

Clara-Schumann-Gymnasium



Gymnasium der Stadt Bonn für Mädchen und Jungen



Medienkonzept des CSG Bonn

Stand: 28.01.2018



Inhaltsverzeichnis

1. Zielperspektive	1
2. Bestandsaufnahme.....	3
a) Ausstattung	3
b) Nutzung und Umsetzung im Rahmen des Lehrplans und des Schulprogramms.....	6
c) Methodentraining	7
d) Medienpädagogische Tage für die Jahrgangsstufe 6	7
e) Sonstiges.....	7
3. Planung weiterer Mediennutzung.....	8
4. Qualifikationskonzept.....	8
5. Anhang.....	8

1. Zielperspektive

„Für den schulischen Bereich gilt, dass das Lehren und Lernen in der digitalen Welt dem Primat des Pädagogischen – also dem Bildungs- und Erziehungsauftrag – folgen muss. Das heißt, dass die Berücksichtigung des digitalen Wandels dem Ziel dient, die aktuellen bildungspolitischen Leitlinien zu ergänzen und durch Veränderungen bei der inhaltlichen und formalen Gestaltung von Lernprozessen die Stärkung der Selbstständigkeit zu fördern und individuelle Potenziale innerhalb einer inklusiven Bildung auch durch Nutzung digitaler Lernumgebungen besser zur Entfaltung bringen zu können.“¹

Verantwortlichkeit des Schulträgers

Alle im folgenden genannten Ziele erfordern zwingend eine zeitgemäße Gestaltung der Arbeitsumgebungen für Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer. Diese grundsätzliche Voraussetzung ist am Clara-Schumann-Gymnasium derzeit nicht erfüllt.

Der Zugang zu Lernprogrammen, Medieninhalten, Anwendungen etc. ist aufgrund der mangelhaften Ausstattung nicht regelmäßig gewährleistet. Abhilfe ist hier durch den Schulträger zu schaffen, indem

- ein flächendeckendes WLAN Netz installiert wird (Priorität 1)
- Lehrerarbeitsplätze in ausreichender Zahl zur Verfügung gestellt werden. (Priorität 2a)
- Jeder SuS verfügt über ein eigenes flexibel einsetzbares und mobiles Endgerät (Priorität 2b)
- über WLAN ansteuerbare Projektionsmöglichkeiten in allen Klassenräumen installiert werden, (Priorität 3)

¹Bildung in der digitalen Welt, Sekretariat der Kultusministerkonferenz, Berlin 2016,
<https://www.kmk.org/aktuelles/thema-2016-bildung-in-der-digitalen-welt.html>



Verantwortlichkeit der Schule

Im Rahmen eines aufwändigen Prozesses zu Entscheidungsfindung wurde die Erarbeitung und Implementierung eines Medienkonzeptes neben der Gestaltung von Lernumgebungen im November 2016 als zentrales Schulentwicklungsziel benannt.

Alle Handlungsbeteiligten des Clara-Schumann-Gymnasiums setzen sich zum Ziel, im Rahmen eines Medienkonzeptes folgende Handlungsfelder in den Blick zu nehmen:

- Entwicklung der **Medienkompetenzen** auf Schülerseite
- **Unterrichtsentwicklung** unter medialem Gesichtspunkt

Für den ersten Punkt dient als Orientierung hier das Papier „Bildung in der digitalen Welt“ (Sekretariat der Kultusministerkonferenz, 8.12.2016, Berlin). Die dort aufgeführten Kompetenzen spiegeln den Anspruch modernen Unterrichtes wider und dienen gleichzeitig als Orientierungspunkt für die künftige Arbeit auf Länderebene. Die Orientierung an diesen aktuellen Ergebnissen ist somit sachlogisch fast zwingend.

Der zweite Punkt soll ebenfalls durch die Fachschaften getragen werden, indem diese fachspezifische Fortbildungs- und Beschaffungsbedarfe formulieren. Selbstverständlich bestehen zwischen den beiden Handlungsfeldern zahlreiche Interdependenzen.

Im Einzelnen lauten somit die durch die Schule in Zusammenarbeit mit dem Elternhaus zu vermittelnden Kompetenzen aus dem Papier „Bildung in der digitalen Welt“:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

- 1.1. Suchen und Filtern
- 1.2. Auswerten und Bewerten
- 1.3. Speichern und Abrufen

2. Kommunizieren und Kooperieren

- 2.1. Interagieren
- 2.2. Teilen
- 2.3. Zusammenarbeiten
- 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)
- 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren

- 3.1. Entwickeln und Produzieren
- 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren
- 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

4. Schützen und sicher Agieren

- 4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren
- 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
- 4.3. Gesundheit schützen
- 4.4. Natur und Umwelt schützen

5. Problemlösen und Handeln



- 5.1. Technische Probleme lösen
- 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
- 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen
- 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
- 5.5. Algorithmen erkennen und formulieren

6. Analysieren und Reflektieren

- 6.1. Medien analysieren und bewerten
- 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Die Fachschaften ordnen den 23 Einzelkompetenzen jeweils passende Unterrichtsvorhaben zu. Diese Unterrichtsvorhaben werden mit der zugeordneten Kompetenz als verpflichtend im Schulcurriculum verankert. Dieses Vorhaben beschränkt sich zunächst im verbindlichen Teil auf die Sekundarstufe I, da nur hier für alle Schülerinnen und Schüler ein verbindlicher Fächerkanon vorliegt. Dabei werden die bereits in der Sek I nicht verbindlichen Fächer von der verpflichtenden Zuordnung ausgenommen, damit alle Schüler vergleichbare Standards erreichen können. Aufgrund der Zuordnung soll ein für alle verlässlicher, transparenter, dem Spiralprinzip folgender Lehrplan zur Medienerziehung entstehen. Diese Zielformulierung innerhalb der Fachschaften soll bis Oktober 2017 abgeschlossen sein und im Februar 2019 evaluiert werden.

Insgesamt umfasst das Schulentwicklungsziel Medienkompetenz also die funktional miteinander verknüpften Bereiche:

- Infrastruktur und Ausstattung (**bis Ende 2018**),
- Bildungspläne und Unterrichtsentwicklung (**bis Ende 2018**), curriculare Entwicklungen, (Formulierung bis Ende 2017, **Implementierung abhängig von der Infrastruktur**)
- Aus-, Fort- und Weiterbildung von Erziehenden und Lehrenden (fortlaufend **bis Ende 2018**),
- Bildungsmedien, Content (**fortlaufend**),
- E-Government, Schulverwaltungsprogramme, Bildungs- und Campusmanagementsysteme (**Evaluation und Entscheidung hinsichtlich Logineo bis Sommer 2018**),
- rechtliche und funktionale Rahmenbedingungen (**fortl. Kooperation mit dem Schulträger**).

2. Bestandsaufnahme

a) Ausstattung

Das Clara-Schumann-Gymnasium verfügt über Computer und Computer-gesteuerte Medien wie Smartboards im Schülernetz sowie im Verwaltungsnetz. Zudem gibt es portable Notebook-Beamer Einheiten und portable Beamer. Im Folgenden ist die Medien-Ausstattung der einzelnen Räume erfasst.



Raum	Raumart	Medienausstattung				
		Computer	Beamer	Smartboard	Audio-System	Drucker
A021	Computer-Raum	26	1	0	1	1
A022	Computer-Raum	26	1	0	1	1
A023	Serverraum der Stadt Bonn für das Schülernetz	Server				
A003	Schüler-Bibliothek					
A115	Physik-Fachraum	1	1			
A116	Physik-Fachraum	1	1			
	Aula		1			
A122	EK/SII	1		1		
A134	EK/SII	1				
A126	Biologie-Fachraum					
A129	Biologie-Fachraum					
A204	Werkraum					
A205	Zeichensaal					
A206	Kunst-Fachraum	3	3		1	1
A207	Kunst-Fachraum					
A212	Chemie-Fachraum					
A216	Chemie-Fachraum					
A304	Klassenraum Klasse 7e		1			
A307	SII	1		1		
A308	SII	1		1		
A309	SII	1		1		
A310	SII	1		1		
A312	Musik-Saal					

Tabelle 1

Zudem verfügt die Schule folgende mobile Medien.

Art	Anzahl
Notebook-Beamer-Einheit	2
Beamer	2
Mobiler Laptop-Wagen	1

Tabelle 2

Die Sus des CSG schaffen zurzeit Folgendes selbst an:

- einen einfachen Taschenrechner in der Jahrgangsstufe 7
- einen grafikfähigen Taschenrechner ohne CAS in der Jahrgangsstufe 9 (TI Nspire CX)



b) Nutzung und Umsetzung im Rahmen des Lehrplans und des Schulprogramms

- Die folgende Tabelle 3 zeigt in den Fachschaften als obligatorisch vereinbarte **Software-Werkzeuge**. Diese sind teilweise durch den jeweiligen Lehrplan vorgeschrieben und teilweise zusätzlich innerhalb der Fachschaften vereinbart.

Fach	Jahrgangsstufe	Eingesetzte Software	Erlernte Software-Kenntnisse
Mathematik	7	Tabellenkalkulation	Datenerhebungen, Erstellen von Diagrammen, Berechnen von Mittelwert
		Geogebra	Dreiecks-Konstruktionen im Themengebiet „Eindeutigkeit bei der Konstruktion von Dreiecken mit den Kongruenzsätzen“
	8	Funktionsplotter von Geogebra	Plotten von Funktionsgraphen (am Beispiel konstanter und linearer Funktionen)
Geschichte	ab 7/8	Powerpoint usw.	Erstellen von (Kurz-)Präsentationen/Referaten
kath. Rel.	Ab 7	LibreOffice	Umgang mit Präsentationssoftware
	11	Word/ LibreOffice	Textverarbeitung/ -formatierung im Kontext der Facharbeiten
Philosophie		Textverarbeitung, z. B. LibreOffice Writer	Erstellung von philosophischen Essays für die Teilnahme am Philosophischen Essaywettbewerb
Praktische Philosophie	keine Software im Lehrplan vorgeschrieben oder fachschaftsintern vereinbart		
Italienisch	keine Software im Lehrplan vorgeschrieben oder fachschaftsintern vereinbart		
Französisch	keine Software im Lehrplan vorgeschrieben oder fachschaftsintern vereinbart		
Erdkunde	keine Software im Lehrplan vorgeschrieben oder fachschaftsintern vereinbart		
Physik	ab 9	Software des grafikfähigen Taschenrechners TI Nspire	Graphen zeichnen, Messwertanalyse etc.
		Tabellenkalkulation und Textverarbeitung	Dokumentation, Präsentation, Evaluation
Informatik	8	Tabellenkalkulation	
	8	Logisim	Entwurf und Simulation technischer Schaltungen
	10	BlueJ	Programmierung in Java
	ab 10	Netbeans	Programmierung in Java
	Q1	XAMPP	Datenbank-Anweisungen
	Q2	Jflap oder ATOCC	Simulation von Automatenmodellen
	Q2	Mops/Johnny	Simulation einer Von-Neumann-Architektur

Tabelle 3



- **Abdeckung der Medienkompetenzen gemäß KMK-Beschluss**

Am Clara-Schumann-Gymnasium haben wir uns für die Orientierung an der von der KMK als für alle Bundesländer obligatorisch vereinbarten Medienkompetenzbereiche und Teilkompetenzen entschieden (<https://www.kmk.org/aktuelles/thema-2016-bildung-in-der-digitalen-welt.html>), vgl. Zielperspektive.

Anhand der im Anhang gegebenen Tabelle lässt sich sehen, welche Teilkompetenzen in welchem Fach und in welcher Jahrgangsstufe behandelt wird. Dabei ist die Tabelle als konzeptuelle Ausarbeitung zu verstehen, deren Durchführung durch die jeweiligen schulinternen Curricula garantiert wird, sofern die vorhandene Ausstattung dies ermöglicht.

In der an die Tabelle anschließenden Übersicht im Anhang sind zudem die Konkretisierungen aller in der Tabelle aufgeführten Unterrichtseinheiten und -vorhaben aufgeführt.

Aus diesen geplanten Unterrichtseinheiten, ergibt sich auch neuer Fortbildungs- und Ausstattungsbedarf, der in Abschnitten 3 und 4 detailliert ausgeführt wird und der zum Teil erst die vollständige Durchführung der geplanten Einheiten ermöglicht.

c) Methodentraining

Die Nutzung von Medien und Software-Tools wird in den einzelnen Fächern im jeweiligen fachlichen Kontext unterrichtet, so dass sich für die SuS im Laufe ihrer Schulzeit viele Kompetenzen entwickeln. Darüber hinaus wird am CSG für die SuS der EF ein mehrtägiges Methodentraining außerhalb des Unterrichts verpflichtend angeboten, in dem auch die Medienkompetenz einen großen Stellenwert hat.

d) Medienpädagogische Tage für die Jahrgangsstufe 6

In der Jgst. 6 wird am CSG ein zweitägiger medienpädagogischer Workshop durchgeführt, der in Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum entwickelt wurde. Dabei werden folgende Schwerpunkte behandelt:

- Live-Hacking – technische Einstellungen und Sicherheit
- rechtliche Aspekte im Internet
- Cybermobbing und Medienknigge
- Recherche im Internet
- bewusster Umgang mit Daten im Internet

e) Sonstiges

- Die **Homepage** der Schule ist mit einem Content-Management-System (Joomla!) realisiert. So ist es möglich, dass die Lehrer der verschiedenen Fachbereiche gemeinsam an einer aktuellen und vielseitigen Web-Präsenz der Schule arbeiten. Zudem werden über die Schulseite die Medien- und Raumressourcen reserviert und die Klausurtermine eingetragen. Dadurch können solche Reservierungen nicht nur von den Lehrern zu jeder Zeit und auch vom Heimarbeitsplatz aus durchgeführt werden, sondern darüber hinaus ist es auch den Schülern möglich, sich jederzeit über Klausurtermine und Raumbelagungen zu informieren. Hierdurch werden nicht



zuletzt die Medien integraler Bestandteil des Schullebens. Da Smartphones immer und überall verfügbar sind, werden durch sie die Online-Möglichkeiten noch erweitert.

- Die SuS dürfen während der Pausen oder während Freistunden ihre eigenen Handys und **Smartphones** nicht im gesamten Gebäude jedoch in einigen Regionen der Schule verwenden. Im Unterricht können die SuS ihre privaten Smartphones bei ausgewählten Themen gemäß jeweiliger Entscheidung der Lehrkraft einsetzen, z. B. zum Fotografieren eines Tafelbilds, zur Durchführen einer Berechnung, zum Nachschlagen eines Begriffs, etc..

3. Planung weiterer Mediennutzung

Da weitere Computerräume aufgrund mangelnder Räumlichkeiten nicht angestrebt werden, wird ein Klassensatz von Tablet-PCs benötigt, um mehr Kursen und Klassen den Computereinsatz zu ermöglichen. Die Wartung/Installation kann von der Schule selbst vorgenommen werden.

Zudem sind folgende Anschaffungen erforderlich:

- Zusätzliche Beamer-Notebook-Einheiten
- Weitere Computer-Arbeitsplätze für Lehrer
- Weitere Smartboards

Die Computer zu den zusätzlichen Smartboards befinden sich im Schülernetz und sind mit Logodidact verbunden, so dass eine Betreuung durch Netcologne erfolgen muss.

4. Qualifikationskonzept

Am Clara-Schumann-Gymnasium wird der Qualifikationsbedarf in regelmäßigen Abständen abgefragt und darauf flexibel reagiert. Zur Zeit sind kollegiumsinterne Mikro-Fortbildungen (1-1,5 Stunden) zu den Themen Weblogs, QR-Codes und Apps für den Fremdsprachenunterricht geplant.

Der Fortbildungskordinator der Schule wird zudem zeitnah versuchen, auf den folgenden im Sommer 2017 angemeldeten Fortbildungsbedarf der Fachschaften zu reagieren und geeignete Angebote für das Kollegium zu organisieren:

- Bildbearbeitung
- Private Urheber- und Nutzungsrechte, geistiges Eigentum, Persönlichkeitsrechte
- Filmbearbeitungs- und produktionstechniken
- Umgang mit sozialen Medien
- Tabellenkalkulation und Statistiken erstellen mit Excel

5. Anhang

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren							
	5	6	7	8	9	EF	Q1
1.1. Suchen und Filtern	Politik: Internetrecherche (Kinder- und Jugendparlamente)	Musik: Instrumentenkunde (Plakatgestaltung)	Erdkunde: Klimadaten online suchen, anwenden und auswerten (Inhaltsfeld 5)	Musik: Musical (Multimediale Präsentation)	Sport: Fitness-Apps testen & reflektieren	Philosophie: Internetrecherche zu „Was heißt es zu philosophieren“ (MK 9)	
	ER/KR: Feste im Jahreskreis	6 Geschichte: Demonstration einer sinnvollen digitalen Suche	<u>Englisch</u> : Recherchen für eine Städtereise anstellen und darüber berichten (1.1.1-4)	Kunst: Rechercheprojekt zur Bildkompetenz (Kriterien zur Beurteilung der Qualität von Reproduktionen und Quellen in Bezug auf die analoge und digitale Verwendung im Unterricht)	Physik: Recherche (Nutzung der Kernphysik)		
	Deutsch: Tierbeschreibung - Informationen über Tiere recherchieren		Deutsch: Länderportraits - Länderinformationen recherchieren	Chemie: Erstellung von Concept/Mind-Maps, z.B. Eigenschaften und Verwendung ausgewählter Elemente des PSE	Musik: Rocklegenden (Multimediale Präsentation)		
	Biologie: Vielfalt der Lebewesen: Internetrecherche - selbstständiges Beschaffen, Sammeln und Ordnen von Informationen		Biologie: Webquest: Recherche und Erarbeitung von Säugeteranpassungen mithilfe eines online gestützten Infoportals		Geschichte: Recherche und Präsentation		
					Erdkunde: Web GIS Entwicklungsindikatoren (Inhaltsfelder 6 und 7)		
					Deutsch: Berufe/Praktika recherchieren		
1.2. Auswerten und Bewerten		Mathematik, Diagramme erstellen und bewerten mit TabKal	Politik: Stationenlernen Gefahren der Internetnutzung (Jugend und Internet)	Kunst: Rechercheprojekt zur Bildkompetenz	Sport: Fitness-Apps testen & reflektieren Sport: Bewegungssehen im Turnen	Sport: Taktisches Spielverhalten im Basketball	Sport: Bewegungsanalyse in einer ausgewählten Disziplin
			Erdkunde: Klimadaten online suchen, anwenden und auswerten (Inhaltsfeld 5)	Chemie: Erstellung von Concept/Mind-Maps, z.B. Eigenschaften und Verwendung ausgewählter Elemente des PSE	Physik: Vergleich unterschiedlicher Quellen (Nutzung der Kernphysik)		Chemie: Titrationskurven mit Excel erstellen

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren							
	5	6	7	8	9	EF	Q1
1.2. Auswerten und Bewerten			Deutsch: Länderportraits - Länderinformationen auswerten und kritisch bewerten		Geschichte: Recherche und Präsentation		
					Erdkunde: Web GIS Entwicklungsindikatoren (Inhaltsfelder 6 und 7)		
					Biologie: Vielfalt der Lebewesen: Internetrecherche - selbstständiges Beschaffen, Sammeln und Ordnen von Informationen		
1.3. Speichern und Abrufen		Musik: Instrumentenkunde (Plakatgestaltung)	Mathematik: Stochastik mit TabKal	Musik: Musical (Multimediale Präsentation)	Musik: Rocklegenden (Multimediale Präsentation)		Chemie: Titrationskurven mit Exel erstellen
		Französisch: Vokabeltraining mit der Wortschatzapp Quizlet	Erdkunde: Klimadaten online suchen, anwenden und auswerten (Inhaltsfeld 5)	Kunst: Rechercheprojekt zur Bildkompetenz	Geschichte: Recherche und Präsentation		
		Englisch: Präsentation über Stars (1.3.2)	Deutsch: Länderportraits - Länderinformationen sichern	Chemie: Erstellung von Concept/Mind-Maps, z.B. Eigenschaften und Verwendung ausgewählter Elemente des PSE	Erdkunde: Web GIS Entwicklungsindikatoren (Inhaltsfelder 6 und 7)		
			Biologie: Webquest: Recherche und Erarbeitung von Säugeranpassungen mithilfe eines online gestützten Infoportals		Biologie: Webquest: Recherche und Erarbeitung von Säugeranpassungen mithilfe eines online gestützten Infoportals		
					Französisch: Erstellung eigener Lernsets mit Quizlet		

2. Kommunizieren und Kooperieren							
	5	6	7	8	9	EF	Q1
2.1. Interagieren	Deutsch: Wir und unsere Schule - Brief und Email verfassen	Englisch: Präsentation über Stars (1.3.2)		Chemie: Drehen eines Stop-Motion Films	Englisch: Aufnahme von Sprechbeiträgen per Handy (2.1.1/2)		
2.2. Teilen	Englisch: Einführung in die Wortschatzarbeit mit Quizlet (2.2.1)	Englisch: Einführung in die Wortschatzarbeit mit Quizlet (2.2.1)	Mathematik: Stochastik mit TabKal	Kunst: Rechercheprojekt zur Bildkompetenz	Sport: Digitales Laftagebuch		
			Englisch: Einführung in die Wortschatzarbeit mit Quizlet (2.2.1)	Englisch: Einführung in die Wortschatzarbeit mit Quizlet (2.2.1)	Physik: Angabe von Quellen (Nutzung der Kernphysik)		
			Biologie: Webquest: Recherche und Erarbeitung von Säugeranpassungen mithilfe eines online gestützten Infoportals		Geschichte: Quellenangaben bei Präsentationen		
				Chemie: Drehen eines Stop-Motion Films	Englisch: Einführung in die Wortschatzarbeit mit Quizlet (2.2.1)		
2.3. Zusammenarbeiten	Erdkunde: Web GIS Entwicklungsindikatoren (Inhaltsfelder 6 und 7)	Englisch: digital maps and apps (2.3.1)	Mathematik: Stochastik mit TabKal	Kunst: Rechercheprojekt zur Bildkompetenz (Recherche-Protokoll)	Musik: Neue Musik (Kompositionsversuche mit Notationsprogrammen)		Sport: Bewegungsanalyse in einer ausgewählten Disziplin
			Erdkunde: Power-Point Präsentationen produzieren und präsentieren (Inhaltsfeld 4 und 5)	Chemie: Drehen eines Stop-Motion Films			

2. Kommunizieren und Kooperieren							
	5	6	7	8	9	EF	Q1
2.3. Zusammenarbeiten			Chemie: Produktion von Lernvideos, z.B. Trennverfahren				
			Biologie: Webquest: Recherche und Erarbeitung von Säugeranpassungen mithilfe eines online gestützten Infoportals				
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)	Politik: Cyber-Mobbing (Medien im Alltag)	Deutsch: Argumentieren in digitaler Umgebung (Chats)		Geschichte: Vorstellung und Anwendung der Netiquette		Sport: Digitales Laufstagebuch	
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben		Deutsch: Jugendroman - Rezension eines Theaterstückes oder Films (auf der Homepage)				Sowi: Kommunale Online-Beteiligungsplattformen "Bonn macht mit" nutzen (Digitale Partizipation Jugendlicher)	
						Politik: Verfassen von Leserbriefen oder Blog-Einträgen zur Zukunft der EU (Europäische Union)	
						Physik: Individuelle Meinungsbildung (Nutzung der Kernphysik)	

3. Produzieren und Präsentieren							
	5	6	7	8	9	EF	Q1
3.1. Entwickeln und Produzieren	Erdkunde: Google Earth, Vom Satellitenbild zur Karte (Inhaltsfeld 1); Excel: Diagramme und Tabellen (Inhaltsfeld 3)	Mathematik, Diagramme erstellen und bewerten mit TabKal	Mathematik: Stochastik mit TabKal	Physik: Auswertung und Darstellung von Messwerten	Physik: Auswertung und Darstellung von Messwerten	Sport: Taktisches Spielverhalten im Basketball	Sport: Bewegungsanalyse in einer ausgewählten Disziplin
	Deutsch: Märchen - Märchenbuch digital mit Text- und Bildbausteinen produzieren		Politik: Produktion von Wahlplakaten (Grundlagen unserer Demokratie)	Französisch: Einen Reiseblog im Rahmen des Schüleraustauschs gestalten (alternativ: imaginär)	Deutsch: Berufe/Praktika präsentieren, Lebenslauf und Bewerbung schreiben Deutsch: Drama - filmische Umsetzung einer Dramenszene	Philosophie: Kulturrelativismus: Visualisierung eines kulturellen Konflikts (MK 11)	Philosophie: Essay-Erstellung zu einem Problem der Leib-Seele-Debatte in einer Textverarbeitung (MK13)
			Kunst: Bewegung und Bewegungsdarstellungen (am Beispiel vom bewegten Bild oder der illusionären Darstellung von Bewegung)	Erstellen von blog entries; gemeinsames Erstellen argumentativer Texte mithilfe von etherpad (3.1.1)	Erdkunde: Web GIS Entwicklungsindikatoren (Inhaltsfelder 6 und 7); Excel: Diagramme und Tabellen (Inhaltsfeld 7)		Chemie: Titrationskurven mit Exel oder GTS erstellen
			Geschichte: Stationenlernen (Lebenswelten im MA) auch in digitaler Form	Chemie: Drehen eines Stop-Motion Films Chemie: Erstellung von Concept/Mind-Maps	Englisch: Konzeption und Produktion eines Werbeclips (3.1.2)		
			Erdkunde: Klimadiagramme aus Online - Datenmaterial erstellen (Inhaltsfeld 5) ; Power-Point Präsentationen produzieren und präsentieren (Inhaltsfeld 4 und 5); Excel: Diagramme und Tabellen (Inhaltsfeld 5)				
			Deutsch: Rechtschreibung - Umgang mit Rechtschreibprogrammen				
			Chemie: Erstellung von Concept/Mind-Maps Chemie: Produktion von Lernvideos, z.B. Trennverfahren				
			Biologie: Webquest: Recherche und Erarbeitung von Säugeranpassungen mithilfe eines online gestützten Infoportals				

3. Produzieren und Präsentieren							
	5	6	7	8	9	EF	Q1
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	Erdkunde: Google Earth, Vom Satellitenbild zur Karte (Inhaltsfeld 1)	Musik: Instrumentenkunde (Plakatgestaltung)	Kunst: Bewegung und Bewegungsdarstellungen	Physik: Bereitstellung von Tafelbildern	Physik: Bereitstellung von Tafelbildern	Sport: Taktisches Spielverhalten im Basketball	Sport: Bewegungsanalyse in einer ausgewählten Disziplin
	Englisch: Handeln in Begegnungssituation (Filmsequenzen)		Geschichte: Stationenlernen (Lebenswelten im MA) auch in digitaler Form	Musik: Musical (Multimediale Präsentation)	Musik: Rocklegenden (Multimediale Präsentation)	Französisch: Podcasts zu aktuellen Themen verstehen und versprachlichen	Chemie: Titrationskurven mit Excel oder GTS erstellen
			Englisch: Recherchen für eine Städtereise anstellen und in einem Blog darüber berichten (3.2.1)	Chemie: Drehen eines Stop-Motion Films Chemie: Erstellung von Concept/Mind-Maps			
			Chemie: Erstellung von Concept/Mind-Maps Chemie: Produktion von Lernvideos, z.B. Trennverfahren				
			Biologie: Webquest: Recherche und Erarbeitung von Säugeranpassungen mithilfe eines online gestützten Infoportals				
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten			Biologie: Webquest: Recherche und Erarbeitung von Säugeranpassungen mithilfe eines online gestützten Infoportals	Physik: Bereitstellung von Tafelbildern	Physik: Bereitstellung von Tafelbildern		
				Kunst: Rechercheprojekt zur Bildkompetenz (außer Kompetenz 3.3.3)			

4. Schützen und sicher Agieren							
	5	6	7	8	9	EF	Q1
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren		Deutsch: Argumentieren in digitaler Umgebung (Chats)	Politik: Pro-Contra-Diskussion Nutzung sozialer Netzwerke (Jugend und Internet)		Englisch: bewusster und reflektierter Umgang mit sozialen Netzwerken/Medien (4.1.1/2)		
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen			Politik: Stationenlernen "Gefahren der Internetnutzung" (Jugend und Internet)		Englisch: bewusster und reflektierter Umgang mit sozialen Netzwerken/Medien (4.2.1/2/3)		
4.3. Gesundheit schützen	Politik: Medientagebuch führen (Medien im Alltag)				Sport: Fitness-Apps testen & reflektieren		
4.4. Natur und Umwelt schützen					Physik: Energieverbrauch		
					Erdkunde: Umweltauswirkungen digitaler Technologien; Herstellung und Entsorgung (Inhaltsfeld 8)		

5. Problemlösen und Handeln								
	5	6	7	8	9	EF	Q1	Q2
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	Erdkunde: Web GIS Entwicklungsindikatoren (Inhaltsfelder 6 und 7)		Mathematik: Dreiecke mit Geometrie-Software		Mathematik: Quadratische Funktionen mit versch. digitalen Werkzeugen	Chemie: e-Learning zu Stoffklassen, z.B. chemSketch, scheLM	Chemie: e-Learning zu Säuren/Basen, Elektrochemie scheLM	
			Politik: Nutzung des Online- Tools Wahl-o-mat (Grundlagen unserer Demokratie)		Kunst: Fotografie und digitale Bildbearbeitung			
			Chemie: Produktion von Lernvideos, z.B. Trennverfahren		<u>Englisch</u> :podcasts für authentische historische Zeugnisse als Informationsquelle nutzen (5.4.1)			
			Französisch: Erstellen von Mindmaps mit Hilfe digitaler Werkzeuge (z. B. Popplet)					
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren			Mathematik: Zinseszins mit TabKal und Taschenrechner					

6. Analysieren und Reflektieren							
	5	6	7	8	9	EF	Q1
6.1. Medien analysieren und bewerten	Politik: Karikaturanalyse (Demokratie in der Schule)	PP: Leben in einer Medienwelt – Analyse eines Facebook-Profiles im Hinblick auf Privatsphäre Geschichte : Gestaltungsmittel eines Films kennen und bewerten	<u>Englisch</u> : Filmrezension verfassen (6.1.1)	Politik: Grafiken auswerten (Markt und Marktprozesse)	Kunst: Fotografie und digitale Bildbearbeitung	Philosophie: Grenzen staatlicher Kontrolle im Bereich digitaler Kommunikation reflektieren (MK 2)	
				Musik: Filmmusik (Analyse von Wirkungszusammenhängen)	Erdkunde: Internetquellen zu Thema Globalisierung kritisch analysieren und bewerten (Inhaltsfeld 8)		
				Deutsch: Werbung im Netz			
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren		PP: Leben in einer Medienwelt – Chancen und Risiken der Nutzung von Social Media reflektieren	Politik: Analyse von Wahlplakaten (Grundlagen unserer Demokratie)	Politik: Themengebundene Medienrecherche (Globalisierung)	Sport: Fitness-Apps testen & reflektieren		
		Geschichte : Chancen und Risiken einer filmischen Darstellung erkennen		ER/KR: Gefährliche Suche nach Geborgenheit, Freundschaft und Liebe			
		Deutsch: Argumentieren in digitaler Umgebung (Chats)		<u>Englisch</u> : Erfahrungsberichte von (mexikanischen) Immigranten anhand von youtube Clips auswerten (6.1.3)			
				Deutsch: Werbung im Netz Deutsch: Zeitung - Vergleich analoger und digitaler Zeitungsausgaben			

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Mathematik

- Mathematik, Diagramme erstellen und bewerten mit TabKal
 - Jahrg 6
 - Tks: 1.2, 3.1
 - Im schulint. LP ergänzen: TabKal
- Mathematik: Stochastik mit TabKal,
 - Jahrg 7
 - TKs: 1.3, 2.2, 2.3, 3.1
 - Unterrichtsvorhaben:
 - Die SuS werfen mit einem Laplace-Würfel jeweils 100 Würfe, erfassen die Ergebnisse in Tabellen mit einer Tabellenkalkulation.
 - Die SuS tauschen die Ergebnisse über eine digitale Speicherplattform aus und fügen sämtliche Ergebnisse zusammen.
 - Die SuS visualisieren die Folge der relativen Häufigkeiten (r_n) des Ergebnisses 2 nach n Würfeln in einem Punkt-Diagramm.
 - Die SuS entdecken und formulieren ein empirisches Gesetz der großen Zahlen.
 - Die SuS stellen die Erkenntnisse und das Diagramm in einem Word-Dokument zusammen.
- Mathematik: Mathematik: Dreiecke mit Geometrie-Software,
 - Jahrg 7
 - TKs: 5.4
 - Dynamische Geometriesoftware (z. B. Geogebra) im Themenkomplex von Dreiecken
- Mathematik: Zinseszins mit TabKal und Taschenrechner,
 - Jahrg 7
 - TKs: 5.5
 - Schrittweise Berechnung mit TabKal und grafische Darstellung der Werte
- Mathematik: Quadratische Funktionen mit versch. digitalen Werkzeugen,
 - Jahrg 9
 - TKs: 5.2, 5.4
 - (5.2) Vergleich verschiedener Programme (Geogebra, Excel, beliebige Funktionsplotter, GTR)
 - (5.4) Untersuchung des Einflusses der Funktionsparameter auf den Graphen

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Biologie

JgSt 5: Vielfalt der Lebewesen: Internetrecherche - selbstständiges Beschaffen, Sammeln und Ordnen von Informationen

JgSt 7: Anpasstheiten von Säugetieren an ihren Lebensraum - Webquest mit Zoobesuch und Vortragserarbeitung incl. Bewertung

JgSt 9: Genetik: Modifikationskurve in Exel erstellen

Thema	Kompetenzen
JgSt 5: Vielfalt der Lebewesen	1.1
JgSt 7: Webquest	1.1, 1.3, 1.4, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 5.2
JgSt 9: Modifikationskurve in Exel	1.2, 1.3, 5.2

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Sport

Digitales Lauftagebuch (9. Klasse; EF; Q1) Modul 1.1

Das Unterrichtsvorhaben „Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern“ wird in der Jahrgangsstufe 9 durchgeführt.

Die SuS sollen lernen, ihr Lauftraining selbst zu steuern und so ihre Ausdauerleistungsfähigkeit systematisch zu steigern. Dafür sollen sie mindestens zwei Läufe pro Woche von mindestens drei Kilometern Länge absolvieren, diese mithilfe einer ausgewählten App aufzeichnen und mit den Mitschüler/innen über einen Messengerdienst (z.B. WhatsApp) teilen.

Dafür werden digitale Medien wie folgt genutzt:

- 1) Zum Aufzeichnen der Läufe können die Apps „Runtastic“ und „Nike+ Run Club“ genutzt werden.
- 2) Zum Teilen der Läufe via Screenshot können die Messengerdienste „WhatsApp“, „SimsMe“ oder „Threema“ genutzt werden.
- 3) Das Sammeln der Daten wird von der Lehrperson in Excel durchgeführt; zum Abschluss des Vorhabens werden die Daten gemeinsam mit den SuS ausgewertet (z.B. Gesamtstrecke, Durchschnittsdistanz pro Lauf, etc.).

Dieses Vorhaben kann analog oder ähnlich auch bei Ausdauerprojekten in der EF oder der Q1 durchgeführt werden.

Dieses Vorhaben kann erst nach Anschaffung der entsprechenden Medien umgesetzt werden.

Bewegungsanalyse in einer ausgewählten Disziplin (Q1; Q2) Module 3.2 / 5.2 / 5.4

Dieses Vorgehen ist auf verschiedene Sportarten und Disziplinen übertragbar. Das Ziel soll es sein, dass die SuS über eine visuelle Bewegungsrückmeldung ihre individuelle Technik verbessern können, um so abschließend ein Lernplakat mit eigener Bewegungsbildreihe sowie zentraler Bewegungsmerkmalen und -knotenpunkten.

Zunächst wird die Bewegung in Grobform mithilfe verschiedener methodischer Schritte erlernt, bevor im Anschluss digitale Medien als vertiefende Hilfestellung wie folgt eingesetzt werden:

- 1) Die SuS filmen sich selbst bei der ausgewählten Disziplin oder machen eine Serienfotoaufnahme, um ein Feedback über ihre Bewegungsausführung zu erhalten, diese analysieren und verbessern zu können.

2) Die SuS gleichen ihre Bewegung mit der Zielbewegung ab, z.B. indem sie ein eigenes Video mit einem Technikvideo aus dem Internet übereinander legen.

3) Die SuS erstellen eine eigene Fotoserie, auf der sie selbst die Technik „optimal“ ausführen und diese Fotos mit Bewegungsbeschreibung und Bewegungsmerkmalen auf einem Lernposter darstellen.

Dieses Vorhaben kann erst nach Anschaffung der entsprechenden Medien umgesetzt werden.

Bewegungssehen im Turnen (9. Klasse; Q1) Modul 3.2

Dieses Vorgehen ist auf verschiedene Sportarten und Disziplinen übertragbar. Das Ziel soll es sein, dass die SuS über eine visuelle Bewegungsrückmeldung ihre individuelle Technik verbessern können.

Zunächst wird die Bewegung in Grobform mithilfe verschiedener methodischer Schritte erlernt, bevor im Anschluss digitale Medien als vertiefende Hilfestellung wie folgt eingesetzt werden:

1) Die SuS machen Videoaufnahmen von sich selbst, betrachten diese im Anschluss mit geeigneten Programmen (z.B. in Slow-Motion oder mit Standbildern) zur Fehleranalyse und -korrektur.

Dieses Vorhaben kann erst nach Anschaffung der entsprechenden Medien umgesetzt werden.

Taktisches Spielverhalten im Basketball (EF) Modul 3.2

Die SuS sollen ihr Spielverhalten im 3:3-Basketball filmen, anschließend auf dem Tablet analysieren und mithilfe von Taktik-Apps (z.B. N.N.) verbessern und eigene taktische Lösungsmöglichkeiten entwickeln.

Dieses Vorhaben kann erst nach Anschaffung der entsprechenden Medien umgesetzt werden.

Fitness-Apps testen & reflektieren (9. Klasse; EF) Module 6.2 / 2.5 / 1.2 / 5.4

Die SuS sollen unterschiedliche Fitness-Apps analysieren, interpretieren und kritisch beurteilen

Die SuS sollen die verschiedenen Apps unter gesundheitlichen Aspekten nutzen.

Die SuS sollen die Chancen und Risiken der im Netz angebotenen Fitness-Apps kritisch prüfen.

Folgende Apps können dabei Anwendung finden: Johnson & Johnson, Caynax A6W, Seven, Ab Challenge, Marc Lauren App, Tabata, Pushpress Timer Free, Runtastic Six Pack, Loox Fitness Planer, Nike Training Club Rückenschule, ...

Dieses Vorhaben kann erst nach Anschaffung der entsprechenden Medien umgesetzt werden.

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Deutsch

Jahrgangsstufe 5.1:

Thema: Wir und unsere Schule: Interviews führen, persönlichen Brief und Email schreiben

Kompetenz 2.1: Kommunizieren und Interagieren/Interagieren:

- mithilfe von versch. digitalen Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- digitale. Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen

Thema: Tierbeschreibung; Informationen zur Vorbereitung einer Tierbeschreibung recherchieren

Kompetenz 1.1: Suchen, verarbeiten und aufbereiten/Suchen und filtern

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

Jahrgangsstufe 5.2:

Thema/Projekt: Märchenbuch digital mit Text- und Bildbausteinen produzieren

Kompetenz 3.1: Produzieren und Präsentieren/Entwickeln und Produzieren

- mehrere techn. Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- eine Produktion planen und in versch. Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

Jahrgangsstufe 6.1

Thema: Jugendroman-Verfilmung/Theaterbesuch

Rezension für Clara-Seite erstellen

Kompetenz 2.5: Kommunizieren und Kooperieren/An der Gesellschaft teilnehmen

- Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen

Thema: Argumentieren

Meinungsäußerungen in Chats rezipieren und reflektieren

Kompetenz 2.4: Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden

- Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
- Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

Kompetenz 4.1 : Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

Kompetenz 6.2

Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren (alle TK)

Jahrgangsstufe 7.1

Thema: Beschreiben und Erklären (Personen- und Länderportraits)
über Länder recherchieren, Länderportraits erstellen (Textverarbeitung) und präsentieren

Kompetenz 3.1 Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden (Rechtschreibung am PC überprüfen)

Kompetenz 1.1 (alle TK)

Kompetenz 1.2 (alle TK)

Kompetenz 1.3 (alle TK)

Jahrgangsstufe 7.2:

Rechtschreibung am Computer, Umgang mit Rechtschreibprogrammen

Kompetenz 3.1

- Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden

Jahrgangsstufe 8.1

Thema: Werbung im Netz

Kompetenz 6.1

Kompetenz 6.2

- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
- Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
- Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und die für eigene Geschäftsideen nutzen

Jahrgangsstufe 8.2

Thema: Zeitung

Vergleich analoger und digitaler Zeitungsausgaben

Kompetenz 6.2

Jahrgangsstufe 9.1

Thema: Berufe/Praktika recherchieren, präsentieren, sich bewerben

Bewerbungsschreiben, Lebenslauf produzieren

Kompetenz 1 (alle TK)

Kompetenz 3.1 (alle TK)

Kompetenz 3.2 (alle TK)

Jahrgangsstufe 9.2

Thema: Dramenszenen filmisch umsetzen

Kompetenz 3.1: Produzieren und Präsentieren/Entwickeln und Produzieren

- Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

Kompetenz 5.1 (alle TK)

Kompetenz 5.2 (alle TK)

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Philosophie/Praktische Philosophie

Klasse 6

Leben in einer Medienwelt

- PP: Leben in einer Medienwelt – Analyse eines Facebook-Profiles im Hinblick auf Privatsphäre (6.1)
- PP: Leben in einer Medienwelt – Chancen und Risiken der Nutzung von Social Media reflektieren (6.2)

Fortbildungsbedarf: eine Fortbildung zur Nutzung von *social media*

EF

Methodenkompetenz

- Philosophie: Internetrecherche zu [☞](#)“Was heißt es zu philosophieren?““ (MK 9) – (1.1)
- Philosophie: Kulturrelativismus: Visualisierung eines kulturellen Konflikts (MK 11) – (3.1)
- Philosophie: Grenzen staatlicher Kontrolle im Bereich digitaler Kommunikation reflektieren (MK 2) – (6.1)

Q1

Methodenkompetenz

- Philosophie: Essay-Erstellung zu einem Problem der Leib-Seele-Debatte in einer Textverarbeitung (MK13)

Q2

Handlungskompetenz

- Philosophie: In Social Media an Diskussionen um demokratische Teilhabe partizipieren (HK 4) – (2.5)

Fortbildungsbedarf: eine Fortbildung zur Nutzung von *social media*

KEIN Ausstattungsbedarf.

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Politik/Sozialwissenschaften

KLASSE 5

1.1. Suchen und Filtern

Internetrecherche (Kinder- und Jugendparlamente; Informationen mit Hilfe von Suchanfragen finden)

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

Rollenspiel Cyber-Mobbing (Umgangsregeln kennen und einhalten)

4.3. Gesundheit schützen

Medientagebuch führen (Kriteriengeleitete Reflexion über Medien-/Nachrichten-nutzung)

6.1. Medien analysieren und bewerten

Karikaturanalyse (bildliche und textliche Elemente in ihrer Zusammenwirkung beschreiben, analysieren und bewerten)

KLASSE 7

1.2. Auswerten und Bewerten

Stationenlernen Gefahren der Internetnutzung: Gefahren aus dem Netz, Schutz des Internetnutzers, Datenschutz, Cybermobbing und Internetsucht, Copyright; Gefahren in Szenarien erkennen und Gegenmaßnahmen entwickeln

3.1. Entwickeln und Produzieren

Analyse und Produktion von Wahlplakaten (Beschreiben, analysieren und kritisches Kommentieren von Darstellungsmitteln der politischen Werbung)

4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Politik: Pro-Contra-Diskussion Nutzung sozialer Netzwerke (Jugend und Internet)

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Stationenlernen Gefahren der Internetnutzung: Gefahren aus dem Netz, Schutz des Internetnutzers, Datenschutz, Cybermobbing und Internetsucht, Copyright; Gefahren in Szenarien erkennen und Gegenmaßnahmen entwickeln

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Nutzung des Online-Tools Wahl-o-Mat (Nutzung des Tools, Analyse und kritische Reflexion der Ergebnisse)

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Politik: Analyse von Wahlplakaten (Grundlagen unserer Demokratie)

KLASSE 8

6.1. Medien analysieren und bewerten

Worldmapper: Karten präsentieren (Recherche und Auswahl von Online-Karten, Vorbereitung einer digitalen Präsentation, Umgang mit Onlinequellen/Copyright)

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Themengebundene Medienrecherche (Offene Medienrecherche zum Thema Globalisierung)

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

WebQuest (durch Fragen angeleitete, offene Internetrecherche auf ausgewählten Internetseiten)

KLASSE 9

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

Verfassen von Leserbriefen oder Blog-Einträgen zur Zukunft der EU (Techniken des Verfassens von Leserbriefen/Blogs, Meinungsbildung, Veröffentlichung)

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Biologie

Jahrgangsstufe 6:

Thema: Vokabelarbeit mit der Wortschatz-Applikation Quizlet

Kompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Teilkompetenz 1.3.: Speichern und Abrufen (Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen)

- Nutzung von fertigen von der Lehrkraft überarbeiteten Listen
- verschiedene Abfragemöglichkeiten nutzen
- Speichern von persönlichen Listen

Jahrgangsstufe 7:

Thema: Themenspezifische Mindmaps erstellen (z. B. zur unité 4), z. B. mit der Applikation Popplet (inhaltliche und sprachliche Aufarbeitung der Lektion z.B. in Vorbereitung auf eine Klassenarbeit)

Kompetenz 5: Problemlösen und Handeln

Teilkompetenz 5.4: Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen (Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können)

Jahrgangsstufe 8:

Thema: Einen Reiseblog gestalten, z. B. mit wordpress

Kompetenz 3: Produzieren und Präsentieren

Teilkompetenz 3.1: Entwickeln und Produzieren (eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen)

Jahrgangsstufe 9:

Thema: Erstellung von eigenen themenspezifischen Wortschatzlisten mit der Applikation Quizlet

Kompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Teilkompetenz 1.3.: Speichern und Abrufen (Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren)

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Biologie

Jgst 6: Älteste Spuren menschlichen Lebens im weltweiten Überblick: Demonstration einer sinnvollen digitalen Suche.

Jgst. 6: Der Bau der Pyramiden - Film: Gestaltungsmittel des Films kennen und bewerten (TK 6.1;6.2)

JgSt 7: Die Stadt um 1500 – Wegbereiter einer neuen Zeit (*als Stationenlernen in digitaler Form*) : MK 3,1-2: Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen.

Jgst 8: MK: 1.1-3; 2,2; (diese Medienkompetenzen beziehen sich auf das gesamte Schuljahr – Referate, Präsentationen, etc.)

Jgst 9: MK: 1.1-3; 2,2; (diese Medienkompetenzen beziehen sich auf das gesamte Schuljahr – Referate, Präsentationen, etc.)

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Physik

Spezifizierungen sind in **kursiv** geschrieben; die Fachkonferenz regt an, dass die Behandlung von Präsentationen durch andere Fächer oder etwaige Methodentage abgedeckt wird

1.1 Suchen und Filtern, Klasse 9

Physik: Recherche (Nutzung der Kernphysik)

Verknüpfung von Suchbegriffen, Wertung von Quellen

1.2 Auswerten und Bewerten, Klasse 9

Physik: Vergleich unterschiedlicher Quellen (Nutzung der Kernenergie)

[keine weitere Spezifikation notwendig]

2.2 Teilen, Klasse 9

Physik: Angabe von Quellen (Nutzung der Kernenergie)

[keine weitere Spezifikation notwendig]

2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben, Klasse 9

Physik: Individuelle Meinungsbildung (Nutzung der Kernenergie)

[keine weitere Spezifikation notwendig]

3.1 Entwickeln und Produzieren, Klasse 8

Physik: Auswertung und Darstellung von Messwerten

Benutzung von Excel: Formeln und Zellbezüge, Diagramme erstellen

3.1 Entwickeln und Produzieren, Klasse 9

Physik: Auswertung und Darstellung von Messwerten

[keine weitere Spezifikation notwendig]

3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, Klasse 8

Physik: Bereitstellung von Tafelbildern

[keine weitere Spezifikation notwendig]

3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren, Klasse 9

Physik: Bereitstellung von Tafelbildern

[keine weitere Spezifikation notwendig]

3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, Klasse 8

Physik: Bereitstellung von Tafelbildern

[keine weitere Spezifikation notwendig]

3.3 Rechtliche Vorgaben beachten, Klasse 9

Physik: Bereitstellung von Tafelbildern

[keine weitere Spezifikation notwendig]

4.4 Natur und Umwelt schützen, Klasse 9

Physik: Energieverbrauch

[keine weitere Spezifikation notwendig]

5.1 Technische Probleme lösen, Klasse 8

Physik: Planen von Experimenten und Messwerterfassung

Geschieht möglichst in Kombination mit 3.1 und 3.2

5.1 Technische Probleme lösen, Klasse 9

Physik: Planen von Experimenten und Messwerterfassung

Geschieht möglichst in Kombination mit 3.1 und 3.2

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Kunst

Unterrichtsvorhaben in Jgst. 7: z.B. **Gestaltung eines Trickfilms im Stop-Motion-Verfahren**

3. Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen

3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

5. Problemlösen und Handeln

5.1. Technische Probleme lösen

5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren

5.1.2. Technische Probleme identifizieren

5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

Unterrichtsvorhaben in Jgst. 8: **Projekt zur Bildrecherche mit dem Schwerpunkt Bildkompetenz in Vorbereitung auf Schülerreferate, die thematisch an die jeweilige Unterrichtsreihe angebunden sind** (zu behandelnde Aspekte sind Bildbearbeitungs- und digitale Montageverfahren, z.B. Bildqualität, Farb- und Formattreue, Dateiformate, Quellenanalyse, Bildrechte, Datenverwaltung; Verfassen eines Rechercheprotokolls)

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1. Suchen und Filtern

1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen

1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln

1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen

1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Auswerten und Bewerten

1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen

1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.2. Teilen

2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen

2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

3. Produzieren und Präsentieren

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

3.3.3 Persönlichkeitsrechte beachten

Unterrichtsvorhaben in Jgst. 9: **Digitale Bildbearbeitung im Rahmen einer Unterrichtsreihe zum Thema Fotografie (z.B. Bearbeitung von Kontrasten, Farbbalance und Tonwerten; separate Farbbearbeitung; Filter; Textwerkzeug; Dateiformate)**

5. Problemlösen und Handeln

5.1. Technische Probleme lösen

5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren

5.1.2. Technische Probleme identifizieren

5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden

5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren

5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren

5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln

5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

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 können

6. Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten

6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen

6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Musik

Klasse 5:

- Thema: Musiktheorie (Noten lernen, musikpraktische Umsetzung)
- Keyboardspiel (Teilkompetenzen
- Umsetzung bedarf einer Fortbildung!

Klasse 6:

- Thema: Instrumentenkunde
- Erstellung eines Plakates (Teilkompetenzen 1.1., 1.3., 3.2.)

Klasse 8:

- Thema: Musical
- Multimediale Präsentation (Referat, Teilkompetenzen 1.1., 1.3., 3.2.)

Klasse 9:

- Thema: Rocklegenden
- Multimediale Präsentation (Referat, Teilkompetenzen 1.1., 1.3., 3.2.)

- Thema: Neue Musik
- Kompositionsversuche mit Notationsprogramm (Teilkompetenz 2.3.)
- Umsetzung bedarf der Anschaffung von Laptops und einem Notationsprogramm. Außerdem besteht Fortbildungsbedarf.

Besonderheit: In den Klassenstufen 8 und 9 wählen die SuS zwischen Kunst und Musik. Daher werden die Teilkompetenzen sehr unterschiedlich erreicht.

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Erdkunde

Jahrgangsstufe 5	<p>Inhaltsfeld 1: Zusammenleben in unterschiedlich strukturierten Siedlungen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler lernen den Umgang mit Google Earth und Google Maps, indem sie die Entwicklung vom Satellitenbild zur Karte nachvollziehen</p> <p>Inhaltsfeld 3: Auswirkungen von Freizeitgestaltung auf Erholungsräume und deren naturgeographisches Gefüge</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Excel an, indem sie Tabellen und Diagramme erstellen.</p>
Jahrgangsstufe 7	<p>Inhaltsfeld 4: Naturbedingte und anthropogen bedingte Gefährdung von Lebensräumen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Power-Point-Präsentationen an.</p> <p>Inhaltsfeld 5: Leben und wirtschaften in verschiedenen Landschaftszonen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • suchen online Klimadaten, um Klimadiagramme zu erstellen. • wenden Power-Point-Präsentationen an. • erstellen Exceltabellen und Diagramme.
Jahrgangsstufe 9	<p>Inhaltsfeld 7: Wachstum und Verteilung der Weltbevölkerung als globales Problem</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen Exceltabellen und Diagramme. • nutzen WebGIS zur Kartenerstellung und -präsentation. <p>Inhaltsfeld 8: Innerstaatliche und globale räumliche Disparitäten als Herausforderung</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen Exceltabellen und Diagramme. • nutzen WebGIS zur Kartenerstellung und -präsentation.

Inhaltsfeld 9: Wandel wirtschaftsräumlicher und politischer Strukturen unter dem Einfluss der Globalisierung

Die Schülerinnen und Schüler ...

- werten Internetquellen kritisch aus.
- nutzen WebGIS zur Kartenerstellung und -präsentation.
- reflektieren die Umweltauswirkungen bei der Herstellung und Entsorgung digitaler Technologien.

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Religion (ev. und kath.)

Jahrgangsstufe 5:

KR+ER

Thema: Feste im Jahreskreis

Kompetenz 1: Suchen und Filtern, Teilkompetenz 1.1: Suchen und Filtern

**Internetrecherche zur Ausgestaltung eines Hochfestes in Bonner
Pfarrgemeinden**

Jahrgangsstufe 8:

KR+ER

Thema: Gefährliche Suche nach Geborgenheit

Kompetenz 6: Analysieren und Reflektieren, Teilkompetenz 6.2: Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Analyse von digitalen Werbestrategien von Sekten

Konkretisierung der Kompetenzbezüge des Fachs Englisch

KLASSE 5:

Unit 4: Greenwich

Medienkompetenz:

- Virtual Tour through Greenwich (e.g. *Mudchute Farm, Royal Observatory*) mithilfe von digital maps

2. HJ.:

Medienkompetenz

- digital apps

KLASSE 6:

Unit 2: Discover TTS! - Präsentation über Stars

- Internetrecherche zu einem Filmstar in Anlehnung an die DVD-Sequenz *„The film star“* durchführen mit anschließender Präsentation

Unit 3: London

- How to get around in London: Virtual Tour through London for children (e.g. Tower of London Kids' Tour) mithilfe von digital maps (e.g. tube maps)
- Internetrecherche: vorgegebene Links zu Sehenswürdigkeiten Londons auswerten
alternativ:

Unit 4: Sport is good for you

- Favourite sport (star): online Steckbriefe

AB KLASSE 6:

- Wortschatzarbeit mit Quizlet

KLASSE 7:

Unit 3: What was it like?

Medienkompetenz:

- Filmausschnitte in Form einer Filmbewertung (Kommentar) bewerten (DVD „Action UK“)

Unit 4: On the move

Medienkompetenz:

- Recherchen im Internet für eine (Städte-)Reise durchführen
- Blogbeiträge zur GB-Fahrt

KLASSE 8:

Unit 2: Aiming High

Medienkompetenz:

- gemeinsames Erstellen argumentativer Texte mithilfe von etherpad
- Erstellen von blog entries zu High School Life

Unit 3 oder 6:

- Präsentation z.B. zum Thema „national parks“ (Unit 6) oder „native Americans“ (Unit 3)

Unit 5: New York

Medienkompetenz:

- Ellis Island website (<http://teacher.scholastic.com/activities/immigration/tour>):
authentische historische Zeugnisse mit podcasts, videos, letters als Informationsquelle nutzen

KLASSE 9:

Unit 1: Me, myself and I

Medienkompetenz:

- bewusster und reflektierter Umgang mit sozialen Netzwerken/Medien (z.B. Snapchat, Instagram,WhatsApp)

Unit 5: Taking action:

Medienkompetenz:

- Analyse von speeches und twitter-Nachrichten

Unit 6: Seeing is believing

Medienkompetenz:

- Konzeption und Produktion eines Werbeclips