internetrecherche Beiträge für Schulhomepage gestalten	PC mit Internetzugang Klassensatz Tablet

Medienbildungsmatrix Fach: Mathematik Klasse 5

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
5	1	5. Problemlösen und Handeln 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Können Aufgaben mit Hilfe digitaler Medien erstellen und bestimmen.	Simulation am Computer/ Tablet Arbeiten mit PC	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...)
5	2	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	können Anteile ; Brüche darstellen	Simulation am Computer/ Tablet Arbeiten mit PC -Lernprogramme	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)...
5	3	Umfang, Flächeninhalte, Volumen und Einheiten dazu	können relevante Infos und Zusammenhänge suchen	Simulation am Computer/ Tablet Arbeiten mit PC	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)...
5	WB2	Erfassen von Daten, lesen von Statistiken	können geeignete Medien auswählen, nutzen und lernen elementare Regeln des Datenschutzes, können ihre Ergebnisse gestalten und darstellen	Simulation am Computer/ Tablet Arbeiten mit PC	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)...

Medienbildungsmatrix Fach: Mathematik Klasse 6

KI	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
6	1	Formulieren von Aufgaben auch unter Nutzung von digitalen Medien	können Medien als Quelle für Informationen nutzen	Simulation am Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office, ...)
<u>6</u>	3	Verwendung dynamischer Geometriesoftware	gewinnen Einblick in das Aufstellen von Vermutungen zu Winkelbeziehungen	„	„
<u>6</u>	3	Problemlösen in der Geometrie	können relevante Infos und Zusammenhänge suchen	„	„
<u>6</u>	5	Anfertigung einer Präsentation zu geometr. Figuren und Körpern in der Umwelt	können auch unter Nutzung digitaler Medien präsentieren	„	„
<u>6</u>	Wahl 1	Dynamisieren geometr. Objekte m.H. Geometriesoftware	entwickeln Grundfertigkeiten beim Umgang mit der Software	„	„
<u>6</u>	Wahl 3	Erfassen und Auswerten von Daten	können geeignete Medien auswählen und nutzen, lernen elementare Regeln des Datenschutzes, können ihre Ergebnisse gestalten und präsentieren	„	„

Medienbildungsmatrix Fach: Mathematik Klasse 7

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
7	1	5. Problemlösen und Handeln 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	wenden die Prozentrechnung auf Aufgaben mit vielfältigen Bezügen zu Umwelt und Wirtschaft, auch unter Nutzung der Tabellenkalkulation an	Berechnung mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...)
7	2	5. Problemlösen und Handeln 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen 6. Analysieren und Reflektieren 6.1 Medien analysieren und bewerten	gewinnen Einblick in die Stabilisierung relativer Häufigkeiten mit Hilfe digitaler Medien. Beurteilen Darstellungen zu statistischen Erhebungen	Simulation mit Taschenrechner, Computer/ Tablet Zeitungen, Zeitschriften, Online-Statistik	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...) PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) mit stabiler und schneller Internetverbindung
7	4	5. Problemlösen und Handeln 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	untersuchen Abhängigkeiten von Oberflächeninhalt und Volumen von Prismen, auch mit digitalen Medien	Berechnung mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...)

Medienbildungsmatrix Fach: Mathematik Klasse 8 RS

Klasse	Lern- be- reich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
8	1	Termumformungen	Berechnung auch mit Tabellenkalkulation	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office, ...)
8	2	Darstellen unterschiedlicher funktionaler Zusammenhänge, auch unter Verwendung digitaler Medien	informatische Bildung		
8	5	Einblick gewinnen in die Simulation von Zufallsversuchen, auch mit Taschenrechner und anderen digitalen Medien	Monte-Carlo-Methode		
8	6	Verwendung des Computers digitaler Medien auf das - Berechnen von Lebenshaltungskosten - Berechnen von Baukosten - Vergleichen von Angeboten			
8	W1	Das Fahrrad	Gestalten einer Präsentation		
8	W3	Gestalten einer Präsentation zu Polyedern, auch unter Nutzung digitaler Medien			

Medienbildungsmatrix Fach: Mathematik Klasse 9 HS

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
9 HS	4	5. Problemlösen und Handeln 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	übertragen Schritte des Problemlösens auf vielfältige Sachverhalte ... auch unter Nutzung digitaler Medien	Berechnung mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen, Darstellung und Berechnung mit Hilfe dynamischer Geometriesoftware	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...) dynamische Geometriesoftware (z.B. geogebra, EUKLID DynaGeo,...)
9 HS	4	<u>1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</u> 1.2 Auswerten und Bewerten <u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren	werten Daten aus unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien stellen Daten dar unter Nutzung traditioneller und digitaler Medien	Onlinediagramme Berechnung mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen, Darstellung von Daten mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...) PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) mit stabiler und schneller Internetverbindung
9 HS	WB1	5. Problemlösen und Handeln 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen <u>6. Analysieren und Reflektieren</u> 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	wenden Kenntnisse über Kenngrößen von Häufigkeitsverteilungen und über ihre Aussagekraft auf Beispiele aus der Umwelt, auch unter Verwendung der Tabellenkalkulation an lernen Medien als Instrument der Verfremdung und Manipulation kennen	Berechnung statistischer Kenngrößen mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...) PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) mit stabiler und schneller Internetverbindung

Medienbildungsmatrix Fach: Mathematik Klasse 10

KI	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
10	2	Übertragen der Kenntnisse über Funktionen auf Sachbezüge, speziell auch auf Wachstumsprozesse		Simulation am Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office, ...)
10	3	Kennen der Simulation von Zufallsversuchen, auch unter Nutzung digitaler Medien		s.o.	s.o.
10	W1	Einblick gewinnen in - zentralperspektivische Darstellungen, Erzeugung von Ortskurven Untersuchungen zu den Schnittpunkten der Dreieckstransversalen - Modularisierung geometrischer Konstruktionen durch Verwendung von Makros informatische Bildung Unterprogramme Gestalten einer Präsentation		s.o.	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Geometrieprogramm (z.B. geogebra)
10	W2	Anwenden mathematischer Kenntnisse auf Optimierungsprobleme - Funktionen - lineare Ungleichungen ☐ informatische Bildung Betrachtung des Optimalwerts unter gesellschaftlichen, ökologischen und ökonomischen Gesichtspunkten ☐ Bildung für nachhaltige Entwicklung Gewinnerwartung Gestalten einer Präsentation		s.o.	s.o.

Medienbildungsmatrix Fach Englisch Klasse 5 – 10

Medienkompetenz laut Lehrplan

Die Schüler können

- englischsprachige multimediale Lernmittel unter Anleitung nutzen,
- einfache Visualisierungstechniken anwenden,
- einfache Sachverhalte und Arbeitsergebnisse mit traditionellen und modernen Präsentationsmedien dokumentieren und präsentieren

Lernbereiche sind in die verschiedenen Units verpackt und kommen oft in beiden Schuljahren vor.

Klasse	Unit	Kompetenz	Päd. Ziele	Mittel	Voraussetzungen
5	1	5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	S sollen am PC einen kleinen Steckbrief über sich schreiben und gestalten	eigene Bilder, Schreibprogramm	Info-Kabinett PC/Tablet Schreibprogramm Drucker Speichermedium
	2	5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	S schreiben am PC einen kleinen Text zur Schule und gestalten ihn	Internet	Info-Kabinett PC/Tablet Drucker Schreibprogramm
	3	1. Informationen suchen, bearbeiten, aufbewahren	S gestalten ein Fantasietier aus Malvorlagen	Internet	Info-Kabinett PC/Tablet Drucker
	4	1. Informationen suchen, bearbeiten, aufbewahren	S lernen verschiedene Feiertage kennen	Internet	info-kabinett PC/Tablet

Klasse	Unit	Kompetenz	Päd. Ziele	Mittel	Voraussetzungen
	5	3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.1.1 Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.2.1 Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten 3.3.1 Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen 3.3.2 Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen	S erstellen eine PP zum Thema Heimatort	Internet, eigene Bilder PowerPoint Programm	Info-Kabinett PC/Tablet Speichermedium Beamer Whiteboard /Leinwand PowerPoint Programm
	6	1. Informationen suchen, bearbeiten, aufbewahren	S recherchieren Ausflugsziele und Aktivitäten für Klassenfahrten aufs Land	Internet	Info-Kabinett PC/Tablet

Klasse	Unit	Kompetenz	Päd. Ziele	Mittel	Voraussetzungen
6	1	3 Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.1.1 Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.2.1 Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten 3.3.1 Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen 3.3.2 Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen	PowerPoint über die Sommerferien erstellen und darüber referieren	PowerPoint Programm Eigene Bilder Bilder aus dem Internet	Info-Kabinett PC/Tablet Speichermedium Beamer Whiteboard /Leinwand PowerPoint Programm
	2	1. Informationen suchen, bearbeiten, aufbewahren	S referieren über den Lieblingsstar	Internet	Info-Kabinett PC/Tablet
	3	1. Informationen suchen, bearbeiten, aufbewahren	S lernen verschiedene Londoner Sehenswürdigkeiten kennen und stellen 1 vor	Internet	Info-Kabinett PC/Tablet Speichermedium

Klasse	Unit	Kompetenz	Päd. Ziele	Mittel	Voraussetzungen
	4	1. Informationen suchen, bearbeiten, aufbewahren	S gestalten ein Poster über ihr Lieblingsessen	Internet, Bilder	Info-Kabinett PC/Tablet Speichermedium
	5	6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	S verstehen englischsprachige Nachrichten	Internet oder App	Info-Kabinett PC/Tablet App
	6	5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	S erstellen einen Bildgeschichte zum Thema „Schmuggler“	Schreibprogramm	Info-Kabinett PC/Tablet Schreibprogramm Drucker

Beide Klassenstufen sollen im Internet oder mit Apps die englische Sprache üben.

<u>7/8/9</u>	(2) Kommunizieren und Kooperieren (2.1.) Kommunizieren (2.2) Teilen	Die zielgerichtete Kommunikation durch die Nutzung von sozialen Netzwerken und Blogs ermöglicht den Erwerb sprachlicher und kultureller Fähigkeiten; Die viel authentischeren Begegnungssituationen, durch landestypische Gesprächspartner fördert die umgangssprachliche und interkulturelle Kompetenzerweiterung; Die Erstellung eines unterrichtsbegleitenden Blogs zur nachhaltigen Vermittlung des Lernstoffes ist empfehlenswert	Internet, soziale Netzwerke (Facebook, Twitter), E-Mail Programme; Englisch Blogs (The Londoner, BBC Learning English)	Info-Kabinett + PC Zugang, Klassensätze Tablets, flächendeckendes W-LAN auch für Schule im Grünen,
	(3) Produktion und Präsentation (3.1.) Entwickeln und Produzieren (3.2.) Weiterverarbeiten und Integrieren	Schüler verfassen Geschichten, Szenen und alltagsnahe Dialoge in Form einer Filmsequenz selbst, anschließend präsentieren und teilen sie es digital; Schüler werden motiviert die Sprachkenntnisse auf spielerische Art anzuwenden und zu festigen; Gleichzeit wird Kreativität und technisches Verständnis gefördert; Schüler fertigen Powerpoint Präsentationen in den Unterrichtseinheiten an und präsentieren diese in englischer Sprache an den Smartboards; Ziel: Festigung und Anwendung der Sprachkenntnisse durch Sprechen und Zuhören	Internet, Onlineprogramme Zum Bearbeiten von Videos, Musikdateien	Info-Kabinett + PC Zugang, 6 Digicams pro Klasse, entsprechende Bild- und Videobearbeitungs-Software; Powerpoint auf allen Rechnern installiert, Notebook+Smartboard
	(5) Problemlösen und Handeln (5.2) Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Nutzung von Lernprogrammen und Lernplattformen zur Erschließung von Wortschatz, Grammatik, Aussprache und Intonation; Schülervernetzung durch Anwendung digitaler Unterrichtsmethoden (smartboards) Verständnis von didaktisierten Hörtexten zu altersgerechten Themen in engl. Standard-	Internet, Lernplattformen (englisch-hilfen.de; ego4u.de, etc; auch für Lernzeit) youtube	Info-Kabinett + PC Zugang, Klassensätze Tablets, flächendeckendes W-LAN auch für Schule im Grünen; Klassensätze Kopfhörer, Notebook+Smartboard

		Sprache; Informationen aus Medienprodukten, wie Songs und Filmsequenzen entnehmen und besprechen; Zielsetzung ist die Festigung und Wortschatzerweiterung und die spielerische Vermittlung von Landeskundewissen		
	(6) Analysieren und Reflektieren (6.3.) Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen (3) Produktion und Präsentation	Schüler erstellen eigenen, englischsprachigen Podcast über ihre Wertevorstellungen in der digitalen Welt; das Medium dient zum Austausch über mögliche Gefahren und Bereicherungen sowie persönlichen Erfahrungen beim täglichen, medialen Konsum; schriftliche- und mündliche Kompetenzen in der Fremdsprache sollen gestärkt werden; zudem sollen die Schüler lernen, sich selbst zu reflektieren, Aussagen zu analysieren, einzuordnen und zu bewerten,	Internet, Software und Online Tools	Info-Kabinett + PC Zugang, Kondensator Mikrofon, Audacity Software, Audacity Online Tool
	(1) Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren (1.1.) Suchen und Filtern	gezielte, aufgabenrelevante Informationsfindung in den Onlinemedien sowie weiterführende Bewertung und Nutzung der Informationen; Internet als Informationsquelle und Wissensspeicher im Unterricht, kann zeitweise als Basis und Vorlage zur Vorbereitung von Präsentationen dienen	Internet	Info-Kabinett + PC Zugang, Klassensätze Tablets, flächendeckendes WLAN auch für Schule im Grünen, Drucker und Klassentauschverzeichnisse sind bereits auf allen Datenendgeräten installiert

Medienbildungsmatrix Fach: Englisch

Klasse	Lern- be- reich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
9/10	Me and others	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren - Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden - Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren - Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen - Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten - Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen - Urheber- und Nutzungsrechte	S. gestalten eine multimediale Präsentation zu unterschiedlichen Jugendkulturen	Präsentationsgestaltung, Vortrag	- Infozimmer od. Tablets - Interaktive Tafel

		berücksichtigen			
9/10	My world	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren • Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden • Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren • Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen • Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten • Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen • Urheber- und Nutzungsrechte berücksichtigen	• S. positionieren sich zu Rechten, Pflichten und Werten in der Gesellschaft • S. erstellen eine Präsentation	• Debatte, Rollenspiel, Diskussion, ...	• Infozimmer od. Tablets • Interaktive Tafel

9/10	Edu- cation and work	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.3 Speichern und Abrufen • Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen • Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren <u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren • Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden • Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren • Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	• S. wenden sprachliche und gestalterische Mittel zur Darstellung ihrer Person in Bewerbungssituationen an	• Erstellen einer Bewerbungsmappe	• Infozimmer • Interaktive Tafel

		• Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren			
9/10	Media and arts	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren • Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden • Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren • Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	• S. gestalten Werbematerial	• Flyer-, Plakatgestaltung • Videodreh	• Infozimmer, Kunstzimmer • Tablets od. Handys od. Kameras
	Hobbies and leisure	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren • Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden • Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren,	• S. gestalten ein Konzept zur Erweiterung ihrer Freizeitangebote	• S. gestalten eine Broschüre, ein Poster oder eine Präsentation • Arbeit an der Schulhomepage • außerschulische Präsentation	• Infozimmer od. Tablets • Interaktive Tafel

		veröffentlichen oder teilen 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen			
9/10	WP Medien ent- decken	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren - Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden - Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren - Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	S. gestalten selbständig Unterrichtsmaterial	E-learning, Webquests, Web-Units, Unterrichtsmaterial für andere Schüler, Präsentationen	- Infozimmer od. Tablets od. Handys - Interaktive Tafel

Medienbildungsmatrix Fach Biologie Klasse: 5

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien	Kompetenzerwartungen Pädagogische Ziele	Medieneinsatz	Voraussetzungen
5	2	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1, 1.2	Einblick in den Artenreichtum der Fische gewinnen (Steckbrief)	Computer zu Hause	keine
5	2	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1, 1.2	Maßnahmen zum Gewässerschutz beurteilen	Computerrecherche	Computerkabinett oder Klassensatz Laptops
5	4	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1, 1.2	Erkennen einiger Vogelarten am Erscheinungsbild	Computerrecherche	Computerkabinett oder Klassensatz Laptops

Medienbildungsmatrix Fach Biologie Klasse: 6

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien	Kompetenzerwartungen Pädagogische Ziele	Medieneinsatz	Voraussetzungen
6	4	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 / 1.2	Vergleich Zelle im Original mit Zelle in medialer Darstellung	Mikroskop, Digitalkamera	Im Fachkabinett Lehrermikroskop mit Kameraaufsatz, Computer, Beamer, Leinwand
6	5	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 / 1.2	Einblick in den Artenreichtum wirbelloser Tiere gewinnen	Betrachten von Fotos, Filmen	Im Fachkabinett Computer, Beamer, Leinwand
6	5	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 / 1.2 6 Analysieren und Reflektieren 6.3	Sich zum Schutz und zur Bekämpfung von Insekten positionieren	Computerrecherche	Computerkabinett Klassensatz Laptops

Medienbildungsmatrix Fach Biologie Klasse: 7

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien	Kompetenzerwartungen Pädagogische Ziele	Medieneinsatz	Voraussetzungen
7	1	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1, 1.2 6 Analysieren und Reflektieren 6.3	Regeln der bewussten Ernährung	Computerrecherche	Klassensatz Laptops Computerraum Fachkabinett mit Lehrercomputer, Beamer, Leinwand
7	1	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1, 1.2 6 Analysieren und Reflektieren 6.3	Schädlichkeit des Rauchens	Computerrecherche	Klassensatz Laptops Computerraum Fachkabinett mit Lehrercomputer, Beamer, Leinwand

Medienbildungsmatrix Fach Biologie Klasse: 8

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien	Kompetenzerwartungen Pädagogische Ziele	Medieneinsatz	Voraussetzungen
8	1	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1, 1.2 6 Analysieren und Reflektieren 6.3	Beurteilen von Verhaltensweisen zum Schutz und zur Erhaltung der Gesundheit	Computerrecherche	Klassensatz Laptops Computerraum Fachkabinett mit Lehrercomputer, Beamer, Leinwand

Medienbildungsmatrix Fach Biologie Klasse: 9

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien	Kompetenzerwartungen Pädagogische Ziele	Medieneinsatz	Voraussetzungen
9	1	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.2	Experimentelles Ermitteln zweier abiot. UF und Protokollieren Messergebnisse visualisieren	Erstellen von Tabellen und Diagrammen am Computer	Klassensatz Laptops Computerraum Fachkabinett mit Lehrercomputer, Beamer, Leinwand
9	2	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1, 1.2	Humangenetik Erscheinungsbilder von zwei genetisch bedingten Krankheiten kennen	Computerrecherche	Klassensatz Laptops Computerraum Fachkabinett mit Lehrercomputer, Beamer, Leinwand

Medienbildungsmatrix Fach Biologie Klasse: 10

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien	Kompetenzerwartungen Pädagogische Ziele	Medieneinsatz	Voraussetzungen
10	3	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1, 1.2 6 Analysieren und Reflektieren 6.3	Beurteilen der Folgen menschlicher Eingriffe in Ökosysteme	Computerrecherche	Klassensatz Laptops Computerraum Fachkabinett mit Lehrercomputer, Beamer, Leinwand
10	3	?	Nutzung von EF	Einsatz von Lernsoftware und Datenbanken	Klassensatz Laptops Computerraum Fachkabinett mit Lehrercomputer, Beamer, Leinwand
10	WB 2,3	?	Anwenden von Software bei der Bearbeitung genetischer und evolutionsbiologischer Themen	Arbeit mit Grafik-, Simulations-, Lernprogrammen	Klassensatz Laptops Computerraum Fachkabinett mit Lehrercomputer, Beamer, Leinwand

Medienbildungsmatrix Fach: Chemie Kl. 8 – 10

Klasse	Lern- be- reich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
8	3	Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1 Suchen und Filtern	die Kenntnisse über chemische Reaktionen auf die Oxidation von Metallen und Nichtmetallen übertragen Bedeutung einiger Metalloxide in Haushalt, Technik und Umwelt	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Google, Wikipedia
9	2	Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	die Kenntnisse über chemische Reaktionen auf Oxidationsreaktionen der Kohlenwasserstoffe zur Energiebereitstellung übertragen Einblick gewinnen in die Vielfalt der Kohlenwasserstoffe Simulationssoftware nutzen	Simulation am Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Simulationssoftware
10	4	Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren 3.1. Entwickeln und produzieren.	eine Präsentation über den Stellenwert der Chemie zum Themenkreis Menschen- Umwelt-Technik erstellen	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)

Medienbildungsmatrix Fach: Physik (Klasse 6 - 10)

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
6	1	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1; 1.2; 1.3	Gestalten eines Projekts (z.B. Sonnenuhr, Lochkamera)	Computerrecherche als Hausarbeit Präsentation	Im Fachkabinett Computer, Beamer und Leinwand
7	2	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1; 1.2; 1.3	Gestalten eines Projekts Bau eines Energiewandlers/Präsentation	Computerrecherche/ Präsentation	Im Fachkabinett Computer, Beamer und Leinwand
7	WB 1	1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 1.1; 1.2; 1.3	Einblick gewinnen in elektrische Vorgänge in der Erdatmosphäre	Computerrecherche	Im Fachkabinett Computer, Beamer und Leinwand
8	3	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren	Gestalten ein Projekt (Präsentation auch unter Nutzung digitaler Medien) Kommunikationsfähigkeit Bildung für nachhaltige Entwicklung	Präsentation mit Beamer	Beamer im Klassenraum Präsentationsprogramme (z.B. PowerPoint, Libre Office Impress,...)
8	WB 2	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern <u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren	Einblick gewinnen in die Kraftfahrzeugtechnik	Internetrecherche und Präsentation	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets mit Anzeigemöglichkeit an Tafel Office-Pakete Internetverbindung
9	1	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Kennen der Leitungsvorgänge in dotierten Halbleitern	Demonstration durch Animationen	Beamer im Klassenraum Internetverbindung
9	2	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Kennen künstliche Kernumwandlungen	Simulation am Computer/ Tablet Videokanäle	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets mit Anzeigemöglichkeit an Tafel Internetverbindung
9	2	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten <u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren	Positionieren sich zu Nutzen und Gefahren von Kernprozessen vergleichen das Kernkraftwerk mit anderen Kraftwerksarten	Internetrecherche und Pro-Kontra-Diskussion	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets mit Anzeigemöglichkeit an Tafel Internetverbindung Office-Pakete
9	3	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht	Beherrschen die Orientierung am Sternenhimmel	App zum Sternenhimmel nutzen und anwenden	Klassensatz Tablets mit Sternenhimmel-App

		einsetzen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen			Internetverbindung
9	4	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Beurteilen von gleichmäßig beschleunigten Bewegungen	Simulation auf Computern oder digitalen Endgeräten;	Klassensatz Tablets mit Anzeigemöglichkeit an Tafel
9	4	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren <u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Beurteilen von gleichmäßig beschleunigten Bewegungen	Videoanalyse realer Bewegungsabläufe	Klassensatz Tablets mit • Software zur Videoanalyse • Kamera
9	4	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Kennen mechanischer Schwingungen	Simulation auf Computern oder digitalen Endgeräten; Nutzen der Tablets als Sensor	Klassensatz Tablets mit Anzeigemöglichkeit an Tafel Physik-App zum Aufnehmen von Daten durch Sensoren
9	WB 1	<u>6 Analysieren und Reflektieren</u> 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Sich positionieren zu physikalischen Sachverhalten in Science-Fiction-Literatur und Filmen	Internetrecherche, Präsentation und Diskussion	Klassensatz Tablets Internetverbindung
10	2	<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u> 4.3 Gesundheit schützen 4.4 Natur und Umwelt schützen <u>6 Analysieren und Reflektieren</u> 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Beurteilen von Kommunikationsmöglichkeiten Bewusster Medienkonsum	Diskussion	-
10	2	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Beherrschen von Grundlagen der Informationsübertragung durch Licht Brechungsgesetz und Totalreflexion	Simulation auf Computern oder digitalen Endgeräten;	Klassensatz Tablets mit Anzeigemöglichkeit an Tafel Office Pakete
10	4	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Gestalten von Schülerexperimenten	Nutzen des Computers oder digitaler Endgeräte, Tabellenkalkulation	Klassensatz Tablets mit Anzeigemöglichkeit an Tafel App zur Nutzung der Sensoren in Tablets Bearbeitungsprogramme von aufgenommenen Daten Office-Pakete

Medienbildungsmatrix Fach: Geschichte

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
5	LB 3	<u>1.1 Suchen und Filtern</u>	Einblick gewinnen in die Archäologie	Digitale/virtuelle Lernorte nutzen	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet
6	LB 1	<u>1.2 Auswerten und Bewerten</u>	Römische Geschichte anhand von Massenmedien kennenlernen	Historische Spielfilme, digitale Karten, Lernorte (+ evtl. Spiele)	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet Abspielmöglichkeit für DVDs
6	LB 2	<u>1.1 Suchen und Filtern</u>	Informationsbeschaffung/-verarbeitung	Digitale Karten, Lernorte	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet
6	LB 3	<u>1.1 Suchen und Filtern</u>	Einblick gewinnen in mittelalterliche Stadt	Virtueller Rundgang, digitale Medien	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet
6	LB 4&5	<u>1.1 Suchen und Filtern</u>	Nutzung digitaler Medien	Digitale Karten	Lehrer-PC (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet
7		<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 – 1.3 Suchen und Filtern, auswerten und speichern	...recherchieren mit Hilfe des Internet zur Reformationsgeschichte ihrer Heimatregion und zu Frauen in der Reformation (ersetzt das bisherige Leporello in LB 2 „Städte der Reformation“ / „Frauen der Reformation“, das mit einer großen Note bewertet wurde)	Präsentation mit audiovisuellen Inhalten anlegen Internetrecherche	PCs (für die Erarbeitung der Präsentation und des Portfolio) / Tablets (für die Recherche) Internetzugang Präsentationsprogramm (z.B. Powerpoint oder open Source Software) Bildbearbeitungsprogramm USB-Stick als Klassensatz
Die „digitale Präsentation“ ist nur ein Beispiel für den Medieneinsatz in Geschichte Klasse 7. Weitere Möglichkeiten sind beispielsweise der Einsatz von Lernspielen zu historischen Persönlichkeiten (Leonardo, Luther, Napoleon)					
8	LB 1	<u>1.2 Auswerten und Bewerten</u>	Nutzung digitaler Medien	Altersgerechte Aufarbeitung der Ereignisse	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet
8	LB 2	<u>1.2 Auswerten und Bewerten</u>	Unterschiede zwischen der Quelle Filmaufnahme und der Dokumenta-tion als künstlerisches Medium verstehen	Filme	Abspielmöglichkeit für DVDs
8	LB 3	<u>1.1 Suchen und Filtern</u>	Einblick gewinnen in Demokratie und Diktatur	Digitale Medien	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet

8	LB 4	<u>1.2 Auswerten und Bewerten</u>	Urteil bilden über den Nationalsozialismus	Digitale Karten; Filme	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)
9a/b	1	6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren 6.2.6 Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren	Können Realität und Fiktion im literarischen Sinne unterscheiden, lernen das Funktionsprinzipien kennenlernen und differenzieren es. Erschließen sich Informationen über digitale Medien selbstständig.	Internet, Suchmaschinen, Onlinelexika	Internet, Abspielmöglichkeit für DVDs Info- Kabinett – PC Zugang oder Tablettzugang Beamer- Leinwand o. Ä.
9a/b	2	5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.4.1 Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen 5.4.2 Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren	Selbstständiges Gestalten einer Zeitleiste (Längsschnitt Europa) unter Zuhilfenahme einschlägiger digitaler Medien + Präsentation	Internet, Microsoft Office o. Ä., ggf. geeignete Onlineprogramme zur Erarbeitung und Präsentation, bspw. Präzi. Com (Präsentations – Multifunktionstool)	Info- Kabinett – PC Zugang oder Tablettzugang Beamer- Leinwand o. Ä.
9a/b	3	5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.4.1 Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen 5.4.2 Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren	Gestalten selbstständig einen Vortrag unter Zuhilfenahme einer Powerpointpräsentation.	Internet, Microsoft Office o. Ä.	Info- Kabinett – PC Zugang oder Tablettzugang Beamer- Leinwand o. Ä.
9a/b	4	s. obige Lernbereiche – Medienkonzepte Klasse 5- 9	Gestalten ein Rollenspiel/ggf. komplexe Leistung unter Einbezug der bisher erlangten Medienkenntnisse mit Fachbezug	Abhängig von der Gestaltung der Leistung. Individuell nach Bedarf der jeweiligen Schüler.	Info- Kabinett – PC Zugang oder Tablettzugang Beamer- Leinwand o. Ä. Speziellere Anforderungen nach Erwartungsbild und Umsetzungsmöglichkeit
10	1	Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren Auswerten und Bewerten Analysieren und Reflektieren	schauen sich Fernseh- und Hörsendungen aus dem geteilten Deutschland an reflektieren deren Inhalt vergleichen Darstellung und historische Wirklichkeit	Ansehen von Filmen Arbeitsaufträge zum selbstständigen Streamen Zuhause	PC und Beamer mit Lautsprecherfunktion

10	2,3	Analysieren und Bewerten Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	arbeiten mit traditionellen und digitalen Karten suchen nach passenden historischen Quellen bewerten diese kritisch analysieren diese	Kartensuche Vorgabe von Seiten im Web und Bewertung von Karten Selbstständige Quellensuche nach Vorgabe einer Thematik Vorgabe von Quellen und deren anschließende Analyse	Tablet, PC, Beamer
10	4	Analysieren und Reflektieren	erkennen wahre und manipulierte historische Fakten unterscheiden Fake News von korrekten Nachrichten sind in der Lage, diese kritisch zu prüfen und historische Wahrheiten aufzudecken	Selbstständige Recherche, Erstellung von Präsentationen Podiumsdiskussion	

Medienbildungsmatrix Fach: Geografie

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
5	2	<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben • Öffentliche und private Dienste nutzen	• S. können GPS-fähige Geräte nutzen und digitale Karten lesen	• Stadtextkursion	• Handy od. GPS-Gerät
6	1	Kennen der Vielgestaltigkeit des Kontinents EU-Erweiterung	digitale Materialsammlung informatische Bildung: Internetkürzel, Arbeit mit digitalen Medien	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office,...)
	5	Anwenden der Kenntnisse zu Zusammenhängen zwischen Klima und Vegetation auf die Höhenstufung	Auswerten von Abbildungen und Diagrammen mit traditionellen und digitalen Medien	s.o.	s.o.
	W1	Einblick gewinnen in die länderüberschreitenden Kooperationsbeziehungen bei der Herstellung eines europäischen Produktes	informatische Bildung: Beschaffung aktueller Daten aus digitalen Medien	s.o.	s.o.
	W2	Einblick gewinnen in ausgewählte naturräumliche, wirtschaftsräumliche und kulturelle Faktoren eines Nachbarstaates von Sachsen	informatische Bildung: Internetrecherche, Recherche in digitalen Medien,	s.o.	s.o.
	W3	Kennen von Rotterdam als einen der größten Häfen der Welt Beurteilen der wirtschaftlichen Bedeutung des Hafens für Europa und die Welt	Arbeit mit thematischen Karten mittels traditioneller und digitaler Medien Arbeit mit Tabellen und Diagrammen, informatische Bildung: Beschaffung aktueller Daten aus digitalen Medien	s.o.	s.o.

Klasse	Lern- be- reich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
7	1 / 3 / WP 1	1 <u>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern - Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen - In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen - Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen 1.3 Speichern und Abrufen - Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen - Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	S. können Informationen zu Vorstellungen über Afrika aus digitalen Medien zusammentragen, speichern und strukturieren S. können Informationen über Besonderheiten Südafrikas aus digitalen Medien zusammentragen, speichern und strukturieren S. können Informationen über Kenia aus digitalen Medien zusammentragen, speichern und strukturieren	- Internetrecherche - erstellen einer Bildcollage	Infozimmer, Handys od. Tablets

7	WP 1	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren - Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden - Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren - Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen - Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	S. können eine Präsentation zu Kenia erstellen	- Internetrecherche - Erstellen einer Präsentation	Infzimmer od. Tablets
8	2 / 3	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern - Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen - Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln - In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	- recherchieren selbständig zum Thema amerikanische Einflüsse auf unseren Alltag S. kennen, unterschiedliche Standortbedingungen / -faktoren der Wirtschaftsmacht USA	- Internetrecherche - Gruppendiskussion	Infzimmer od. Tablets

8		• Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen 1.2 Auswerten und Bewerten • Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten • Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten <u>6 Analysieren und Reflektieren</u> 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen • Eigene Wertevorstellungen als Orientierungs- und Handlungsgrundlagen in der digitalen Welt entwickeln, reflektieren und nutzen	• können Informationen selbständig auswerten und kritisch bewerten • S. können zum Thema eine eigene Position beziehen		
9	1 / 2 / 3 / 4 / WP 2	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern • Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen • Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln • In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen • Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	• S. erhalten Einblick in die traditionelle und moderne Lebensweisen Asiens • S. kennen die Bevölkerungsverteilung der Erde • S. kennen wirtschaftlich bedeutende Staaten Asiens • S. können aktuelle Informationen zum Thema recherchieren • S. kennen die Erdölwirtschaft in der Golfregion	• Internetrecherche	• Inf Zimmer od. Tablets od. Handys

Klasse	Lern- be- reich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
10	2	Übertragen der Kenntnisse zum Zusammenwirken ausgewählter Elementarstrukturen auf den Heimatraum Sich positionieren zu Vorteilen und Gefahren der Globalisierung für den Heimatraum	Gruppenarbeit mit Präsentation informatische Bildung: Internetrecherche, Recherche mit Hilfe traditioneller und digitaler Medien	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Excel, Libre Office, ...)
	2	Logistik von Waren- und Informationsströmen, Standortwahl und Verflechtungen eines Global Players, „Welt-Binnenmarkt“, Verlagerung von Arbeitsplätzen	„Vernetzte Welt“ – Internet als Datenautobahn digitale Medien, Just-in- time – nachfrageorientierte Produktion Medienbildung	s.o.	s.o.
	W1	Kennen der für Mitteleuropa wetterbestimmenden Einflüsse	Satellitenbilder		
	W3	Zeichnen eines Bevölkerungsdiagramms	Beschaffung aktueller Daten mit Hilfe traditioneller und digitaler Medien		
	W4	Beurteilen von Merkmalszusammenhängen auf Erscheinungsformen klimatischer Veränderungen	Auswirkungen menschlichen Handelns, Differenzierung der Folgen, Medienkompetenz Medienbildung: Nutzung und Bewertung aktueller Daten mit Hilfe traditioneller und digitaler Medien		

Medienbildungsmatrix Fach: Gemeinschaftskunde

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
7	LB 1	<u>6.1 Medien analysieren und bewerten</u>	Lernen Informationsgewinnung, Medienvergleich	Digitale Medien	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet
8	LB 2	<u>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</u>	Einblick gewinnen in die Rolle der Medien und Mediennutzung	Digitale Medien	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet
8	WB 2	<u>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</u>	Herausforderung der Digitalisierung meistern	Digitale Medien	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet
9	LB 1	<u>3.1 Entwickeln und Produzieren</u>	Gestaltung eines Medienprodukts	Film, Radio, TV... Meinungsumfrage	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet Schreibprogramm
10	LB 1	<u>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</u>	Gestaltung einer Umfrage	Meinungsumfrage	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet Schreibprogramm
10	LB 2	<u>6.1 Medien analysieren und bewerten</u>	Einblick gewinnen in die internationale Politik	Digitale Medien	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internet

Medienbildungsmatrix Fach: Evang. Religion

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
5	1	6.1 Medien analysieren und bewerten	Die SuS können einen Film zu einer Gestalt des Alten Testaments analysieren und bewerten.	Beamer mit Laptop	Streaming-Dienst
5	2	1 Suchen und Filtern 3.1 Entwickeln und Produzieren	Die SuS können sich zum Umgang mit der Schöpfung durch Gestaltung eines Mediums positionieren.	Computer/Tablet	Internet, Drucker, Beamer, Powerpoint-System
5	4	2.1 Kommunizieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten	Die SuS kennen lebens- und gemeinschaftszerstörende Verhaltensweisen in der digitalen Welt.	Tablet/Computer	
6	2	6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Die SuS gewinnen Einblick in ausgewählte christliche Gottesvorstellungen.	Mithilfe digitaler Medien, Songs und Filme in Mediatheken	Tablets und Kopfhörer in Klassenstärke
6	4	6.1 Medien analysieren und bewerten 6.3 Wertevorstellungen entwickeln, reflektieren und nutzen	Die SuS beurteilen Medien als Einflussfaktor auf Moralvorstellungen und Werte.	digitale Medien, Songs und Filme in Mediatheken und Internet	Tablets und Kopfhörer in Klassenstärke, Laptop und Beamer
7	2	<u>6. Analysieren und Reflektieren</u> 6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	sollen die Bedeutung von digitalen Medien für die pol. Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und beurteilen Fakten kontrollieren	Internetrecherche	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets
8	3	<u>2. Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.2. Teilen <u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	können recherchieren, sollen Quellenangabe und Verweise beherrschen können Informationen weiterverarbeiten und teilen	Internet Formen der digitalen Präsentation	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets

9	2	<u>2. Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.2. Teilen <u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren <u>6. Analysieren und Reflektieren</u> 6.1. Analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	können recherchieren, sollen Quellenangabe und Verweise beherrschen können Informationen weiterverarbeiten und teilen sollen die Bedeutung digitaler Medien für die eigene Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen	Internet Formen der medialen Präsentation	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets
10	1	<u>2. Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.2. Teilen <u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren <u>6. Analysieren und Reflektieren</u> 6.1. Analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	können recherchieren, sollen Quellenangabe und Verweise beherrschen können Informationen weiterverarbeiten und teilen sollen die Bedeutung digitaler Medien für die eigene Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen	Internet Formen der medialen Präsentation	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets
	4	<u>2. Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.1. Kommunizieren 2.2. Teilen <u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren <u>6. Analysieren und Reflektieren</u> 6.1. Analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	können recherchieren, sollen Quellenangabe und Verweise beherrschen können Informationen weiterverarbeiten und teilen sollen die Bedeutung digitaler Medien für die eigene Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen	Internet Formen der medialen Präsentation	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets

Medienbildungsmatrix Fach: Technik und Computer

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
5	2	<u>Suchen und Filtern</u> Bestandteile des Computerarbeitsplatzes EVA-Pr. Arbeiten mit Verzeichnissen und Dateien	Kennenlernen des PC Erstellen eines Dokumentes zum EVA-Prinzip	Per Hand möglich Erstellen des Dokumentes mittels PC - Bildsuche und einfügen - Kopieren, verschieben und Umbenennen	PC-Kabinett Drucker
<u>5</u>	<u>2</u>	<u>Weiterverarbeiten und Integrieren</u> Textverarbeitung Zeichenformatierung Absatz- und Seitenformatierung	Umgangsregeln Kennen und einhalten	Erarbeitung am PC Schrittweise Erarbeitung Anwenden einer Form der elektronischen Kommunikation zum gemeinsamen Arbeiten	PC Drucker
<u>6</u>	<u>1</u>	<u>Weiterverarbeiten und Integrieren</u> <u>Wiederholung Verzeichnis- und Dateiarbeit</u> <u>Oberfläche einer Anwendung zur Textverarbeitung</u> <u>Arbeiten mit Tabellen</u>	Kenntnisse auf die Erstellung eines Dokumentes mit dem PC übertragen Eine Form elektronischer Kommunikation anwenden	Erarbeitung am PC Erarbeitung mittels Büchern	PC Bücher

Medienbildungsmatrix Fach: WTH Klasse 7 - 9

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
7	2	<u>5. Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	übertragen Kenntnisse auf die Auswahl eines zu fertigenden Werkstückes für die Fertigungsplanung und Nutzung von Planungsunterlagen · technische Darstellung · Stückliste · Arbeitsplan	Arbeit mit Textverarbeitungsprogramm und Tabellenkalkulationsprogramm Einfügen von Bildern	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Libre Office,...
8	2	<u>5. Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Können recherchieren über Betriebe zum Praktika	Arbeit mit Textverarbeitungsprog. Einfügen von Bildern	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Libre Office,...
8	4	Markt und Güter	Recherche zu Marktfunktionen und Marktarten...	Recherche am PC oder Tablet...	PC-Kabinett bzw. Klassensatz
8	WB 3	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Recherche zu Essproblemen in Jugendalter	Recherche am PC oder Tablet...	PC-Kabinett bzw. Klassensatz
9	1	<u>5. Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Können recherchieren über Betriebe zum Praktika und zur Bewerbung	Arbeit mit Textverarbeitungsprog. Einfügen von Bildern	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Libre Office,...
9	3	Wohnen	Recherche zu Marktfunktionen und Wohnungsanzeigen...	Recherche am PC oder Tablet...	PC-Kabinett bzw. Klassensatz
9	3	Wohnen und Wohnumfeld	Ver und Entsorger kennenlernen	Recherche am PC oder Tablet...	PC-Kabinett bzw. Klassensatz
9	4	Leben im pHh	Gestalten eines gemeinschaftsbildenden Anlasses	Arbeit mit Textverarbeitungsprog. Einfügen von Bildern	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Libre Office,...

Medienbildungsmatrix Fach: Informatik - Klasse 7

Klasse	Lern- be- reich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
7	1	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.3 Speichern und Abrufen	können Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen können Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Betriebssystem (Windows 10) Netzwerkumgebung (LogoDidact) Cloudspeicher (z.B. HPI Schulcloud)
7	1	<u>5. Problemlösen und Handeln</u> 5.5 Algorithmen erkennen	können Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) verschiedene Office-Pakete (WindowsOffice, Libre Office, Softmaker Office)
7	2	<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.1 Kommunizieren 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	können mit Hilfe digitaler Möglichkeiten kommunizieren können öffentliche und private Dienste nutzen	Simulation am Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Email-Anwendung
7	2	<u>4 Schützen und sicheres Agieren</u> 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2 Persönliche Daten und Privat- sphäre schützen	können Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen finden sich in der Vielfalt der digitalen Medienlandschaft	Simulation am Computer/ Tablet Verwaltung persönlicher Zugänge im Schulnetzwerk	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)

Medienbildungsmatrix Fach: Informatik – Klasse 8

Klasse	Lern- be- reich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
8	1	<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten	können digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen beherrschen Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)
8	2	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren	kennen mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien und können diese anwenden können Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) verschiedene Office-Pakete (WindowsOffice, Libre Office, Softmaker Office) Bild- und Videobearbeitungsprogramme
8	2	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.1 Technische Probleme lösen	können technische Probleme identifizieren, dafür finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)
8	2	<u>6 Analysieren und Reflektieren</u> 6.1 Medien analysieren und bewerten 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	kennen Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten und können diese bewerten finden sich in der Vielfalt der digitalen Medienlandschaft zurecht	Computer/ Tablet Zugänge zu sozialen Medienangeboten eigene Endgeräte (??? ... Smartphones?)	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) Internetbrowser stabile und schnelle Internetanbindung

Medienbildungsmatrix Fach: Informatik – Klasse 9

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
9	1	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.2 Auswerten und Bewerten	können Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)
9	2	<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.2 Teilen 2.3 Kooperieren	beherrschen Verweise und Quellenangaben können digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) verschiedene Office-Pakete (WindowsOffice, Libre Office, Softmaker Office)
9	2	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	können Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen kennen Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) verschiedene Office-Pakete (WindowsOffice, Libre Office, Softmaker Office)
9	2	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	können passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) verschiedene Office-Pakete (WindowsOffice, Libre Office, Softmaker Office)
9	2	<u>6 Analysieren und Reflektieren</u> 6.1 Medien analysieren u. bewerten	können Wirkungen von Medien in der digitalen Welt analysieren und konstruktiv damit umgehen	Computer/ Tablet Zugänge zu sozialen Medienangeboten	stabile und schnelle Internetanbindung

Medienbildungsmatrix Fach: Informatik – Klasse 10

Klasse	Lern-be-reich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
10	1	<u>1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern	können relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)
10	2	<u>2 Kommunizieren und Kooperieren</u> 2.3 Kooperieren 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten	können digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen können ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) verschiedene Office-Pakete (WindowsOffice, Libre Office, Softmaker Office) spezielle Anwendungen (z. B. einfache Programmierumgebungen)
10	2	<u>3 Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren	können eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel) verschiedene Office-Pakete (WindowsOffice, Libre Office, Softmaker Office) sowie weitere Anwendungen und Apps
10	2	<u>5 Problemlösen und Handeln</u> 5.1 Technische Probleme lösen 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	können Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln können digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	Computer/ Tablet	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets (incl. Anzeigemöglichkeit an der Tafel)
10	2	<u>6 Analysieren und Reflektieren</u> 6.1 Medien analysieren u. bewerten	Wirkungen von Medien in der digitalen Welt analysieren und konstruktiv damit umgehen	Computer/ Tablet Zugänge zu sozialen Medienangeboten	stabile und schnelle Internetanbindung

Medienbildungsmatrix Fach: Kunst

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
5	2-3	5. Problemlösen und Handeln 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Neue Technik lernen Wie kann man in MS-Paint (aus)malen	Simulation am Computer/ Tablet	Zeichenprogramm - z.B. Paint, Photoshop
6	1	<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern	In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen (Idee für ein Bild suchen, wählen und ausmalen)	Simulation am Computer/ Tablet	Browser z. B. Explorer, Google Chrome, ...)
7	1	<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern	In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen (Suche und Erklärung von verschiedenen Kunstbegriffen)	Simulation am Computer/ Tablet	Browser (z. B. Explorer, Google Chrome, ...)
8	2-3	1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren Suchen und Filtern 3. Produzieren und Präsentieren 3.1 Entwickeln und Produzieren	Suchen nach Künstlern inklusive Präsentation (Thema: Graffiti)	Simulation am Computer/ Tablet	Browser, Präsentationsprogramm (z. B. Explorer, Google Chrome, Power Point...)
9	4	3. Produzieren und Präsentieren Entwickeln und Produzieren 5. Problemlösen und Handeln 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Porträt im Comic-Stil	Simulation am Computer/ Tablet	Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Paint, Photoshop)
10	4	3. Produzieren und Präsentieren Entwickeln und Produzieren 5. Problemlösen und Handeln 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	Porträt - Mischung mit Tieren	Simulation am Computer/ Tablet	Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Paint, Photoshop)

Medienbildungsmatrix Fach: Musik

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
5		<u>5. Problemlösen und Handeln</u> 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen	...nutzen Softwareapplikationen zur Vertiefung und Übung von Wissen, das im Unterricht erworben wurde	Apps, Notations- und Audioprogramme, die Wissensinhalt üben	Computer/Tablet als Klassensatz + Kopfhörer Notations-, Audioprogramme, Apps
6		<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	...gewinnen Einblicke in rechtliche Grundlagen im Umgang mit Streamingdiensten, Video- und Musikplattformen	Recherche am Computer/ Tablet	Computer/Tablet als Klassensatz Internetzugang
7		<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 – 1.3 Suchen und Filtern, auswerten und speichern	...lernen mit Hilfe des Internets Berufsmöglichkeiten am Theater kennen	Portfolio mit audiovisuellen Inhalten anlegen Internetrecherche	Tablet/PC als Klassensatz Internetzugang Schreibprogramm USB-Stick als Klassensatz
8		<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren	...können durch Aufnahme und Reflexion des eigenen Gesangs eigene kreative Prozesse verfolgen und bewerten	Permanente Rückkopplung zwischen Schülern und Lehrern	Tablet als Klassensatz Aufnahmeprogramm bzw. App USB-Stick als Klassensatz
9		3. Produzieren und Präsentieren Entwickeln und Produzieren Weiterbearbeiten und Integrieren	...nutzen Aufnahme-, Bearbeitungs- und Videoprogramme zur Gewinnung von Material zur Erstellung eines klingenden Stadtplanes	Standtrundgang: Aufnahme von Bild und Ton Bearbeitung der Aufnahmen	Tablet als Klassensatz bzw. Handy PC/Tablet mit Programm für Schnitttechnik I-Cloud zum Speichern App für Erstellung eines QR-Codes Drucker / Kopfhörer
10		<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1 Entwickeln und Produzieren 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3 Rechtliches	...kennen verschiedene Möglichkeiten von PC - Software zur Gestaltung von Musikstücken und wenden sie unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben kreativ an	Unterlegen von Bildern, Bildfolgen, Szenen oder Texten mit Geräuschen und Musik Reflexion der Wirkung	PC/Tablet als Klassensatz Kopfhörer als Klassensatz Geeignete Programme zur Bearbeitung und Herstellung von Audios und Videos Cloud oder USB-Stick für alle

Der Einsatz eines Tablets (incl. Kopfhörer und entsprechenden Programmen) ist für alle Klassenstufen erstrebenswert und nicht nur in den oben aufgelisteten Einsatzmöglichkeiten pro Klassenstufe wichtig und richtig. Übungen zur Gehörbildung/Musiktheorie sind in jeder Klassenstufe wichtig, genauso wie z.B. Internetrecherchen zu Musikstücken, Komposition in verschiedenen musikalischen Formen oder Erstellen und Uploaden von eigenen Musikstücken und – produktionen (z.B. youtube, eigene Homepage,...)

Medienbildungsmatrix Fach: Französisch

Klasse	Lernbereich	Kompetenzbereich Medien Kompetenz	Kompetenzerwartungen/ Pädagogische Ziele Die Schülerinnen und Schüler ...	Mit welchem Mittel möchte ich dieses Ziel erreichen? Medieneinsatz	Was benötige ich an sächlichen, räumlichen oder personellen Voraussetzungen?
6/7	2	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren	können ihr Kinderzimmer digital schematisch darstellen und beschriften.	Erstellen einer Grafik mit Beschriftung	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets einfaches Grafikprogramm Drucker (bunt)
6/7	5	<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1. Suchen und Filtern	können Informationen zur Hauptstadt Frankreichs und deren Sehenswürdigkeiten im Internet finden	Internetrecherche	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Internetzugang
6/7	4 (WB)	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren <u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.3 Speichern und abrufen	können digital einen Comic erstellen und als Bilddatei geordnet speichern	Erstellen eines Comics online oder mit entsprechender Software	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Internetzugang Software (online oder installiert) zum Erstellen von Comicstrips Drucker (bunt)
8	4	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren	...können digital eine Broschüre erstellen bzw. eine Website gestalten.	Erstellen einer Broschüre / Flyers mit digitalen Werkzeugen alternativ: Erstellen einer Seite für die Schulwebsite	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets einfaches Grafikprogramm Drucker (bunt)
8	3	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren <u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.3 Speichern und abrufen	... können ein kurzes Drehbuch schreiben und wenden gelernten Wortschatz richtig an.	Erstellen eines Videoclips / Kurzfilms zum Thema Freizeitaktivitäten.	PC-Kabinett mit leistungsstarken PCs Videokamera / Mikrophone / Tontechnik Videobearbeitungsprogramm
8	3 (Variante zu oben)	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren <u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.3 Speichern und abrufen	können einen Fotoroman schreiben und Wortschatz richtig anwenden. ... können Sprechblasen in Fotos einfügen. ... können Sprachsequenzen aufnehmen, bearbeiten und QR-Codes erstellen.	Erstellen eines Fotoromans zum Thema Freizeitaktivitäten mit QR-Codes zur Verlinkung von Sprachaufnahmen.	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Digitalkamera einfaches Grafikprogramm / Word

			... können Fotos strukturiert und sicher speichern		Audiobearbeitungsprogramm Drucker (optional)
8	6	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren <u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.3 Speichern und abrufen	... können digital einen Kalender gestalten.	Erstellen eines Kalenders mit digitalen Werkzeugen	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets einfaches Grafikprogramm Drucker (bunt)
9	4	<u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.1 Suchen und Filtern 1.2 Auswerten und Bewerten <u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren	... können Informationen zu einem Beruf auf Französisch finden, filtern und verstehen. ... können diese Informationen digital übersichtlich zusammenstellen.	Internetrecherche Erstellen eines digitalen Berufssteckbriefes	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Internetzugang einfaches Grafikprogramm Drucker (bunt)
10	4 (WB)	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren <u>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</u> 1.2 Auswerten und Bewerten	... können Informationen zu einem frankophonen Land finden, filtern und verstehen. ... können digital ein Reiseprospekt erstellen.	Erstellen eines Reiseprospekts mit digitalen Werkzeugen	PC-Kabinett bzw. Klassensatz Tablets Internetzugang einfaches Grafikprogramm Drucker (bunt)
10	2	<u>3. Produzieren und Präsentieren</u> 3.1. Entwickeln und Produzieren	... können ein kurzes Drehbuch schreiben und wenden gelernten Wortschatz richtig an.	Erstellen eines Videoclips / Kurzfilms zu einer Alltagssituation (am Bahnhof, Einkauf, im Restaurant oder beim Arzt)	PC-Kabinett mit leistungsstarken PCs Videokamera / Mikrophone / Tontechnik Videobearbeitungsprogramm