

Medienkonzept des Dante-Gymnasiums:

Mediencurriculum – Fortbildungskonzept – Ausstattungskonzept

Die zielgerichtete Nutzung von Informationstechnologie stellt eine Grundvoraussetzung für Studium und Beruf dar, ist aber auch im Privatleben von großer Bedeutung. Demgemäß werden entsprechende Fähigkeiten häufig wie selbstverständlich erwartet und vorausgesetzt. Um es den Schülerinnen und Schülern zu ermöglichen, diese ihnen künftig begegnenden Erwartungen zu erfüllen, ist ein zentrales Element des medienpädagogischen Gesamtkonzeptes des Dante-Gymnasiums **das Zusammenwirken aller Fächer**, durch das die Schülerinnen und Schüler an eine reflektierte, sinnvolle und nachhaltige Verwendung der informationstechnologischen Infrastruktur herangeführt werden.

Grundsätzlich wird von allen Fachlehrkräften und insbesondere den Klassenleitungen sichergestellt, dass alle Schülerinnen und Schüler, insbesondere die aus den jeweils neuen 5. Klassen, mit dem staatlich gehosteten Web-Portal zu den digitalen Bildungstools der BayernCloud Schule **ByCS** (früher mebis) sicher umgehen können. Speziell wird in einer verpflichtenden Intensivierungsstunde in Jahrgangsstufe 5 eine Grundlage für das weitere Arbeiten geschaffen. In geteilten Lerngruppen werden hier an naturwissenschaftlichen Inhalten erste Kenntnisse in den Bereichen Anwender-Software, Informationsbeschaffung und Ergebnispräsentation erworben. Darauf bauen im Folgenden die Beiträge der einzelnen Fächer auf, die sich an den Gegebenheiten und Anforderungen der Fachlehrpläne in den jeweiligen Jahrgangsstufen orientieren. So werden die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in den genannten Bereichen unter Einbeziehung kritisch-reflektierender Elemente schrittweise erweitert.

Zusätzliche Impulse erwartet die Schule durch die Teilnahme der Fachschaften Biologie und Mathematik am **Projekt „Digitus“** der LMU München.

Die demnach im Verlauf der Jahrgangsstufen 5 bis 10 in allen Fächern erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten können in der Oberstufe und insbesondere bei der Arbeit im wissenschaftsprädeutischen Seminar als Grundwissen vorausgesetzt werden.

Ergänzend zu den Beiträgen im Fachunterricht werden Gefahren und Risiken im Umgang mit digitalen Medien in **außerunterrichtlichen Veranstaltungen** gesondert aufgegriffen, beispielsweise durch die Sozialpädagogin, die Schulpsychologin und externe Experten, um so das Problembewusstsein der Schülerinnen und Schüler zu erhöhen.

Die **Nutzung privater digitaler Endgeräte** durch Schülerinnen und Schüler des Dante-Gymnasiums im Unterricht und auf dem Schulgelände wird in separaten Vereinbarungen geregelt.

Die nachfolgenden Ausführungen fassen zunächst tabellarisch **die Fachbeiträge zum Mediencurriculum nach Jahrgangsstufen geordnet** zusammen. Dabei werden den jeweiligen Inhalten Kompetenzen gemäß des „Kompetenzrahmens zur Medienbildung an bayerischen Schulen“ zugeordnet:

K1: Basiskompetenzen

K2: Suchen und Verarbeiten

K3: Kommunizieren und Kooperieren

K4: Produzieren und Präsentieren

K5: Analysieren und Reflektieren.

Zusätzlich werden im Mediencurriculum die einzelnen **Module des Medienführerscheins** festen Fächern zugeordnet. Behandelt werden dabei Themen wie Social-Media-Angebote, rechtliche Grundlagen und Meinungsbildungsprozesse.

Im ständig zu aktualisierendem **Fortbildungs- und Ausstattungskonzept** wird festgehalten, welche bereits realisierten bzw. geplanten oder gewünschten Maßnahmen in den Bereichen Fortbildung und Ausstattung zu einem gewinnbringenden Unterricht beitragen können.

Jahrgangsstufe 5	
Fach	Inhalt und Kompetenzen
NuT	<p>Allgemeine Einführung in einen sinnvollen Einsatz des Computers</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anmeldung mit dem persönlichen Zugang, Starten eines Programms, Öffnen von gespeicherten Dateien • Umgang mit ByCS und einem Videokonferenzsystem • Erstellen einer Textdatei und Bearbeiten einer Bilddatei mit <i>Word</i> • Abspeichern der erstellten Dateien unter einem passenden Namen in einem geeigneten Ordner des persönlichen Verzeichnisses „Home“ oder im Klassenordner unter „Ressourcen“ • Kennenlernen eines Online-Kurses zum 10-Finger-System • Erstellen von Diagrammen (manuell und mit <i>Word</i>) • Anwendung der erworbenen Kenntnisse auf Inhalte aus dem Biologieunterricht oder dem naturwissenschaftlichen Arbeiten <p>Kompetenzen: K1, K2, K3, K4¹</p>
Deutsch	<p>Ausarbeiten eines einfachen Referats</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeit mit der Klassenbücherei • Umsetzen eines vorgegebenen Kriterienkatalogs: klare Gliederung, sinnvolle Anordnung der Informationen, freies Sprechen unter Zuhilfenahme eines Stichwortzettels • Anwendung einfacher Präsentationsformen und Gestaltungsformen (Folie, Plakat, Gliederung usw.) nach vorgegebenen Kriterien, evtl. Verwendung der Dokumentenkamera <p>Kompetenzen: K1, K2, K4</p>
Ethik	<p>Umgang mit ethisch-moralischen Prinzipien in der Selbst- und Fremdwahrnehmung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung durch die Sinnesorgane (z. B. Wahrnehmungsspiele) • Bedingungen der Wahrnehmung, Fremd- und Selbstwahrnehmung • Wahrnehmung als Erlebnis (am Beispiel von Bildern) • Bildbeschreibung (Mehrdeutigkeit, Hinterfragung von Stereotypen) • Anwendung einfacher Präsentationsformen und Gestaltungsformen (Internetrecherche nach Bildern, Gestaltung von Plakaten) <p>Kompetenzen: K1, K2</p>
Evangelische Religionslehre	<p>Umgang mit biblischen Bildern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen des Einflusses der Bibel auf die Kultur • Recherche: Begegnungsmöglichkeiten in Werbung, Kunstgeschichte und Film • Bildbeschreibung bis hin zu Bilddeutung <p>Kompetenzen: K2, K4, K5</p>

¹ Kompetenzen gemäß des „Kompetenzrahmens zur Medienbildung an bayerischen Schulen“: K1: Basiskompetenzen, K2: Suchen und Verarbeiten, K3: Kommunizieren und Kooperieren, K4: Produzieren und Präsentieren, K5: Analysieren und Reflektieren

Katholische Religionslehre	Umgang mit einer Online-Ausgabe der Bibel <ul style="list-style-type: none">• Lernen des Umgangs mit der Bibel zunächst analog• danach: Umgang mit einer Onlineausgabe der Bibel, sobald der grundsätzliche Aufbau der Bibel bekannt ist Kompetenzen: K2, K3
Musik	Erstellen eines Erklärvideos (ohne personenbezogene Daten, nur mit den Händen) <ul style="list-style-type: none">• Recherche: Instrumente und Instrumentengruppen• Drucken von Bildern• Erstellen eines Erklärvideos mit iPad/Handy Kompetenzen: K2, K3, K4

Jahrgangsstufe 6	
Fach	Inhalt und Kompetenzen
Informatik	<p>Öffnen und Speichern von Dateien</p> <p>Umgang mit Word</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen von Graphiken aus Autoformen (z. B. Strecke, Kreis, Rechteck) sowie Bearbeiten dieser Graphiken (z. B. Füllfarbe ändern, Strichart und -dicke ändern) • Erstellen und Formatieren von Texten (z. B. verschiedene Schriftarten, Schriftgrößen, Schriftstile, Absätze, Tabulatoren) <p>Erstellen einer PowerPoint-Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfügen von Bildern und Audiodateien • Kenntnis der Grundlagen des Urheberrechts <p>Kompetenzen: K1, K4</p>
Deutsch	<p>Buchvorstellung nach vorgegebenen Kriterien als Vorbereitung auf den Vorlesewettbewerb in der 6. Jahrgangsstufe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einüben des freien Sprechens und flüssigen Lesens • korrekte und sinnvolle Darstellung der wichtigsten Informationen zur Autorin/zum Autor und zum Inhalt des Romans (Tafelbild, Overhead-Folie, Dokumentenkamera usw.) <p>Kompetenzen: K1, K2, K4</p>
Englisch 1 (freiwillige Intensivierung)	<p>Nutzen der digitalen Ausgabe des Lehrwerks von <i>Green Line 2 Bayern</i> zur gezielten Informationsentnahme und zum Üben sowie zur Erstellung und Überarbeitung von Texten</p> <p>Möglichkeit der Erstellung kleinerer Filmsequenzen, Vertonung von Bilderbüchern, Role-plays, ...</p> <p>Möglichkeit zur Lektüre von Easy Reader Werken</p> <p>Möglichkeit zum Lesen von Graphic Novels</p> <p>Kompetenzen: K1, K3</p>
Ethik	<p>Erkennen der Gefahren und Risiken der Mediennutzung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problematik privater Daten im Netz • Analyse der eigenen Mediennutzung (Chancen und Risiken) • Auswirkungen exzessiver Nutzung digitaler Medien • Mechanismen der Täuschung und Manipulation • Erstellung von Diagrammen und Grafiken (zur Mediennutzung), Auswertung von Fragebögen, Präsentation von Gruppenarbeiten (z.B. mit PowerPoint), Analyse von Filmsequenzen <p>Kompetenzen: K4, K5</p>

Französisch 1	<p>Erstellen eines Hördokuments</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausgehend vom Lehrplanabschnitt Text- und Medienkompetenz setzen die SuS selbsterstellte Dialoge kreativ um und gestalten kurze Situationen szenisch • Die SuS lernen technisch mit dem Aufnahmegerät umzugehen und erkennen die Bedeutung von Pausen/Lautstärke/Sprechtempo/Abstand zum Aufnahmegerät/Hintergrundgeräuschen etc. • gleichzeitig werden sie sich der Problematik des Umgangs mit digital erstellten Produkten sowie der Risiken des Mediengebrauchs bewusst <p>Kompetenzen: K3, K4, K5</p>
Geschichte	<p>Erschließen zentraler Aussagen von Filmen mithilfe eines vorgegebenen, knappen Kriterienkatalogs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auswertung von Lehr- und Dokumentarfilmen: Entnahme von Informationen aus Narrationen unterschiedlicher Art (Filmen), z. B. zum Thema „Ötzi“/antikes Griechenland oder Rom • knapper, vorgegebener Kriterienkatalog <p>Kompetenzen: K1, K2, K5</p>
Katholische Religionslehre	<p>Erarbeitung eines Portfolios/einer Ausstellung</p> <p>Thema: „Vielfalt der Kulturen und Lebenswelten – Solidarität im Namen Gottes“ mit Hilfe einer sinnvollen Recherche</p> <p>Kompetenzen: K2, K4</p>
Mathematik	<p>Verwendung eines Tabellenkalkulationsprogramms (im Rahmen des Themas „Prozentrechnung, Daten und Diagramme“)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagramme zeichnen und ausdrucken • Eigenschaften von Diagrammen dem Anwendungszusammenhang entsprechend wählen (Typ, Skalierung, Beschriftung, ...) • Tabellenkalkulationsprogramm zu Hause installieren und Ergebnisse einer häuslichen Arbeit als Ausdruck bzw. als Datei mitbringen <p>Kompetenzen: K1, K4, K5</p>
Musik	<p>Recherchieren von Besetzungen in der Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeit im Computerraum • Online-Recherche anhand vorgegebener Seiten (Website Bayerischer Rundfunk) • Lernen des Umgangs mit Websites <p>Kompetenzen: K2, K5</p>
Sport	<p>Erstellen/Bewerten von Filmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • filmisches Festhalten einer selbst erstellten Gruppenchoreographie in Akrobatik • Diskussion nicht nur des sportlichen Beitrags, sondern auch des Films (Möglichkeiten, die Beiträge effektiv filmisch in Szene zu setzen) • evtl. Vergleich mit professionellen Beiträgen in den Medien • Nutzen der filmischen Aufnahmen auch schon während der Entstehung der Gruppenchoreographie als ständiges Feedback <p>Kompetenzen: K4, K5</p>

Jahrgangsstufe 7	
Fach	Inhalt und Kompetenzen
NuT Informatik	<p>Beschreiben von Abläufen durch Algorithmen Erlernen von Strukturelementen (z. B. Schleifen, Wiederholungen, bedingte Anweisungen) einer Programmiersprache</p> <p>Umgang mit dem Internet Herstellen von Verweisen innerhalb der eigenen ppt-Datei zu anderen Folien, zu anderen Präsentationen oder zu Internetseiten</p> <p>Grundlagen des Urheberrechts und Zitiernormen (Quellenangaben)</p> <p>Kompetenzen: K1, K4</p>
Deutsch	<p>Ausarbeiten eines ausführlicheren Referats über ein Jugendsachbuch oder über ein literarisches Jugendbuch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herausarbeiten und Darstellen wesentlicher Informationen, sinnvolle und logische Anordnung der Fakten • Anwendung geeigneter Präsentations- und Gestaltungsformen nach vorgegebenen Kriterien evtl. unter Verwendung eines Präsentationsprogramms oder der Dokumentenkamera • Anfertigen eines Handouts oder eines Schaubilds/eines Plakats nach sinnvollen Kriterien <p>Kompetenzen: K1, K2, K4</p>
Ethik	<p>Erschließen der Medieneinflüsse als Orientierungshilfe für die Identitätsfindung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identitätsbildung und die damit verbundene Unsicherheit, Medieneinflüsse als Orientierungshilfe • Spannungsverhältnis zwischen selbstverantwortlicher Lebensgestaltung und Anpassung an andere • angemessenes Selbstwertgefühl durch den Vergleich von Fremd- und Selbstwahrnehmung • Rechte und Pflichten Jugendlicher • Erstellung und Präsentation eines simulierten Facebookprofils, Analyse von realen Profilen in sozialen Netzwerken <p>Kompetenzen: K1, K3, K5</p>
Evangelische Religionslehre	<p>Ich und meine Wünsche: Werbung als Wunsch-Bild-Generator</p> <ul style="list-style-type: none"> • das AIDA-Modell auf Werbung übertragen • das Funktionieren von Online-Werbung (z. B. Product Placement) erkennen • die Gefahren solcher Werbung reflektieren <p>Ziel: Das Verhältnis von Medien und eigenen Wünschen kritisch beurteilen können.</p> <p>Kompetenzen: K2, K3, K5</p>

Geographie	<p>Erstellen einer PowerPoint-Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • beinhaltet selbst gewählten Diagrammtyp (z. B. Säulen-, Linien-, Balken-, Kuchen-, Klimadiagramm) <p>Informationsbeschaffung und -verarbeitung, u. a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen und Auswerten von Kurvendiagrammen, ggf. am Computer • Zeichnen und Auswerten von Klimadiagrammen <p>Kompetenzen: K1, K2, K4</p>
Geschichte	<p>Erschließen zentraler Aussagen von Filmen mithilfe eines vorgegebenen knappen Kriterienkatalogs</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache Analyse Kriterien, Beurteilung und Unterscheidung histor. Spielfilm – Dokumentarfilm • Entnahme von Informationen aus Narrationen unterschiedlicher Art (Filmen) • reflektierter Umgang mit nichtwissenschaftlichen Ausformungen der Geschichtskultur (z. B. Spielfilme), z. B. zu Alltag im Mittelalter/Entdeckungsfahrten/ Luther • Verfassen eigener treffiger und adressatengerechter Narrationen • ggf. Auswertung oder Erstellung eines Explainity-Videos <p>Kompetenzen: K1, K2, K5</p>
Mathematik	<p>Nutzen eines Tabellenkalkulationsprogramms zum Berechnen und Analysieren von Termen</p> <p>Auswerten statistischer Daten Berechnung von Median und Quartil, Zeichnen eines Boxplots z. B. mit GeoGebra</p> <p>Kompetenzen: K1, K2, K4, K5</p>
Musik	<p>Ausarbeitung einer Präsentation einer Band/eines Sängers in Partnerarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienkompetenter Umgang Recherche auf Websites • Recherchearbeit an den Schulcomputern • Umgang mit Medien wie Bildern, Audiodateien → Urheberrecht • Anwenden einfacher digitalen Präsentationsprogrammen <p>Kompetenzen: K2, K3, K4, K5</p>
NuT Physik	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz des Taschenrechners • Durchführung und Protokollieren von Schülerexperimenten unter Anleitung; Formulierung von Vermutungen und Erklärungsansätzen • Dokumentation optischer Beobachtungen auch unter Verwendung eigener digitaler Fotos • Verwendung geeigneter Software zur Entwicklung einer elektrischen Schaltung <p>Kompetenzen: K1, K3, K4</p>

Jahrgangsstufe 8	
Fach	Inhalt und Kompetenzen
Biologie	<p>Informationsgewinnung durch zum Teil angeleitete Recherche zu Referatsthemen</p> <p>Einsatz bestimmter Medien zur Präsentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Bildmaterial aus dem Internet, insb. Mediatheken • Einsatz der Dokumentenkamera zur Einbindung von Schülerlösungen/Ergebnissen <p>Präsentationen zu Themen der allgemeinen angewandten Biologie, z. B. Nutzen und Risiken der Gentechnik bzw. von Impfungen</p> <p>Kompetenzen: K2, K3, K4, K5</p>
Deutsch	<p>Ausarbeiten eines komplexen Referats über ein Jugendsachbuch oder über ein literarisches Jugendbuch als halbe Schulaufgabe im Rahmen des Schreibplans der Fachschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herausarbeiten und Darstellung wesentlicher Informationen, sinnvolle und logische Anordnung der Fakten, richtige Verwendung der Fachbegriffe; korrekte Angabe der verwendeten Quellen • Anwendung eines Präsentationsprogramms nach sinnvollen Kriterien: reflektierter Umgang mit den Gestaltungsmöglichkeiten des Programms: Einsatz von Bildern, Diagrammen und Farben, Gestaltung des Folienhintergrunds, passende Schriftgröße und Schriftart usw. • Anfertigen eines Handouts nach sinnvollen Kriterien: korrekte numerische oder alphanumerische Gliederung, korrekte Formulierung von Überschriften im Nominalstil <p>Kompetenzen: K1, K2, K4</p>
Geschichte	<p>Erweiterte Filmanalyse (Histotainment – hist. Doku-Soap bewerten)</p> <ul style="list-style-type: none"> • reflektierte Einschätzung von Medien (hier: Filme/Videos): Bewerten der Qualität digitaler Angebote (Filmen/Videos) mit historischen und historisierenden Inhalten anhand vorgegebener Analysekriterien, z. B. zu Napoleon/Alltag im Kaiserreich/1. Weltkrieg • vorgegebener, erweiterter Kriterienkatalog • ggf. Auswertung oder Erstellung eines Explainity-Videos <p>Kompetenzen: K1, K2, K3, K4, K5</p>
Kunsterziehung	<p>Image gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen grundlegender fotografischer Gestaltungsmittel und Einführung in die einfache Fototechnik (z. B. Entfernung zwischen Kamera und Objekt, Wahl von Ausschnitt, Blickrichtung, Lichtführung, Licht und Schatten, Belichtungszeiten, Blendengrößen, Schärfe/Unschärfe) • Übermitteln/Abspeichern der Bilddaten auf dem Rechner, Kenntnis von Bildgrößen und Datenmengen • Auswahl des Bildmaterials nach formalen und inhaltlichen Aspekten (z. B. Richtungsachsen, Farben, Kontraste) • Bildbearbeitung zur Verbesserung der Bildqualität, Einsatz einfacher Mittel zur Bildkorrektur (z. B. Bilddrehungen, Ausschnittvergrößerung, Farb-/Helligkeits-/Tonwertkorrektur, Bildformate) • Ausdruck der bearbeiteten Fotografien, Kommentieren der Ergebnisse <p>Kompetenzen: K1, K3, K4, K5</p>

Mathematik (Intensivierung)	<p>Verwendung von GeoGebra als CAS und als Funktionsplotter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgreifen der bisherigen Erfahrungen im Umgang mit Dateistrukturen • Umgang mit wichtigen Elementen des CAS, insbesondere Lösen von Gleichungen • Umgang mit wichtigen Elementen des Funktionsplotters, insbesondere: Zeichnen von Graphen (z. B. Wahl der Skalierung, des Zeichenbereichs) • Präsentieren und Erläutern von Ergebnissen • Interpretieren fertiger Zeichnungen, Erkennen der begrenzten Möglichkeiten eines Funktionsplotters <p>Das Erreichen eines zentralen Lernziels, nämlich den Zusammenhang von Term und Graph insbesondere in Anwendungsbezügen zu erkennen und zu nutzen, wird durch den Computereinsatz gefördert.</p> <p>Kompetenzen: K1, K2, K4, K5</p>
Musik	<p>Vertonen einer Szene in einer Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertonung eines Stummfilmes • Verwendung von Geräuschen aus den zur Verfügung stehenden Räumen • Suche von verschiedenen Sounds anhand geeigneter Apps • Umgang mit dem iPad <p>Kompetenzen: K2, K3, K4, K5</p>
Physik	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz des Taschenrechners • Aufbau und Durchführung eines Versuchs zur Aufnahme von Kennlinien unter Anleitung; Anfertigung eines strukturierten Versuchsprotokolls mit Hilfe • Recherche zu Schaltkreisen im Haushalt unter Verwendung vorgegebener Quellen; Präsentation der Ergebnisse unter Anleitung in Form von Schaltbildern und fachsprachlich korrekten Texten • selbständige Planung, Durchführung und Dokumentation eines Experiments zur Untersuchung von Stromstärken und Spannungen in Reihen- und Parallelschaltungen • Analyse der Lichtausbreitung an einer Sammellinse mit Hilfe einer geeigneten Simulationsoftware; Veranschaulichung durch selbst angefertigte Zeichnungen • Vergleich von Rechercheergebnisse im Internet mit einem vorgegebenen, passgenauen Sachtext (z. B. zur Bildentstehung am Auge); Erstellung fachsprachlich korrekter Zusammenfassungen unter sorgfältiger Anfertigung aussagekräftiger Zeichnungen oder Nutzung digitaler Medien zur Veranschaulichung • Auswertung von Stroboskopdarstellungen oder Videos von zweidim. Bewegungen hinsichtlich der Geschwindigkeit eines Körpers • Angeleitete Planung, Durchführung und Auswertung eines Experiments zur Bestimmung der Beschleunigung von Körpern: Messung von Geschwindigkeitsänderungen unter Verwendung eines Sensors oder einer Videoanalyse • selbständige Durchführung und Dokumentation eines Experiments zur Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Kraft und Verformung unter Verwendung eines Tabellenkalkulationsprogramms (einschließlich Ausgleichsgerade) <p>Kompetenzen: K1, K2, K3, K4, K5</p>

Jahrgangsstufe 9	
Fach	Inhalt und Kompetenzen
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Medien (Buch, Modelle, Internetseiten z. B. www.dasgehirn.info) und Angebote sachgerecht und selbständig analysieren und einsetzen • Erstellen von Diagrammen zu Wachstumskurven von Bakterien <p>Kompetenzen: K2, K3, K4, K5</p>
Chemie	<ul style="list-style-type: none"> • Medien, insb. Mediatheken, zur Informationsbeschaffung nutzen, • Einsatz von Filmen z. B. zu Experimenten, die im Unterricht nicht erlaubt sind • Modelle und Animationen: 3D - Darstellungen von Atomen, Molekülen und Bindungstypen als optimale Anschauungshilfen • Einsatz von Lernvideos und screencasts • Einsatz der Dokumentenkamera zur Einbindung von Schülerlösungen/Ergebnissen <p>Kompetenzen: K2, K3, K5</p>
Englisch 1/ Englisch 2	<p>Selbstständige Texterschließung mit gezielter Informationsentnahme und adäquater Präsentation</p> <p>Anwenden der erworbenen Kenntnisse bzgl. der Gestaltung des eigenen Lernprozesses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentieren von literarischen und nicht-literarischen Aufgabenstellungen (auf der Grundlage der erworbenen Kenntnisse im Fach Deutsch in Jgst. 8) bei gleichzeitiger Vertiefung durch den Transfer auf die Fremdsprache • Bearbeitung der literarischen und nicht-literarischen Aufgabenstellung in der Fremdsprache sowie Präsentieren der Ergebnisse bei gleichzeitig reflektierter Vorgehensweise <p>Kompetenzen: K2, K4, K5</p>
Evangelische Religionslehre	<p>Jesus-Deutungen in der Gegenwartskultur anhand von Jesusfilmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse des visuellen Gestaltungskonzepts; Benennung wichtiger filmischer Gestaltungsmittel (Kameraperspektiven, Kamerabewegungen, Einstellungsgrößen, Montage, Sounddesign, Licht und Farbe) • Anwendung dieser Gestaltungskriterien auf die Deutung einer filmischen Szene/eines ganzen Films <p>Kompetenzen: K3, K4, K5</p>
Geschichte	<p>Erweiterte Filmanalyse (Histotainment – histor. Doku-Soap bewerten)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beurteilung der Darstellung von Geschichte in Film und Fernsehen am Beispiel der Themen Nationalsozialismus, DDR o. Ä. • reflektierte Einschätzung von Medien (hier: Filmen/Videos): Identifizieren von Strategien der Massenbeeinflussung; • Bewerten der Qualität digitaler Angebote (Filme/Videos) mit historischen und historisierenden Inhalten anhand vorgegebener Analyse Kriterien • vorgegebener erweiterter Kriterienkatalog <p>Kompetenzen: K1, K2, K3, K4, K5</p>

Katholische Religionslehre	<p>Filmprojekt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln von Filmsequenzen, in denen die SuS sich und die Vorstellungen ihrer Zukunft darstellen • Spezielle Berücksichtigung der Fragestellungen „Was will ich von mir eigentlich preisgeben?“ oder „Wie gelingt es mir in einer kurzen Sequenz zu zeigen, wer ich bin?“ <p>Kompetenzen: K3, K4, K5</p>
Kunsterziehung	<p>Werbung und Fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analysieren ausgewählter Beispiele der Fotografie (Beschreiben von Werbeanzeigen, Werbespots oder Internet-Auftritten) • Benennen von medienspezifischen Mitteln und Wirkungsweisen (z. B. Kamerastandpunkt, Schnappschuss, Langzeitbelichtung) • Erkennen und Hinterfragen von Möglichkeiten und Absichten digitaler Bildbearbeitung und -manipulation <p>Kompetenzen: K3, K5</p>
Musik	<p>Digitale Präsentation eines Musikerberufs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetenter Umgang mit Websites • Führen von Interviews • Recherche anhand geeigneter Quellen im Internet • Erstellen und Vorstellen einer digitalen Präsentation <p>Kompetenzen: K2, K3, K4, K5</p>
Physik	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz des Taschenrechners • Auswertung unterschiedlicher Quellen (z. B. Texte, Bilder, Video-clips) zur Beschreibung von Energieumwandlungen; Verwendung fachsprachlich korrekter Formulierungen und verschiedener Darstellungsformen • angeleitete Planung und selbständige Durchführung und Dokumentation von Schülerexperimenten • Interpretation eines Diagramms zum Absorptionsverhalten der Erdatmosphäre • selbständige Durchführung eines vorgegebenen Experiments zum Treibhauseffekt, Dokumentation der Beobachtungen bei der Variation von Parametern und Ziehen von Schlussfolgerungen über das physikalische System Erdatmosphäre • graphische Darstellung von Energieflüssen in der Erdatmosphäre unter Verwendung geeigneter Simulationssoftware • Auswertung einer fachwissenschaftlichen Quelle hinsichtlich des Ursprungs und der Konsequenzen anthropogener Einflüsse auf das Klima der Erde; Analyse der physikalisch schlüssigen Argumentationsweise in dieser Quelle • Zusammenstellung und Diskussion von Maßnahmen zur Einhaltung aktueller Klimaschutzziele auf persönlicher und gesellschaftlicher Ebene <p>Kompetenzen: K1, K2, K3, K4, K5</p>
Wirtschaft und Recht	<p>Bearbeitung einer Online-Bewerbung (im Rahmen der Erstellung einer vollständigen individuellen Bewerbungsmappe)</p> <p>Virtuelle Betriebs erkundung mit Hilfe von VR-Brillen</p> <p>Kompetenzen: K2, K4, K5</p>

Jahrgangsstufe 10	
Fach	Inhalt und Kompetenzen
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen zu Themen der allgemeinen angewandten Biologie • Einsatz von Computeranimationen zur Visualisierung, Erklärung und Verständnis komplexer Molekülstrukturen (z. B. Biomoleküle) • Interpretation von Diagrammen zu Räuber-Beute-Beziehungen; Erstellung von Diagrammen Kompetenzen: K2, K3, K4, K5
Chemie	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Filmen z. B. zu Experimenten, die im Unterricht nicht erlaubt sind • Modelle/Computeranimationen zur Visualisierung komplexer Molekülstrukturen, selbständige Auswertung durch Schüler/innen • eigenständiges Erstellen von digitalen Versuchsprotokollen (z. B. mit Hilfe von Lab-make), Auswertung, Darstellung, Erstellung von digitalen Diagrammen fakultativ Kompetenzen: K4, K5
Französisch 3	Erstellen eines Erklärvideos <ul style="list-style-type: none"> • z. B. mit Legetechnik Besonderheiten der Legetechnik • Umgang mit dem Aufnahmegerät (Aufnahmetechnik / Nachbearbeitungsprogramm) Kompetenzen: K3, K4
Geschichte (Jgst. 10 und höher)	Differenzierte, eigenständige Auswertung von filmischem Material kritische Auseinandersetzung mit gegenwärtigen und historischen Wertmaßstäben Kompetenzen: K1, K2, K3, K4, K5
Italienisch	Erstellen eines Erklärvideos für die Themenbereiche Grammatik, Landeskunde oder Literatur <ul style="list-style-type: none"> • Analysieren von unterschiedlichen Erklärvideos • Besonderheiten der Legetechnik • Erlernen der technischen Grundlagen (Aufnahmetechnik, Schnittprogramm, Nachbearbeitung) • Produktion eines eigenen Erklärvideos Kompetenzen: K1, K2, K3, K4, K5
Katholische Religionslehre	Durchführen einer Filmanalyse z. B. anhand eines Jesus-Filmes Kompetenzen: K3, K4, K5
Latein (am G9 dann in Jgst. 11)	Internetrecherche und Quellenarbeit <ul style="list-style-type: none"> • selbständige Internetrecherche zu den im Lehrplan vorgeg. Inhalten (z. B. zu Autoren (Cicero, Plinius, Ovid), Gattungen, Rezeption) • kritische Beurteilung der Relevanz der Informationsquellen (auch: Unterscheidung zwischen Primär- und Sekundärliteratur) • Anlegen eines Verzeichnisses der Internetquellen mit korrekten, vollständigen Angaben • strukturierte Aufbereitung der Informationen, Präsentation Kompetenzen: K2, K4, K5

Mathematik	<p>Einsatz eines Tabellenkalkulationsprogramms</p> <ul style="list-style-type: none"> • zur Simulation von Zufallsexperimenten • zur Ermittlung eines Näherungswerts für die Kreiszahl π mit Hilfe der Monte-Carlo-Methode und der Streifenmethode • Vergleich verschiedener Verfahren unter kritischer Reflexion der Vor- und Nachteile <p>Kompetenzen: K1, K3, K4, K5</p>
Musik	<p>Epochenüberblick anhand der Erstellung eines Erklärvideos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche zu den Epochen in der Musik in geeigneten Websites • Suche nach geeigneten Bildern, Hörbeispielen mit Beachtung des Urheberrechts • Umgang mit Medienangebot im Internet • Erstellen eines Videos mit iPads <p>Kompetenzen: K2, K3, K4, K5</p>
Physik	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz des Taschenrechners und der Formelsammlung • selbständige Planung, Durchführung, Dokumentation und Interpretation verschiedener Experimente • Visualisierung magnetischer Felder durch Feldlinien, auch unter Verwendung geeigneter Software • Entwickeln fachsprachlich korrekter Argumentationsketten und Verfassen kurzer erläuternder Texte zur Erklärung von Induktionsphänomenen und experimentellen Beobachtungen beim Generator • Erstellung und Interpretation von Zeit-Ort- und Zeit-Geschwindigkeit-Diagrammen von Bewegungen in alltagsrelevanten Kontexten; Erkennen der Zusammenhänge zwischen Diagrammen und Bewegungsfunktionen unter Verwendung geeigneter digitaler Hilfsmittel zur Erfassung, Verarbeitung und sachgerechten Darstellung der Daten • selbständige Recherche in unterschiedlichen Quellen zu Themen der Kernphysik; Einordnung der betrachteten Quellen im Hinblick auf die Eignung im Rahmen der vorgegebenen Aufgabenstellung • graphische Bestimmung der Halbwertszeit radioaktiver Isotope aus Zerfallskurven • Einordnung von Argumenten in wertenden Kommentaren zu kernphysikalischen Themen in unterschiedlichen Medien oder Diskussionen und Überprüfung der fachlichen Korrektheit; Reflexion über die Interessenlage der Urheber und Verfassen einer Stellungnahme <p>Kompetenzen: K1, K2, K3, K4, K5</p>
Sozialkunde	<p>Präsentieren von soziopolitischen Aufgabenstellungen (bei gleichzeitiger Vertiefung durch den Transfer auf aktuelle Ereignisse)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heranziehung des Wahl-O-Mat als Orientierungshilfe für politische Entscheidungen • technischer Umgang mit Online-Angeboten und deren reflektierte Evaluation • Abhalten eines tagesaktuellen Wochenberichts auf Basis einer tiefen Medienanalyse diverser (Online)Zeitungen • (fakultativ) digitale Aufbereitung von Umfrage- bzw. Wahlergebnissen mit Tabellenkalkulationsprogrammen <p>Kompetenzen: K2, K4</p>

Wirtschaft und Recht	Entwicklung eines Geschäftsmodells <ul style="list-style-type: none">• Umgang mit volkswirtschaftlich und betriebswirtschaftlich relevanten Daten (Erhebung der Datensätze im Netz, Erstellen von Graphiken und Statistiken)• Anwenden grundlegender Methoden des Projektmanagements (Arbeit im Team)• Darstellung der Ergebnisse in einer Power-Point Präsentation Kompetenzen: K2, K3, K4 und K5
-------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Verankerung der Module des Medienführerscheins

Module für Jahrgangsstufe 6 und 7	verantwortlich	u. U. ergänzend
1. Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen	Ku	D 6, Eth
2. Coole Superstars – Die Inszenierung von Castingshows im Fernsehen erkennen und bewerten	D 7	Ku 8, Eth
3. Ich im Netz I – Inhalte in Social-Media-Angeboten reflektieren und bewerten	Eth 6, ev, rk	D, Ku, NuT
4. Ich im Netz II – Cyber-Mobbing in Social-Media-Angeboten thematisieren und vorbeugen	Eth 7, ev, rk	D, Ku, NuT
5. Googelnde Wikipedianer – Informationen im Netz suchen, finden und bewerten	NuT 6	D, Ku, Eth
6. Musik ohne Grenzen? Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden	NuT 6	Eth
7. Zeit für die Zeitung: Wissen vertiefen – Lesen trainieren	D 7 und 10 bzw. 11	Ku, Eth
Module für Jahrgangsstufe 8 und 9		
Module für Jahrgangsstufe 8 und 9	verantwortlich	u. U. ergänzend
1. Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren – Konsum reflektieren	Ku	D 8, WR 10, Eth
2. Im Informationsdschungel – Meinungsbildungsprozesse verstehen und hinterfragen	D 9	Ku, Ph 9, Eth
3. Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren	WR 10	Ku, Eth
4. Generation Games? Digitale Spiele diskutieren und reflektieren	Eth 9, ev, rk	Ku, D 9, B 8, Eth
5. Ich als Urheber – Urheberrechte kennen und reflektieren	WR 10	Ku, Eth