

Medienkonzept

Städtisches Gymnasium Koblenzer Straße

Stand: 20.04.2026

Erstellt von: Amos Drobisch (Koordinator für IT & Digitalisierung)



Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	3
2. Pädagogische Zielsetzungen	4
2.1 Verbindliche Systeme und digitale Standards	4
3. Ausgangslage und konzeptionelle Verankerung	5
4. Steuerungs- und Supportstruktur	7
4.1 Supportstruktur	9
5 Bestandsaufnahme IT-Ausstattung	10
6. Unterrichtsentwicklung: Lehren und Lernen im digitalen Wandel	11
6.1 Didaktische Leitlinien für digital gestützten Unterricht am KOBİ	11
6.1.1 Qualitätsmerkmale digital gestützten Unterrichts	12
6.1.2 Entwicklungsorientierung	13
6.2 Verortung der Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW	13
6.3 Medien- und Methodentraining	14
6.4 Berufsorientierung	16
7. Organisationsentwicklung	17
7.1 Vereinbarung zur Nutzung digitaler Endgeräte	17
7.2 Medienscouts – Peer-to-Peer-Medienbildung	17
7.3 Selbstlernzentrum (SLZ) – Pilotbetrieb Sekundarstufe II	17
7.3.1 Organisation, Prozesse und Evaluation des Pilotbetriebs	18
7.4 Richtlinien für digitale Öffentlichkeitsarbeit	19
8 Entwicklungsziele 2026-2030	20
8.1 Kurzfristige Ziele	20
8.2 Mittelfristige Ziele	20
8.3 Langfristige Ziele	20
9. Personalentwicklung im Bereich digitale Bildung	21
10. Kooperationsentwicklung	22
11. Technologieentwicklung	22
11.1 Technisch-pädagogisches Gesamtkonzept	22
11.2 Schwerpunkt der Ausstattungsplanung 2026-2030	22
12. Evaluation und Fortschreibung	23
12.1 Digital-Check der Fachschaften (SiLP-Update aus Medienperspektive)	24
13. Quellen und Bezugsdokumente (Auswahl)	26
Anhang: Mediencurriculum	27



1. Vorwort

Die Welt der digitalen Medien ist vielfältig und ständiger Veränderungen ausgesetzt. Die Ausbildung aller Kompetenzen – sei es die Bedienung von Hardware oder Programmen oder der sensible Umgang mit den Möglichkeiten und Gefahren des Internets – ist komplex. Unser Medienkonzept beschreibt, wie das KOBİ Lehren und Lernen in der digitalen Welt pädagogisch verantwortlich gestaltet und es systematisch und vor allem nachhaltig in Lernprozesse integriert.

Der Aufbau und die Struktur dieses Medienkonzepts orientieren sich an den „Handreichungen zur Entwicklung eines schulischen Medienkonzeptes. Grundlagen, Standards, Arbeitshilfen“ der Bezirksregierung Münster (2019), die Medienkonzeptarbeit als integralen Bestandteil schulischer Qualitätsentwicklung verstehen und eine systematische Verbindung von Pädagogik, Organisation und Technik vorsehen.

Das Medienkonzept ist kein Technikpapier, sondern ein Instrument der Schulentwicklung: Es verbindet pädagogische Ziele, verbindliche Umsetzungsbausteine im Unterricht und im Ganzttag sowie daraus abgeleitete Anforderungen an Ausstattung, Support, Qualifizierung und Evaluation. Wir werden das Konzept im Rahmen des unseres weiteren digitalen Ausbaus und vor dem Hintergrund zunehmender Digitalisierung unseres Umfelds sowie unserer Gesellschaft stets kritisch neu bewerten und nach schulinterner Abstimmung pädagogisch sinnvolle Anpassungen vornehmen.

Als Ganzttagsgymnasium schafft das KOBİ besondere Lernräume für selbstständiges Arbeiten, Betreuung und Förderung. Digitale Medien werden so eingesetzt, dass sie Persönlichkeit stärken, Teilhabe ermöglichen und Lernprozesse sichtbar machen – ohne Achtsamkeit, mentale Gesundheit und Persönlichkeitsrechte zu gefährden.

Unser Medienkonzept gilt für Unterricht, Ganzttag, Beratung und schulische Kommunikation.



2. Pädagogische Zielsetzungen

„In Gemeinschaft Persönlichkeit entwickeln“ – auch in der digitalen Welt.

Das KOBİ verfolgt zwei komplementäre Perspektiven: **Lernen mit digitalen Medien** (didaktische Unterstützung fachlicher und überfachlicher Lernprozesse) und **Lernen über digitale Medien** (Medien, Plattformlogiken, Algorithmen und KI als Unterrichtsgegenstand). Beide Perspektiven werden spiralcurricular aufgebaut und durch Fachunterricht sowie überfachliche Bausteine (Methodentraining) abgesichert.

Die **Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts**, die sogenannten „4Ks“, dienen am KOBİ als gemeinsame Sprache, um Unterrichtsentwicklung zu fokussieren. Bei der Planung digital gestützter Lernarrangements wird deshalb systematisch geprüft: (1) Wo entsteht ein kreatives Produkt oder eine neue Idee? (2) Wo arbeiten Lernende kooperativ mit Rollen und Verantwortung? (3) Wie wird Kommunikation adressatenbezogen und nachvollziehbar gestaltet? (4) Welche Elemente fördern kritisches Denken (Quellenprüfung, Argumentation, Reflexion von KI, Medienwirkung)?

2.1 Verbindliche Systeme und digitale Standards

Verbindlichkeit reduziert Tool-Vielfalt, schafft klare Erwartungshorizonte und verbessert Datenschutzfähigkeit.

Bereich	System / Standard	Zweck
Organisation & Kommunikation	WebUntis	Stundenplan, digitales Klassenbuch, Mitteilungen, Entschuldigungsprozess (Sek I + EF)
Lernen & Unterricht	KOBİneo (LOGINEO NRW LMS)	Zentrale Lernplattform für Unterricht und Distanzlernen
Dienstkommunikation	LOGINEO NRW E-Mail	Verbindlicher Kanal für dienstliche Kommunikation

Tabelle 1: Verbindliche Systeme



3. Ausgangslage und konzeptionelle Verankerung

Die Entwicklung und Fortschreibung des schulischen Medienkonzepts erfolgt auf Grundlage der schulrechtlichen Vorgaben des Landes Nordrhein-Westfalen (BASS 16-13 Nr. 4, 2001).¹ Danach sind Schulen verpflichtet, ein pädagogisch begründetes Medienkonzept zu erstellen und dieses mit dem Schulträger im Rahmen der Medienentwicklungsplanung abzustimmen.

Der [Leitfaden zur Medienkonzepterstellung \(2019\)](#) konkretisiert diese Verpflichtung und versteht das Medienkonzept als integrales Steuerungsinstrument schulischer Qualitätsentwicklung. Es verbindet pädagogische Zielsetzungen mit infrastrukturellen Maßnahmen und beschreibt Entwicklungsprozesse systematisch.

Zentraler curricularer Bezugsrahmen ist der [Medienkompetenzrahmen NRW](#). Er definiert verbindliche Kompetenzbereiche für Schülerinnen und Schüler und bildet die Grundlage für die curriculare Integration digitaler Bildung in allen Fächern.

Ergänzend orientiert sich das Medienkonzept am [Impulspapier II Zentrale Entwicklungsbereiche für das Lernen in der digitalen Welt \(MSB NRW, 2022\)](#) sowie an der [Digitalstrategie Schule NRW \(2022\)](#). Beide Dokumente verstehen digitale Schulentwicklung als ganzheitlichen Transformationsprozess, der Unterricht, Organisation, Personalentwicklung und Infrastruktur gleichermaßen betrifft.

Die [Digitalstrategie Schule NRW \(2022\)](#) beschreibt digitale Schulentwicklung als langfristige, systemische Aufgabe, die Unterricht, Organisation, Personalentwicklung und Infrastruktur gleichermaßen betrifft.

Zentrale Leitperspektiven sind Chancengerechtigkeit, Kompetenzorientierung, Professionalisierung, Standardisierung sowie eine lernprozessbezogene Technologieentwicklung. Maßnahmen wie die schrittweise Umsetzung der 1:1- bzw. 1:2-Ausstattung im Rahmen des Medienentwicklungsplans 2.0 der Stadt Düsseldorf, der Pilotbetrieb des Selbstlernzentrums sowie perspektivische Regelungen im Rahmen eines BYOD-Konzeptes (*Bring Your Own Device*) verfolgen das Ziel, digitale Teilhabe verlässlich und nachhaltig zu sichern.

Inhaltlicher Kern ist die systematische Umsetzung des Medienkompetenzrahmens in den schulinternen Lehrplänen. Digitale Kompetenzen werden nicht isoliert vermittelt, sondern fachlich integriert und mit den Zukunftskompetenzen Kommunikation, Kollabo-

¹ Unterstützung für das Lernen mit Medien (Runderlass des Ministeriums für Schule, Wissenschaft und Forschung vom 08.03.2001).



ration, Kreativität und kritisches Denken (4K) verschränkt. Die bestehende [MKR-Matrix](#) bildet hierfür die Grundlage und wird sukzessive weiterentwickelt. Unterrichtsentwicklung erfolgt im Sinne einer umfassenden Kompetenzorientierung, die analoge und digitale Lernphasen sinnvoll miteinander verbindet.

Technologieentwicklung folgt am KOBİ konsequent pädagogischen Zielsetzungen. Neue Systeme und Ausstattungsentscheidungen werden hinsichtlich ihrer curricularen Anschlussfähigkeit, Administrierbarkeit, Datenschutzkonformität, Nachhaltigkeit und Supportfähigkeit in Zusammenarbeit mit dem Schulträger geprüft. Damit wird sichergestellt, dass technische Infrastruktur nicht Selbstzweck ist, sondern lernprozessbezogen eingesetzt wird.

Digitale Schulentwicklung erfordert zugleich kontinuierliche Professionalisierung. Lehrkräfte gestalten diesen Transformationsprozess aktiv mit und entwickeln ihre Kompetenzen fortlaufend weiter. Schulinterne Fortbildungsformate, kollegiale Lernsettings, Mikrofortbildungen sowie gemeinsame Innovationsprozesse sind strukturell verankert. Professionalisierung wird dabei als gemeinsamer Entwicklungsprozess verstanden, der eng mit Unterrichtsentwicklung und Schulprogrammarbeit verbunden ist.

Insgesamt versteht das KOBİ digitale Schulentwicklung als integralen Bestandteil seines pädagogischen Leitbildes und als dauerhaft angelegten Qualitätsentwicklungsprozess. Digitalisierung ist kein Projekt mit Enddatum, sondern ein fortlaufender Gestaltungsauftrag in gemeinsamer Verantwortung.



4. Steuerungs- und Supportstruktur

Die digitale Schulentwicklung am KOBi ist organisatorisch auf Leitungsebene verankert. Sie wird nicht als isolierter Aufgabenbereich verstanden, sondern als Querschnittsaufgabe der erweiterten Schulleitung. Die digitale Schulentwicklung erfolgt in kontinuierlicher und strukturierter Abstimmung zwischen Schulleitung, dem Koordinator für IT und Digitalisierung als Teil der erweiterten Schulleitung, den Fachkonferenzen sowie den unterstützenden Teams und Projektgruppen.

Durch diese enge Verzahnung werden strategische Zielsetzungen, pädagogische Umsetzung und technische Rahmenbedingungen miteinander verbunden. Entscheidungen werden transparent vorbereitet, Entwicklungsimpulse aus den Fachschaften aufgegriffen und organisatorische Maßnahmen abgestimmt umgesetzt.

Ebene	Ansprechperson(en)	Kernaufgaben
Steuerung	Schulleitung Herr Radermacher	Gesamtverantwortung, strategische Entscheidungen
Koordination	Koordinator für IT & Digitalisierung Herr Drobisch	Medienkonzept, digitale Schulentwicklung, Abstimmung, Priorisierung, Umsetzung mit Schulträger
pädagogische Impulse	Digitalisierungsbeauftragter Herr Drobisch	Unterrichtsentwicklung, Fortbildungsimpulse
curriculare Umsetzung	Fachkonferenzen	MKR-Verortung in schulinternen Lehrplänen, fachbezogene Szenarien / Prüfungsformate
Multiplikation	Projektgruppen (z. B. KI-Projektgruppe), Medienscouts	Erprobung, Peer-to-Peer, Transfer in Kollegium und Schülerschaft

Tabelle 2: Verantwortlichkeiten

Die klare Aufgabenverteilung bei gleichzeitig kooperativer Abstimmung gewährleistet verlässliche Verantwortlichkeiten, kurze Entscheidungswege und eine nachhaltige Verbindung von pädagogischer Innovation und technischer Infrastruktur. Digitale Schulentwicklung wird damit nicht als Einzelinitiative verstanden, sondern als gemeinsamer, systematisch gesteuerter Prozess der gesamten Schulgemeinschaft.



Funktion	Aufgabe	Ansprechperson(en)
Administration PCs, digitale Medien und Netzwerke	Geräteverwaltung, Bereitstellung für Unterricht, Grundkonfigurationen	Herr Drobisch, Herr Maukisch
Beratungsteam	Beratung bei Problemen im digitalen Raum (Social Media, CyberMobbing, Datenschutz/Privatsphäre)	Frau Jansen, Frau Kärstens, Frau Kießling, Frau Norden, Schulsozialarbeit: Frau Kluth
digitale Öffentlichkeitsarbeit	Homepage , Instagram , Freigabeprozesse, Krisenkommunikation	Herr Radermacher (Homepage) N.N. (Instagram)
Fortbildungsplanung	Impulse für die professionelle Weiterbildung des Kollegiums	Herr Löwer
iPad-Administration	Geräteverwaltung (Jamf), Bereitstellung für Unterricht, Grundkonfigurationen	Herr Maukisch
KI-Projektgruppe	Erfahrungsaustausch, Fortbildung, Best-Practice	Frau Becher, Frau Boundouh, Herr Drobisch, Frau Göbel, Frau García
Medienscouts	Peer-to-Peer Beratung, Prävention, Sensibilisierung, Aktionen	Frau Bachmeier, Frau Bogner
Methodentage	Planung / Organisation, Abstimmung, digitale Medienkompetenz	Frau Thom
MINT	Koordination MINT-Themen / Projekte, digitale Werkzeuge in MINT	Frau Berndt
Prävention	medienbezogene Prävention (z.B. Sucht, Extremismus)	Frau Kießling
Selbstlernzentrum	Organisation, Pilotierung	Herr Maukisch

Tabelle 3: Ansprechpersonen nach Verantwortungsbereichen



Die Tätigkeit erfolgt in enger Abstimmung mit der Schulleitung, der Steuergruppe und den Fachkonferenzen. Ziel ist es, digitale Schulentwicklung systematisch, kooperativ und nachhaltig zu gestalten.

Alle genannten Akteurinnen und Akteure unterstützen in besonderer Weise schulische Vorhaben im Bereich digitaler Bildung, begleiten Projekte und wirken an der praktischen Umsetzung digitaler Initiativen mit. Durch Peer-to-Peer-Beratung – sowohl unter Schülerinnen und Schülern als auch im kollegialen Austausch – wird digitale Kompetenz niedrigschwellig weitergegeben und im Schulalltag verankert.

4.1 Supportstruktur

Der technische Support ist zweistufig organisiert: First-Level schulintern, Second-Level über den Schulträger (eSchool).

- *First-Level (schulintern)*: iPad-Verwaltung, eSchool-Kommunikation, WLAN, PC-Räume, digitale Displays
- *Second-Level (Schulträger)*: Stadt Düsseldorf / eSchool – Ticketweg über DocBee.



5 Bestandsaufnahme IT-Ausstattung

Die Bestandsaufnahme beschreibt die vorhandene technische Infrastruktur als Grundlage für Planung, Unterricht und Support. Sie wird bei Bedarf aktualisiert (z. B. nach größeren Ausstattungsmaßnahmen).

- Flächendeckende WLAN-Versorgung und Glasfaseranbindung für stabile, cloudbasierte Arbeit
- dezentrale iPad-Verteilung: in jedem Gebäude auf jeder Etage mindestens 30 iPads; Fachräume (NW, Kunst, Erdkunde, Musik) mit eigenem Kontingent
- zentrale Geräteverwaltung über MDM des Schulträgers; ergänzende Anpassungen über [Jamf](#) (schulseitig)
- Informatik: zwei Räume mit je 30 Laptops (1:1-Arbeit möglich).

Kategorie	Anzahl
3D Drucker	3
Apple TV	21
Beamer	3
Calliope	
Dokumentenkameras	8
Funduino Mega 2560 R3 Kit	18
interaktives Displays	67
Laptops	114
Monitore	15
PCs	15
Tablets	676

Tabelle 4: Übersicht IT-Ausstattung (Auswahl)



6. Unterrichtsentwicklung: Lehren und Lernen im digitalen Wandel

6.1 Didaktische Leitlinien für digital gestützten Unterricht am KOBİ

Digitale Medien werden am KOBİ zielklar, altersangemessen, datenschutzbewusst und funktional eingesetzt. Sie dienen dazu, Lernprozesse zu individualisieren, Feedback zu beschleunigen, Kooperation zu ermöglichen und Lernprodukte kreativ zu gestalten. Sie unterstützen fachliches und überfachliches Lernen bei gleichzeitiger Förderung einer kritischen Reflexionsfähigkeit und dienen nicht dem Selbstzweck, sondern der qualitativen Weiterentwicklung von Unterricht. Die Umsetzung digital gestützter Unterrichtsformate erfolgt im Rahmen der vorhandenen technischen und organisatorischen Möglichkeiten.

Das KOBİ verfolgt dabei zwei komplementäre Perspektiven: **Lernen mit digitalen Medien** und **Lernen über digitale Medien**.



Abbildung 1: Leitidee digitaler Bildung am KOBİ

Zum einen werden digitale Werkzeuge gezielt eingesetzt, um fachliche und überfachliche Lernprozesse zu unterstützen. Digitale Medien ermöglichen neue Formen der In-



formationsrecherche, der kollaborativen Zusammenarbeit, der kreativen Gestaltung sowie der individuellen Förderung. Sie erweitern didaktische Handlungsspielräume, unterstützen diagnostische Prozesse und machen Lernfortschritte sichtbar.

Zum anderen werden digitale Medien selbst zum Gegenstand von Unterricht. Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Funktionsweisen digitaler Plattformen, mit Informationsstrukturen des Internets, mit Algorithmen, Künstlicher Intelligenz sowie mit Fragen des Datenschutzes, der Medienethik und der gesellschaftlichen Auswirkungen digitaler Technologien auseinander. Dieses Lernen über digitale Medien zielt darauf ab, ein reflektiertes Verständnis digitaler Systeme zu entwickeln und verantwortungsbewusste Teilhabe an einer zunehmend digital geprägten Gesellschaft zu ermöglichen.

Durch diese Verbindung von didaktischer Nutzung digitaler Werkzeuge und kritischer Reflexion digitaler Medien verfolgt das KOBİ das übergeordnete Ziel, Schülerinnen und Schüler zu digitaler Mündigkeit zu befähigen.

Die folgenden Leitlinien beschreiben eine gemeinsame Zielrichtung unserer Unterrichtsentwicklung. Sie dienen als Orientierungsrahmen und werden im Rahmen der fachlichen und pädagogischen Freiheit der Lehrkräfte situationsangemessen umgesetzt und weiterentwickelt.

6.1.1 Qualitätsmerkmale digital gestützten Unterrichts



Abbildung 2: Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts

Im Sinne einer gemeinsamen professionellen Haltung streben wir an:



Aktivierung und Selbstständigkeit: Digitale Medien eröffnen Möglichkeiten zur Individualisierung, Übung, Diagnose und Rückmeldung. Lernende übernehmen zunehmend Verantwortung für ihren Lernprozess.

Kollaboration: Digitale Werkzeuge ermöglichen kooperative Arbeitsformen, gemeinsame Dokumente (z.B. in Edumaps NRW), Peer-Feedback und Rollenübernahme in Gruppenprozessen.

Kommunikation: Schülerinnen und Schüler lernen, digitale Beiträge adressatenbezogen, strukturiert und nachvollziehbar zu gestalten. Rückmeldungen erfolgen konstruktiv.

Kreativität: Wo fachlich sinnvoll, entstehen eigenständige Lernprodukte (z. B. Präsentationen, Erklärvideos, Stop-Motion-Videos, digitale Visualisierungen). Digitale Werkzeuge erweitern Ausdrucksformen.

Kritisches Denken: Digitale Informationen, Quellen und KI-generierte Inhalte werden reflektiert, überprüft und eingeordnet. Lernende entwickeln ein Bewusstsein für Medienwirkungen, Algorithmen und mögliche Verzerrungen.

Schutzrechte und Verantwortung: Datenschutz, Urheberrecht und Persönlichkeitsrechte werden beachtet. Digitale Anwendungen werden verantwortungsvoll eingesetzt.

Zielklarheit und Transparenz: Digitale Werkzeuge unterstützen klar definierte Lernziele. Erwartungshorizonte und Kriterien werden transparent gemacht.

6.1.2 Entwicklungsorientierung

Diese Leitlinien verstehen sich nicht als starres Kontrollinstrument, sondern als Ausdruck unserer gemeinsamen professionellen Haltung.

Die konkrete Ausgestaltung digitaler Lernarrangements erfolgt im Rahmen der pädagogischen Freiheit, unter Berücksichtigung der jeweiligen Lerngruppe und abhängig von Fach, Thema und didaktischer Zielsetzung.

Unterrichtsentwicklung ist ein fortlaufender Prozess. Die Leitlinien werden im kollegialen Austausch, in Fachkonferenzen und im Rahmen von Fortbildungen weiterentwickelt

6.2 Verortung der Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW

Die systematische Förderung digitaler Kompetenzen erfolgt am KOBİ auf Grundlage des [Medienkompetenzrahmens NRW](#). Ziel ist es, die dort beschriebenen Kompetenzbe-



reiche spiralscurricular über die Jahrgangsstufen hinweg im Fachunterricht sowie in überfachlichen Lernformaten zu verankern.

Die konkrete Umsetzung erfolgt durch die Verortung der Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens in den schulinternen Lehrplänen der einzelnen Fächer. Die Fachkonferenzen identifizieren hierfür geeignete Unterrichtsvorhaben, in denen digitale Kompetenzen fachlich sinnvoll integriert werden können. Auf diese Weise werden fachliche Inhalte und digitale Kompetenzen miteinander verschränkt, sodass Medienbildung nicht isoliert, sondern als Bestandteil fachlichen Lernens vermittelt wird.

Die Ergebnisse dieser Arbeit werden in einer schulweiten Übersicht zusammengeführt. Diese sogenannte [MKR-Matrix](#) dokumentiert, in welchen Fächern, Jahrgangsstufen und Unterrichtsvorhaben bestimmte Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens aufgegriffen und vertieft werden. Sie dient zugleich als Orientierungsinstrument für Lehrkräfte sowie als Grundlage für die Weiterentwicklung des Medienscurriculums.

Die vorliegenden Ergebnisse der Fachschaften für die Jahrgangsstufen 5 bis 10 wurden im Rahmen zweier Pädagogischen Tage gemeinsam erarbeitet und abgestimmt. Anknüpfend daran überprüfen die Fachschaften ihre schulinternen Lehrpläne einmal jährlich im Hinblick auf die Verankerung des Medienkompetenzrahmens NRW. Dabei wird evaluiert, inwieweit die vorgesehenen Unterrichtsvorhaben umgesetzt wurden, welche digitalen Lernarrangements, Apps oder Unterrichtsreihen sich in der Praxis bewährt haben und an welchen Stellen Anpassungs- oder Ergänzungsbedarf besteht. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die MKR-Verortung nicht statisch bleibt, sondern als Bestandteil kontinuierlicher Unterrichtsentwicklung fachschaftsintern weitergeführt und fortgeschrieben wird. Für diese Überprüfung könnte zum Beispiel ein fester Zeitrahmen innerhalb der jährlich stattfindenden Fachkonferenzen vorgesehen werden.

6.3 Medien- und Methodentraining

Ergänzend zum Fachunterricht übernimmt das Medien- und Methodentraining eine verbindliche Sicherungsfunktion innerhalb der schulischen Medienbildung. Während viele Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW im Rahmen fachlicher Unterrichtsvorhaben vermittelt werden, stellt das Medien- und Methodentraining sicher, dass auch solche Kompetenzbereiche systematisch aufgegriffen werden, die nicht oder nur teilweise durch einzelne Fächer abgedeckt werden können.

Das Medien- und Methodentraining fungiert damit als pädagogisches Sicherungsnetz für die Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler. In verbindlichen Lernmodulen werden zentrale Basiskompetenzen aufgebaut und vertieft, beispielsweise die



Einführung in schulische digitale Systeme wie KOBIneo oder die Bedienung der schulischen Tablets, Fragen des Datenschutzes und der digitalen Identität, der reflektierte Umgang mit Künstlicher Intelligenz, Desinformation und Deepfakes, grundlegende Funktionsweisen digitaler Plattformen und Algorithmen sowie Kompetenzen im Bereich Präsentation und digitaler Kommunikation.

Die nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über das aktuelle Medien- und Methodentraining am KOBIneo:

Stufe	Veranstaltung / Projekt
5 - 10	Elternabende zum Thema „Digitale Medien“
5	Methodentage <i>Ankommen am KOBIneo</i> Inhalte (Auswahl): Einführung WebUntis, KOBIneo, Umgang mit den Schul-iPads (Einführung, Datensparsamkeit, Anfertigen von Fotos, Datenschutz usw.), Knigge für WhatsApp-Gruppen / Klassenchat
6	„Finde die KI“: Künstlicher Intelligenz im Alltag auf der Spur (Informatikunterricht)
7	Methodentage <i>Digitale Mediennutzung</i> Inhalte (Auswahl): Mediennutzung (Datenschutz, Privatsphäre und Gefahren in sozialen Netzwerken, digitale Identität), Medienkritik (Falschinformationen, Desinformation, Faktenchecks), Herausforderungen im Umgang mit KI (Deepfakes), Algorithmen (Suchtpotential, Reflexion des eigenen Social-Media-Verhaltens)
8	Workshop <i>Gefahren im Netz</i>



9	Methodentage <i>Präsentieren unter Nutzung digitaler Medien</i> Inhalte (Auswahl): Rhetorik, Aufbau, Argumentation, Performanz, Medieneinsatz, KI & Gesellschaft (Medizin, Überwachung, Roboter, Kunst & Musik, Verantwortung und Ethik bei der Nutzung von KI, Umwelt)
10	Betriebspraktikum + Vorbereitung einer Berufsmesse in der Schule
Q1	DigitalAkademie der Konrad-Adenauer-Stiftung Inhalte (Auswahl): Umgang mit Fake News, Rechte und Pflichten im Netz, Extremismusprävention in Social Media

Tabelle 5: Medien- und Methodentraining im Schuljahr 2025/26

6.4 Berufsorientierung

E-Learning-Angebote spielen bei uns eine zentrale Rolle für die individuelle berufliche Orientierung von Schülerinnen und Schülern. Digitale Lernangebote ermöglichen einen niedrighschwelligem Zugang zu aktuellen Informationen über Berufsfelder, Studiengänge und Ausbildungswege. Hierbei bieten interaktive Plattformen bzw. Online-Tests zur Interessen- und Kompetenzanalyse, wie z. B. der Berufsorientierungstest [Check-U](#) der Agentur für Arbeit sowie virtuelle Einblicke in Unternehmen oder Hochschulen mittels interaktiver 360-Grad-Videos den Jugendlichen die Möglichkeit, ihre eigenen Stärken und Interessen gezielter zu erkunden sowie zielführender zu reflektieren. Gleichzeitig fördert E-Learning wichtige Zukunftskompetenzen wie selbstständiges Lernen, Informationsbewertung und den sicheren Umgang mit digitalen Medien. Im Rahmen unseres schulischen Medienkonzepts trägt der Einsatz dieser digitaler Lernformate somit dazu bei, Schülerinnen und Schüler bei einer selbstbestimmten und informierten Berufs- und Studienwahl zu unterstützen.



7. Organisationsentwicklung

7.1 Vereinbarung zur Nutzung digitaler Endgeräte

Die schulische [Vereinbarung zur Nutzung digitaler Endgeräte](#) schafft verlässliche Rahmenbedingungen für Lernruhe, soziale Interaktion und Persönlichkeitsschutz. Grundsätzlich ist die Nutzung privater Geräte auf dem Schulgelände untersagt; Ausnahmen gelten nur bei klar angeleiteten Unterrichtsszenarien bzw. definierten Sonderfällen. Ton-, Bild- und Videoaufnahmen sind zur Wahrung der Persönlichkeitsrechte grundsätzlich untersagt. Die Vereinbarung schützt Lernzeit und Begegnung (Kommunikation), verhindert Missbrauch (kritisches Denken über Risiken), schafft Chancengleichheit (z. B. Reduktion individueller KI-Nutzung im Unterricht) und ermöglicht gleichzeitig gezielte, angeleitete Nutzung schulischer Medien für kreative und kollaborative Lernprodukte. Die Vereinbarung zur Nutzung digitaler Endgeräte ist Bestandteil der schulischen Digitalkultur und wird regelmäßig reflektiert und bei Bedarf angepasst.

7.2 Medienscouts – Peer-to-Peer-Medienbildung

Am KOBİ werden Schülerinnen und Schüler zu [Medienscouts](#) qualifiziert. Sie absolvieren in der 2. Hälfte des Schuljahres 2025/26 die landesweite Qualifizierung im Rahmen des Programms „Medienscouts NRW“ und werden von zwei Beratungsfachkräften begleitet. Nach Abschluss der Qualifizierung stehen die Medienscouts der Schulgemeinschaft ab dem Schuljahr 2026/27 zur Verfügung.

Die Medienscouts werden durch Beratungsfachkräfte begleitet und arbeiten in enger Abstimmung mit Schulleitung und Digitalisierungsbeauftragtem. Mit der Implementierung der Medienscouts stärkt das KOBİ die Partizipation von Schülerinnen und Schülern im Prozess der digitalen Schulentwicklung.

Die Medienscouts sollen als Peer-Multiplikatoren in Präventions- und Informationsprojekten mitwirken und insbesondere die Kompetenzen in den Bereichen Kommunikation, kritisches Denken und verantwortungsvolle Mediennutzung stärken. Mögliche Einsatzfelder sind: Klassenbesuche, Methoden- und Projekttag, Informationskampagnen, Mitarbeit bei schulischen Medienprojekten.

7.3 Selbstlernzentrum (SLZ) – Pilotbetrieb Sekundarstufe II

Das Selbstlernzentrum wird zunächst im Pilotbetrieb für die Sekundarstufe II (EF, Q1, Q2) eingerichtet. Ziel ist es, einen ruhigen und strukturierten Lernraum bereitzustellen, der dem eigenverantwortlichen Arbeiten sowie der Vorbereitung auf Leistungsnachweise und Prüfungen dient, mit Zugang zu digitaler Unterstützung (Recherche, Ausarbei-



tung, Präsentationsvorbereitung) und mit klaren Regeln für konzentriertes Arbeiten. Bei Bedarf können iPads über das Oberstufenbüro ausgeliehen werden (Ausleihe/Rückgabe, Dokumentation, Verantwortlichkeit).

7.3.1 Organisation, Prozesse und Evaluation des Pilotbetriebs

Der Zugang erfolgt in der Pilotphase zu festgelegten Zeiten zwischen der 3. und 6. Stunde. Die Nutzung des Selbstlernzentrums setzt die Einhaltung der vereinbarten Arbeits- und Verhaltensregeln voraus.

Das Selbstlernzentrum wird im Pilotbetrieb grundsätzlich nicht beaufsichtigt. Die Nutzung setzt daher ein hohes Maß an Eigenverantwortung voraus. Schülerinnen und Schüler verpflichten sich zur Einhaltung der vereinbarten Arbeits- und Verhaltensregeln sowie zu einem respektvollen Umgang mit Raum, Mobiliar und technischen Ressourcen.

Der Zugang zum Raum erfolgt über ein geregeltes Schlüsselausleihverfahren. Schülerinnen und Schüler können gegen Hinterlegung eines Pfands einen Schlüssel ausleihen. Ausgabe und Rückgabe werden dokumentiert. Die Nutzung ist an die Einhaltung der schulischen Ordnungs- und Nutzungsregelungen gebunden.

Im Selbstlernzentrum gilt das Prinzip der Lernruhe. Die Nutzung digitaler Endgeräte ist ausschließlich zu schulischen Zwecken gestattet. Private Mediennutzung außerhalb definierter Lernzwecke ist nicht vorgesehen. Ein respektvoller Umgang miteinander sowie mit den bereitgestellten Ressourcen wird vorausgesetzt.

Für Schülerinnen und Schüler, die kein eigenes Gerät nutzen können oder dürfen, besteht die Möglichkeit, iPads über das Oberstufenbüro auszuleihen. Ausgabe und Rückgabe erfolgen nach einem geregelten Verfahren mit entsprechender Dokumentation. Die Ausleihe unterliegt den schulischen Regelungen zu Verantwortlichkeit und Haftung.

Der Pilotbetrieb wird regelmäßig reflektiert. Erfahrungen aus der Nutzung sowie organisatorische Aspekte fließen in eine mögliche Weiterentwicklung oder Anpassung des Konzepts ein.



7.4 Richtlinien für digitale Öffentlichkeitsarbeit

Zur Sicherung einer verantwortungsvollen digitalen Kommunikation gelten die Regelungen und Standards in Tabelle 6.

Baustein	Standard / Regel
Zuständigkeit	Schulleitung / Redaktionsteam, Veröffentlichung nur durch autorisierte Personen
Datenschutz	Einwilligungen zwingend, keine sensiblen Daten; im Zweifel keine Veröffentlichung
Inhalte	Schulprojekte, Wettbewerbe, Exkursionen, Schulentwicklung; sachlich-respektvoll
Interaktion	Kommentare moderieren / deaktivieren, Inhalte entfernen und ggfs. zur Anzeige bringen
Krise	keine Einzelreaktionen, Abstimmung mit SL, Transparenz

Tabelle 6: Standards der digitalen Öffentlichkeitsarbeit



8 Entwicklungsziele 2026-2030

Die digitale Schulentwicklung am KOBİ wird als kontinuierlicher Prozess verstanden, der pädagogische Zielsetzungen, organisatorische Rahmenbedingungen und technologische Entwicklungen miteinander verbindet. Die folgenden Entwicklungsziele beschreiben eine strategische Orientierung für die Jahre 2026 bis 2030. Sie strukturieren die Weiterentwicklung in kurz-, mittel- und langfristige Perspektiven und ermöglichen eine abgestimmte Planung im Zusammenspiel von Unterrichtsentwicklung, Organisationsentwicklung, Personalentwicklung und Technologieentwicklung.

Die Zielsetzungen verstehen sich als Entwicklungsrichtung im Rahmen der schulischen Möglichkeiten und in enger Abstimmung mit dem Schulträger. Sie werden regelmäßig überprüft und bei Bedarf angepasst.

8.1 Kurzfristige Ziele

- Evaluation der [Vereinbarung für digitale Endgeräte](#)
- SLZ-Pilotbetrieb etablieren und auswerten
- Distanzlernkonzept entwickeln und erproben
- Fortbildungskultur verstetigen (Digitale Ecke, Mikrofortbildungen, Peer-to-Peer)
- [Medienscouts](#) qualifizieren und implementieren
- KI-Pädagogik präzisieren (Prompting, Bewertung KI-Inhalte, Transparenz / Verantwortung)
- grundlegende digitale Kompetenzen Jgst. 5 systematisieren (Angleichung des Kompetenzstandards der Schülerinnen und Schüler der Grundschulen über den [Medienpass NRW](#) im Rahmen zukünftiger Klassenleitungsstunden)

8.2 Mittelfristige Ziele

- Tablet-Nutzung Sek I schrittweise ausbauen (Richtung 1:1, schulträgerabhängig)
- [Digital Making Places](#) im Ganzttag / Projektbereich aufbauen.
- [Medienscouts](#) ausbauen, [Technikscouts](#) perspektivisch prüfen

8.3 Langfristige Ziele

- Sek II perspektivisch 1:2; BYOD-Konzept entwickeln (Mindeststandards, WLAN-Zugang, Datenschutz / IT-Sicherheit)
- nachhaltige Erneuerungszyklen für Displays, WLAN, Endgeräte mit Schulträger abstimmen
- partizipative Unterstützung ([Technikscouts](#)) unter klaren Datenschutz- und Rollenregeln



9. Personalentwicklung im Bereich digitale Bildung

Die professionelle Weiterentwicklung des Kollegiums ist ein zentraler Baustein der digitalen Schulentwicklung am KOBİ. Digitale Unterrichtsentwicklung wird nicht als Einzelinitiative verstanden, sondern als kollegial getragener Prozess.

Zur strukturellen Verankerung digitaler Kompetenzentwicklung wurde die schulinterne Fortbildungskultur in Zusammenarbeit mit dem Fortbildungsbeauftragten gezielt weiterentwickelt. Neben externen Fortbildungsangeboten, die in regelmäßigen Abständen im Lehrkräftebereich unserer Lernplattform [KOBİneo](#) publiziert oder über den wöchentlichen Newsletter ans Kollegium versendet werden, setzt das KOBİ verstärkt auf interne Formate, die den unmittelbaren Praxisbezug stärken. Etablierte Formate sind:

- Digitale Ecke (Konferenzen), Mikrofortbildungen (z. B. KI - Mittagshäppchen) mit Transferaufgaben
- Kollegium schult Kollegium (Pädagogischer Tag)
- Dokumentation von Best-Practice-Beispielen (z. B. in [KOBİneo](#) / [Edumaps](#)) zur leichten Fortschreibung

Im Rahmen des [Pädagogischen Tages im Februar 2026](#) wurde mit dem Format „Aus der Praxis für die Praxis“ ein schulisches Fortbildungsformat erprobt, in dem Lehrkräfte praxisorientierte Sessions für Kolleginnen und Kollegen anbieten. Die positive Evaluation des Pädagogischen Tages hat gezeigt, dass insbesondere das kollegiale Format „Kollegen für Kollegen“ auf hohe Zustimmung im Kollegium stößt und als gewinnbringend für die schulische Weiterentwicklung wahrgenommen wird. Auf dieser Grundlage hat sich die Schule entschieden, das Format künftig jährlich im Rahmen eines Pädagogischen Tages zu verankern und zugleich im Sinne der Evaluationsergebnisse weiterzuentwickeln, insbesondere im Hinblick auf Praxisanteile, Erprobungsphasen und Transferunterstützung. Auf diese Weise werden vorhandene Kompetenzen im Kollegium sichtbar gemacht, kollegialer Austausch gestärkt und konkrete Impulse für Unterrichts- und Schulentwicklung im Bereich digitale Medien und KI gesetzt. Das Format steht zugleich für eine kooperative Fortbildungskultur, die professionelle Weiterentwicklung als gemeinsamen Lern- und Entwicklungsprozess versteht und dabei zentrale Elemente der 4K – Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken – auch auf Ebene der Personalentwicklung aufgreift.



10. Kooperationsentwicklung

Digitale Schulentwicklung gelingt nur im Zusammenspiel verschiedener Akteurinnen und Akteure innerhalb und außerhalb der Schule. Das Medienkonzept des KOBİ versteht sich daher nicht ausschließlich als internes Steuerungsinstrument, sondern zugleich als Grundlage für verbindliche Kooperationen und abgestimmte Entwicklungsprozesse. Partner in diesem Bereich sind:

- Schulträger: Abstimmung im Rahmen des Medienentwicklungsplans 2.0 (Ausstattung, Betrieb, Support, Austauschzyklen).
- Eltern: transparente Kommunikation ([WebUntis](#), [Homepage](#)), Elternabende / Workshops zur Information und Prävention, gemeinsame Verantwortung
- Ganzttag (AWO): PCs im Nachmittagsbereich für Lernzeiten / Recherche
- externe Partner: Prävention (z. B. Polizei / Medienberatung / Jugendhilfe / Digitalakademie), MINT- / Kulturpartner für Making und Medienprojekte

11. Technologieentwicklung

11.1 Technisch-pädagogisches Gesamtkonzept

- Technik folgt Pädagogik: Auswahl nach curricularer Anschlussfähigkeit, Administrierbarkeit, Datenschutz, Nachhaltigkeit und Supportfähigkeit
- Infrastrukturprogramme (WLAN, größere Ausstattung) durch Schulträger; LOGINEO NRW, [Schul-KI telli](#), [Edumaps](#) durch Land NRW
- Schule bringt pädagogische Bedarfe systematisch in die Planung ein

11.2 Schwerpunkt der Ausstattungsplanung 2026-2030

- mobile Endgeräte: Ausbau gemäß MEP 2.0 (Sek I Richtung 1:1, Sek II Richtung 1:2).
- Making/Medienproduktion: 1–2 Räume als [Digital Making Places](#); Audio-/Video- und 3D-Projekte
- Software/Lizenzen: zentral administrierbare, standardisierte Softwarelandschaft; kollaborative Office-Suite als Basis
- Basistechnik: Austauschzyklen für Displays, WLAN, Endgeräte zur Ausfallsicherheit und kalkulierbarem Support
- konkrete Bedarfsliste mit Ausstattungswünschen wurde dem Schulträger zu Beginn des Jahres 2026 übersendet



12. Evaluation und Fortschreibung

Das Medienkonzept wird als zyklischer Schulentwicklungsprozess verstanden und regelmäßig fortgeschrieben. Evaluation umfasst (a) Umsetzung im Unterricht (Fachschaften / Jahrgänge), (b) Wirksamkeit der Vereinbarung zur Nutzung digitaler Endgeräte, (c) Fortbildungswirksamkeit / Bedarfe, (d) SLZ-Pilotbetrieb (Sek II) sowie (e) technische Rahmenbedingungen im Austausch mit dem Schulträger. Der Digitalisierungsbeauftragte begleitet die Evaluation digitalisierungsbezogener Entwicklungsmaßnahmen und wirkt an der Weiterentwicklung des Medienkonzepts mit. Die Arbeit der Medienscouts wird regelmäßig evaluiert (z. B. durch Rückmeldungen aus Klassenprojekten).

Die Fortschreibung des Medienkonzepts erfolgt im zweijährigen Turnus, unter Vorbehalt anlassbezogener Anpassungen (z. B. neue Vorgaben, technische Entwicklungen, aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen im digitalen Raum).

Baustein	Instrument	Rhythmus
„Vereinbarung digi“	Online-Befragung (SuS / Eltern, LuL), Beratung in SV, Lehrer- und Schulkonferenz	jährlich
MKR-Arbeit	Fachschafts-Check + Überprüfung der MKR-Verortung, Rückblick auf erfolgreich erprobte Apps, digitale Unterrichtsreihen und Lernarrangements	jährlich
Support / Technik	Auswertung Tickets / Störungen	laufend (Priorisierung der Maßnahmen)
Selbstlernzentrum	Nutzungsdaten und Feedback	nach dem ersten Halbjahr
Fortbildungswirksamkeit	Online-Befragungen, Feedbacks	laufend (für Planung nächster Formate)
Medienscouts	Rückmeldungen aus Projekten, Befragungen	laufend

Tabelle 7: Evaluationsinstrumente



12.1 Digital-Check der Fachschaften (SiLP-Update aus Medienperspektive)

Um die Verortung des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in den schulinternen Lehrplänen (SiLP) dauerhaft aktuell, praxisnah und transparent zu halten, richtet jede Fachschaft eine jährlich benannte Rolle „Digital-Check“ ein. Diese Maßnahme knüpft an Konsequenzen aus der Evaluation des Pädagogischen Tages „Digitale Medien und KI“ an und verankert die kontinuierliche Pflege medienbezogener SiLP-Passagen verbindlich in den Fachschaften. Ziel ist ein schlanker, verlässlicher Prozess mit kleinen, regelmäßigen Aktualisierungen statt seltener Großüberarbeitungen; zugleich werden zentrale Fortbildungsformate entlastet, weil die Weiterentwicklung aus der Unterrichtspraxis heraus kontinuierlich erfolgt.

Der Digital-Check übernimmt in der Fachschaft die koordinierende Rolle für die SiLP-Fortschreibung aus Medienperspektive. Er bzw. sie behält den Überblick, an welchen Stellen und in welcher Weise der MKR im SiLP des Faches verankert ist, sammelt über das Schuljahr hinweg kurze, niedrigschwellige Rückmeldungen und Impulse aus der Fachschaft und stößt einmal pro Schuljahr eine Mini-Evaluation an, die idealerweise als fester Tagesordnungspunkt in einer regulären Fachkonferenz durchgeführt wird. Auf Basis dieser Rückmeldungen pflegt der Digital-Check die medienbezogenen SiLP-Passagen nach, indem Formulierungen präzisiert, Doppelungen reduziert, Lücken geschlossen oder Beispiele aktualisiert werden. Damit die Weiterentwicklung nachvollziehbar und anschlussfähig bleibt, sorgt der Digital-Check außerdem dafür, dass Änderungen kurz dokumentiert werden, beispielsweise durch eine knappe Aktualisierungsnotiz in der MKR-Übersicht bzw. Matrix.

Damit der Prozess verlässlich funktioniert, tragen alle Kolleginnen und Kollegen der Fachschaft durch kurze, konkrete Rückmeldungen zur Aktualität und Praxisnähe bei. Dazu gehört insbesondere, neue oder bewährte Unterrichtsideen und Materialien mit Medienbezug niedrigschwellig zu teilen, Hinweise auf Unklarheiten, Doppelungen oder Lücken im SiLP zu geben sowie Rückmeldung zu erteilen, wenn bestimmte Festlegungen in der Praxis nicht gut umsetzbar sind – etwa aufgrund von Zeitressourcen, Ausstattung, Datenschutzanforderungen oder Fragen der Leistungsbewertung. Auf diese Weise wird die Fortentwicklung des SiLP nicht als zusätzliche Sonderaufgabe verstanden, sondern als kontinuierlicher, fachschaftlich getragener Qualitätsprozess, der Unterrichtserfahrungen strukturiert aufnimmt und in klare, tragfähige Absprachen überführt.

Der jährliche Mini-Check selbst ist bewusst als Minimalstandard konzipiert und kann in etwa 15 bis 25 Minuten durchgeführt werden. Inhaltlich richtet er den Blick darauf, ob



die medienbezogenen Anteile im SiLP an den passenden Unterrichtsvorhaben eindeutig verortet und konkret beschrieben sind, ob die Zielsetzung aus Sicht der Lernenden klar ist (also welche Handlung, welches Produkt oder welche Kompetenz sichtbar wird und ob es sich um Lernen mit oder über Medien handelt), und ob eine sinnvolle Progression innerhalb des Faches erkennbar ist, sodass unnötige Wiederholungen vermieden werden. Darüber hinaus werden Machbarkeit und Rahmenbedingungen geprüft, etwa mit Blick auf Ausstattung und Organisation, und es wird darauf geachtet, dass Reflexions- und Verantwortungsaspekte – beispielsweise Quellenkritik, Datenschutz oder angemessener Umgang mit digitalen Inhalten – fachlich passend berücksichtigt sind. Schließlich wird kurz geklärt, ob und wie medienbezogene Leistungen fair in die Leistungsbewertung einfließen können. Die Ergebnisse werden auf wenige, konkrete Anpassungsvorhaben begrenzt, die anschließend umgesetzt und knapp dokumentiert werden. So bleibt der Digital-Check für die Fachschaften handhabbar, aber wirksam: Er hält die schulinternen Lehrpläne aus Medienperspektive „up to date“ und stärkt zugleich die Qualität digital gestützten Unterrichts durch transparente, kontinuierliche Weiterentwicklung.



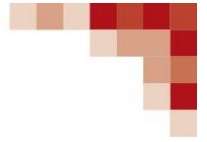
13. Quellen und Bezugsdokumente (Auswahl)

- Bezirksregierung Münster (2019): Handreichung zur Entwicklung eines schulischen Medienkonzeptes. https://www.bezreg-muenster.de/system/files/media/document/file/3_handreichung-medienkonzeptentwicklung.pdf
- MSB NRW: Impulspapier II – Zentrale Entwicklungsbereiche des Lernens in der digitalen Welt (2022). <https://www.schulministerium.nrw/impulspapier-2-zentrale-entwicklungsbereiche-des-lernens>
- MSB NRW: Digitalstrategie Schule NRW – Lehren und Lernen in der digitalen Welt. https://www.lernen-digital.nrw/system/files/media/document/file/digitalstrategie_schule_nrw_web.pdf
- MSB NRW: Medienkompetenzrahmen NRW. <https://www.schulministerium.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw>
- BASS (NRW): Unterstützung für das Lernen mit Medien (u. a. als Grundlage der Medienkonzeptpflicht). <https://bass.schule.nrw/4148.htm>



Anhang: Mediencurriculum





Medienkompetenzvermittlung

Gymnasium Koblenzer Straße

Jgst. 5 bis 10

Stand: 19.04.2026

Abkürzungsverzeichnis

#che	Chemie	#mat	Mathematik
#bio	Biologie	#mus	Musik
#deu	Deutsch	#päd	Pädagogik
#eng	Englisch	#phy	Physik
#erd	Erdkunde	#pol	Politik
#fra	Französisch	#phil	Praktische Philosophie
#ges	Geschichte	#spo	Sport
#inf	Informatik	#spa	Spanisch
#kun	Kunst	#wppk	WP Politik
#lat	Latein	#wipo	Wirtschaft / Politik





1. BEDIENEN UND ANWENDEN (beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung)

1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

- Jgst. 6*
- SuS benennen Grundkomponenten von (vernetzten) Informatiksystemen und beschreiben ihre Funktionen #jg6 #inf
- Jgst. 7*
- SuS nutzen den Computer/digitale Tools zur Überprüfung der Orthographie und sind dabei in der Lage, die Korrektursprache auf Französisch einzustellen #jg7 #fra
- Jgst. 8*
- SuS nutzen den Computer/digitale Tools zur Überprüfung der Orthographie und sind dabei in der Lage, die Korrektursprache auf Französisch einzustellen #jg7 #fra
 - SuS wählen ein geeignetes Werkzeug zum Lösen inner- und außermathematischer Probleme (z.B. Taschenrechner und Geogebra) #jg8 #mat
- Jgst. 9*
- SuS nutzen den Computer/digitale Tools zur Überprüfung der Orthographie und sind dabei in der Lage, die Korrektursprache auf Französisch einzustellen #jg9 #fra
 - SuS realisieren ein eigenes fachbezogenes Projekt, indem sie ein eigenes Unternehmen gründen und in Vorbereitung auf das Verfassen eines Business-Plans die Arbeit mit einem Laptop, USB-Stick und einer Word-Datei kennenlernen #jg9 #wppk
- Jgst. 10*
- SuS nutzen den Computer/digitale Tools zur Überprüfung der Orthographie und sind dabei in der Lage, die Korrektursprache auf Französisch einzustellen #jg10 [Fra

1.2 Digitale Werkzeuge

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

- Jgst. 5*
- SuS erstellen mit einem digitalen Medium (z.B. Pages) einen Steckbrief über ausgewählte Lebewesen (z.B. Pflanzen/Tiere) und recherchieren die benötigten Informationen #jg5 #bio
 - SuS erstellen mit einem digitalen Tool (z.B. Numbers) eine Wachstumstabelle zu einem Anzuchtexperiment #jg5 #bio
 - SuS aktivieren und nutzen gezielt Untertitel, um das Hörverständnis zu unterstützen #jg5 #eng
 - SuS erkunden die Welt mit GeoGuessr und lokalisieren zufällig gewählte Startpunkte in Google Streetview #jg5 #erd
 - SuS erkunden und zeichnen ihren neuen Schulweg mit Google Earth und weiteren digitalen Werkzeugen #jg5 #erd
 - SuS erstellen mithilfe von uMap während einer Exkursion durch die Benrather Fußgängerzone kollaborativ eine eigene Karte #jg5 #erd
 - SuS erstellen ein Erklärvideo / StopMotion-Video zum Thema "Totengericht" #jg5 #ges
 - SuS vergleichen die Lebenswelten von Athen und Sparta (Erziehung, Gesellschaftsmodelle, Haus und Familie...) und stellen ihre Ergebnisse in einer digitalen Mindmap / auf einem Edupad dar #jg5 #ges
 - SuS setzen iPad und Whiteboard gezielt im Rahmen ihrer bildnerischen Gestaltungs- und Präsentationsprozesse ein #jg5 #kun
 - SuS erzeugen ebene symmetrische Figuren und Muster und ermitteln Symmetrieachsen bzw. Symmetriepunkte mithilfe dynamischer Geometriesoftware (wie z.B. geogebra) #jg5 #mat
 - SuS nutzen Tabellenkalkulationsprogramme (wie z.B. Excel) zum Auswerten von Daten und zur grafischen Darstellung #jg5 #mat
 - SuS zeichnen Figuren unter Verwendung einer dynamischen Geometriesoftware (wie z.B. geogebra) #jg5 #mat
 - SuS nutzen dynamische Geometriesoftware (wie z.B. geogebra) zur Analyse von Verkettungen von Abbildungen ebener Figuren #jg5 #mat
 - SuS nutzen die Online-Anwendung musicca.de, um das Notenlesen und die Orientierung auf der Klaviatur zu vertiefen #jg5 #mus
 - Rolle, Handstand, Rad – SuS nutzen grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür und verbessern diese durch Hinzunahme mediengestützter Bewegungsbeobachtungen #jg5 #spo
 - Tanz dich jeck – Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) die einzelnen Liedstrophen in Gruppen mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen selbst gestalten #jg5 #spo
- Jgst. 6*
- SuS erproben Stop Motion mit der StopMotionStudioApp #jg6 #deu
 - SuS setzen grundlegende Funktionen der Textverarbeitung ein und unterscheiden diese #jg6 #deu
 - SuS nutzen eine KI, z.B. ChatGPT, um Aesop zu interviewen und prüfen die Antworten der KI auf Richtigkeit #jg6 #deu
 - SuS setzen iPad und Whiteboard gezielt im Rahmen ihrer bildnerischen Gestaltungs- und Präsentationsprozesse ein #jg6 #kun
 - SuS nutzen eine dynamische Geometriesoftware (wie z.B. geogebra) zum Messen und genauen Zeichnen #jg6 #mat
 - SuS analysieren Schallschwingungen und deren Darstellungen auf dem iPad mit Phyphox o.Ä. in Grundzügen #jg6 #phy
 - SuS führen mittels in Smartphones / iPads integrierten Sensoren Schallpegelmessungen durch #jg6 #phy
 - SuS übertragen Messwerte zur Darstellung eines Temperaturverlaufs in ein Tabellenkalkulationsprogramm (Numbers), strukturieren die Daten (Spalten/Einheiten), wählen eine geeignete Diagrammform aus und erstellen daraus ein beschriftetes Diagramm zur Auswertung und Darstellung der Messergebnisse #jg6 #phy





1. BEDIENEN UND ANWENDEN (beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung)

1.2 Digitale Werkzeuge

- SuS nutzen Apps wie z. B. Goodnotes zur Darstellung eigener Gedanken und Ergebnisse #jg6 #phil
- Tanz dich jeck – Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) die einzelnen Liedstrophen in Gruppen mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen selbst gestalten #jg6 #spo
- SuS verwenden verschiedene digitale Werkzeuge, lernen deren Funktionsumfang kennen und setzen diese zielgerichtet ein (z.B. Erstellen eines Kahoots) #jg6 #wipo

Jgst. 7

- SuS bestimmen Pflanzen ihrer Lebenswelt mithilfe digitaler Bestimmungsapps, z. B. FloraIncognita #jg7 #bio
- SuS nutzen digitale und nicht-digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation von Arbeitsergebnissen #jg7 #deu
- SuS setzen dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien des orientierenden, selektiven, vergleichenden, intensiven Lesens ein (u.a. bei Hypertexten) und stellen die Lektüreergebnisse graphisch dar #jg7 #deu
- SuS erstellen einen Beitrag für ein Hilfeforum, indem sie einen Ratschlag erteilen #jg7 #eng
- SuS machen eine digitale Tour durch den Ort Bath und beantworten hierbei Quizfragen #jg7 #eng
- SuS schauen eine kurze Filmsequenz, arbeiten mit dem Skript und üben eine Rolle ein #jg7 #eng
- SuS erstellen zum Einstieg der Unit ein Quiz über Schottland #jg7 #eng
- SuS erfassen Veränderungen des Bodens im Umfeld aktiver Vulkane mittels der Augmented-Reality-App, die Senital-1-Radar-Daten nutzt #jg7 #erd
- SuS erkunden die Welt mit GeoGuessr und lokalisieren zufällig gewählte Startpunkte in Google Streetview #jg7 #erd
- SuS erstellen ein Video zur Präsentation von mindestens drei Orten in Paris, die sie mit ihrem Austauschpartner/ihrer Austauschpartnerin besuchen würden #jg7 #fra
- SuS konzipieren alters- und sachgemäß die Rollen für ein Verkaufsgespräch, um einen Kinobesuch zu organisieren. Dieses nehmen sie digital auf #jg7 #fra
- SuS kennen digitale Tools, um Texte kooperativ zu erstellen und diese untereinander zu teilen/auszutauschen #jg7 #fra
- SuS erstellen einen digitalen Flyer (z.B. mit Canva) zu Nizza/Düsseldorf und präsentieren diesen #jg7 #fra
- SuS erstellen eine Tonaufnahme zur Präsentation ihrer Vorlieben und Abneigungen #jg7 #fra
- SuS setzen iPad und Whiteboard gezielt im Rahmen ihrer bildnerischen Gestaltungs- und Präsentationsprozesse ein #jg7 #kun
- SuS hören Audioversionen des Lektionstextes zur sicheren Aussprache des Lateinischen #jg7 #lat
- SuS nutzen den Taschenrechner #jg7 #mat
- SuS tragen Daten in elektronischer Form zusammen und stellen sie mit Hilfe einer Tabellenkalkulation dar #jg7 #mat
- SuS können die Bildentstehung bei Sammellinsen sowie den Einfluss der Veränderung von Parametern mittels digitaler Werkzeuge erläutern (Geometrie-Software, Simulationen) #jg7 #phy
- Das hab ich noch nie gemacht! – Hoch- und/oder Weitsprung als neue Herausforderung annehmen und mit Hilfe verschiedener digitaler Werkzeuge reflektieren #jg7 #spo

Jgst. 8

- SuS erarbeiten die Grundlagen sowie spezielle Beispiele der hormonellen Regulation, indem sie mithilfe digitaler, interaktiver Aufgaben von GIDA arbeiten #jg8 #bio
- SuS veranschaulichen die Elektronenübergänge bei Redoxreaktionen zwischen Metallen und Metallionen mit Hilfe digitaler Animationen, z.B. von Chemieinteraktiv (Universität Wuppertal) oder phet.colorado.edu #jg8 #che
- SuS können adressatengerecht eine Nachricht und/oder E-mail verfassen und reflektiert einsetzen #jg8 #eng
- SuS können Informationen zu Orten in den USA abrufen und auf Karten wiederfinden #jg8 #eng
- SuS erkunden die Welt mit GeoGuessr und lokalisieren zufällig gewählte Startpunkte in Google Streetview #jg8 #erd
- SuS erstellen ein Kochtutorial (z.B. Video / Book Creator) zu ihrem Lieblingsrezept #jg8 #fra
- SuS kennen verschiedene (französischsprachige) Apps, um ihre Freizeit zu gestalten (z.B. Fotoapps, Musikapps, ...) #jg8 #fra
- SuS erstellen unter der Verwendung vom passé composé Instagramposts über ihre Ferien #jg8 #fra
- SuS erstellen ein Video, einen Podcast oder eine Bildergeschichte zu ihrem Lieblingsthema (Buch/Comic, Kleidungsstil, Lieblingssport etc.) #jg8 #fra
- SuS kennen digitale Tools, um Texte kooperativ zu erstellen und diese untereinander zu teilen/auszutauschen #jg8 #fra
- SuS führen eine Karikatur Analyse der „guten Presse“ mit Hilfe digitaler Tools (z.B. segu geschichte) aus #jg8 #ges
- SuS setzen iPad und Whiteboard gezielt im Rahmen ihrer bildnerischen Gestaltungs- und Präsentationsprozesse ein #jg8 #kun
- SuS lösen geometrische Probleme mit Kreisen und Dreiecken mithilfe digitaler Medien (z.B. Geogebra) #jg8 #mat
- SuS nutzen den Taschenrechner #jg8 #mat
- SuS stellen Zuordnungen als Graphen mithilfe von Funktionsplotter dar #jg8 #mat
- SuS nutzen verschiedene Apps zur Erstellung eines Musikvideos #jg8 #mus
- SuS bestimmen mithilfe des Videoanalyse-Tools Viana die Erdbeschleunigung beim freien Fall und den „Energieverlust“ beim Tischen eines Tennisballs #jg8 #phy
- Akrobatische Kunststücke – eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten anhand mediengestützter Bewegungsbeobachtungen #jg8 #spo
- Entwicklung einer Partner- und Gruppenkür aus zwei unterschiedlichen Inhalten: Gestaltungskriterien kennenlernen und in einer Gruppenchoreographie berücksichtigen sowie Präsentationen anhand mediengestützter Bewegungsbeobachtungen bewerten (mögliche Inhalte: Jump Style, HipHop, Jazz Dance, Rope Skipping, Ballkorobics, usw.) dazu Besuch eines Tanzkurslehrers als Exkurs zum Übergang in die Jahrgangsstufe 9 #jg8 #spo

Jgst. 9

- SuS erstellen in Gruppenarbeit eine Präsentation (z.B. Powerpoint), um verschiedene französischsprachige Regionen vorzustellen. Die Informationen und Bilder suchen sie im Internet und verwenden sie unter Angabe der Quellen #jg9 #fra
- SuS kennen digitale Tools, um Texte kooperativ zu erstellen und diese untereinander zu teilen/auszutauschen #jg9 #fra





1. BEDIENEN UND ANWENDEN (beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung)

1.2 Digitale Werkzeuge

- SuS setzen iPad und Whiteboard gezielt im Rahmen ihrer bildnerischen Gestaltungs- und Präsentationsprozesse ein #jg9 #kun
- SuS nutzen den Taschenrechner #jg9 #mat
- SuS untersuchen den Einfluss von verschiedenen Parametern auf Funktionsgraphen mithilfe dynamischer Geometriesoftware #jg9 #mat
- SuS realisieren ein fachbezogenes Projekt, z.B. in Form eines Bewerbungsschreibens, wobei sie gezielt KI-Tools zur Recherche, Texterstellung und Optimierung ihrer Bewerbungsunterlagen nutzen, und/oder einer fiktiven Bewerbung, dargestellt durch ein mit Hilfe von KI vorbereiteten Rollenspiel #jg9 #pol
- Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine Entspannungstechnik kennenlernen und anwenden #jg9 #spo

Jgst. 10

- SuS stellen Chromosomensätze zusammen, indem sie die Programmsoftware zum Klett-Natura-Schulbuch am Smartboard/ Tablet anwenden #jg10 #bio
- SuS vollziehen den Vorgang der Mitose anhand der Software am Smartboard und von LM-Bildern nach und wenden ihre Kenntnisse entsprechend an #jg10 #bio
- SuS stellen die räumliche Struktur verschiedener Moleküle der Gase aus der Atmosphäre als Elektronenpaarabstoßungsmodell anhand geeigneter Apps oder Onlineanwendungen (z.B. <https://phet.colorado.edu/>) dar. Sie vergleichen die Darstellungen mit den Molekülmodellen des Molekülbaukastens (Ch, 9). SuS wiederholen den räumlichen Bau eines Wassermoleküls mithilfe einer digitalen Animation (z.B. phet.colorado.edu) #jg10 #che
- SuS stellen die räumlichen Strukturen von Alkanen und Alkanolen auf verschiedene Arten (z.B. Molekülbaukasten und digitale Modelle, z.B. MolView) und in Strukturformeln dar #jg10 #che
- SuS nutzen digitale Werkzeuge zur Visualisierung: Sie erstellen mithilfe digitaler Tools eine strukturierte Infografik zum Lebenszyklus eines T-Shirts und setzen dabei Texte, Bilder und Daten gezielt ein #jg10 #eng
- SuS erkunden die Welt mit GeoGuessr und lokalisieren zufällig gewählte Startpunkte in Google Streetview #jg10 #erd
- SuS erstellen eine Infographik (z.B. mit Canva) um Disparitäten innerhalb eines Landes darzustellen und reflektieren den Mehrwert dieses Mediums #jg10 #erd
- SuS führen kriteriengeleitet eine digitale Stadtextkursion durch (z.B. Münster) #jg10 #erd
- SuS kennen digitale Tools, um Texte kooperativ zu erstellen und diese untereinander zu teilen/auszutauschen #jg10 #fra
- SuS setzen iPad und Whiteboard gezielt im Rahmen ihrer bildnerischen Gestaltungs- und Präsentationsprozesse ein #jg10 #kun
- SuS lösen quadratische Gleichungen graphisch mithilfe von Funktionenplottern #jg10 #mat
- SuS nutzen den Taschenrechner #jg10 #mat
- SuS untersuchen den Einfluss von verschiedenen Parametern auf Funktionsgraphen mithilfe dynamischer Geometriesoftware #jg10 #mat
- Hürdenlauf – Die Erarbeitung der 3-Schritt-Rhythmus-Technik zur individuellen Verbesserung der technischen und rhythmischen Bewegungsqualität des Hürdenlaufs durch Hinzunahme mediengestützter Bewegungsbeobachtungen #jg10 #spo

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Jgst. 5

- SuS kartieren (bspw. mit Google Street View) die Gebäudenutzung in der Innenstadt (bspw. in der Benrather Fußgängerzone) #jg5 #erd
- SuS nutzen Inhaltsverzeichnis, Register und Planquadrate im Atlas sowie digitale Kartenanwendungen zur Orientierung und Lokalisierung (Erd, 5) #jg5 #erd
- SuS lernen, ihre Daten beim Erstellen eigener Musikproduktionen strukturiert zu verwalten und zu sichern #jg5 #mus

Jgst. 6

- SuS erläutern Prinzipien der strukturierten Dateiverwaltung #jg6 #inf
- SuS vergleichen Möglichkeiten der Datenverwaltung hinsichtlich ihrer spezifischen Charakteristika #jg6 #inf
- SuS lernen, ihre Daten beim Erstellen eigener Musikproduktionen strukturiert zu verwalten und zu sichern #jg6 #mus

Jgst. 7

- SuS nutzen Inhaltsverzeichnis, Register sowie Planquadrate im Atlas, das Gradnetz der Erde sowie digitale Kartenanwendungen zur Orientierung und Lokalisierung #jg7 #erd

Jgst. 8

- SuS informieren sich im Internet über bestimmte Lebensweisen der Amische und fassen diese Informationen strukturiert zusammen #jg8 #eng
- SuS nutzen Inhaltsverzeichnis, Register sowie Planquadrate im Atlas, das Gradnetz der Erde sowie digitale Kartenanwendungen zur Orientierung und Lokalisierung #jg8 #erd

Jgst. 10

- SuS nutzen Inhaltsverzeichnis, Register sowie Planquadrate im Atlas, das Gradnetz der Erde sowie digitale Kartenanwendungen zur Orientierung und Lokalisierung #jg10 #erd





1. BEDIENEN UND ANWENDEN (beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung)

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Jgst. 6

- SuS beschreiben Maßnahmen zum Schutz von Daten mithilfe von Informatiksystemen #jg6 #inf
- SuS erläutern ein einfaches Transpositionsverfahren als Möglichkeit der Verschlüsselung und vergleichen verschiedene Verschlüsselungsverfahren unter Berücksichtigung von ausgewählten Sicherheitsaspekten #jg6 #inf
- SuS erläutern anhand von Beispielen aus ihrer Lebenswelt Nutzen und Risiken beim Umgang mit eigenen und fremden Daten auch im Hinblick auf Speicherorte #jg6 #inf
- SuS erläutern rechtliche Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld (z.B. Aufnahmen in der Schülerzeitung) #jg6 #wipo

Jgst. 7

- SuS erfahren den verantwortungsvollen Umgang mit fremden Daten, indem sie vorab nach Einverständnis fragen (vgl. Passanteninterviews) #jg7 #fra

Jgst. 8

- SuS reflektieren den Umgang mit Snapchat, Instagram etc. im Hinblick auf die Verarbeitung und Weitergabe persönlicher Daten #jg8 #fra

Jgst. 9

- SuS reflektieren den Umgang mit Snapchat, Instagram etc. im Hinblick auf die Verarbeitung und Weitergabe persönlicher Daten #jg9 #fra
- SuS erfahren den verantwortungsvollen Umgang mit fremden Daten, indem sie vorab nach Einverständnis fragen (vgl. Passanteninterviews) #jg9 #fra
- SuS erlernen den verantwortungsvollen Umgang in Chatgesprächen und den Umgang mit persönlichen Daten. #jg9 #spa





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN (umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen)

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Jgst. 5

- SuS setzen grundlegende Recherchestrategien in Printmedien und digitalen Medien (u.a. Suchmaschinen für Kinder, z.B. [fragfinn.de](https://www.fragfinn.de)) funktional ein #jg5 #deu
- SuS recherchieren aktuelle und relevante Daten zu einem Bauernhof (Fleisch-/Milch-/Salatproduktion), um an einem Gruppenpuzzle teilzunehmen #jg5 #erd

Jgst. 6

- SuS erstellen mit einem digitalen Medium (z.B. Pages) einen Steckbrief über ausgewählte Lebewesen (z.B. Pflanzen/Tiere) und recherchieren die benötigten Informationen #jg6 #bio
- SuS setzen grundlegende Recherchestrategien in Printmedien und digitalen Medien (u.a. Suchmaschinen für Kinder, z.B. [fragfinn.de](https://www.fragfinn.de)) funktional ein #jg6 #deu
- SuS beschreiben die gesellschaftliche Bedeutung von Sprache #jg7 #deu
- SuS recherchieren gezielt zu Restaurantbewertungen, filtern und strukturieren relevante Informationen und nutzen diese für ihre eigene Entscheidungsfindung #jg6 #eng

Jgst. 7

- SuS führen eine Recherche zu einer bekannten deutschen Persönlichkeit durch #jg7 #eng
- SuS erleben eine virtuelle Reise zu den Vulkanen der Erde - online #jg7 #erd
- SuS informieren sich über ein konkretes Naturereignis und erstellen eine Kurzpräsentation mittels einer Software (z.B. Keynote, pages, Canva, etc.) #jg7 #erd
- SuS erstellen einen digitalen Flyer (z.B. mit Canva) zu Nizza/Düsseldorf und präsentieren diesen #jg7 #fra
- SuS nutzen online Wörterbücher, um Vokabeln zu recherchieren und sich die korrekte Aussprache anzuhören. Gleichzeitig lernen sie verschiedene Bedeutungsnuancen von Wörtern kennen, finden Synonyme und vermeiden häufige Übersetzungsfehler durch die Methode "Rückübersetzung". #jg7 #fra
- SuS recherchieren auf französischen Internetseiten Lieder, die ihnen gefallen, sowie französische Spezialitäten zur Organisation einer landestypischen Geburtstagsfeier in Frankreich #jg7 #fra
- SuS planen und erstellen eine mediengestützte Präsentation zu den Themen Wissenschaft, Technik, Wirtschaft, Kunst und Religion in der Frühen Neuzeit #jg7 #ges

Jgst. 8

- SuS recherchieren im Internet zu bestimmten Sehenswürdigkeiten in New York und lernen Informationen und Daten zielgerichtet einzusetzen #jg8 #eng
- SuS erstellen eine Reise in die Savanne mittels digitalem Plakat #jg8 #erd
- SuS nutzen online Wörterbücher, um Vokabeln zu recherchieren und sich die korrekte Aussprache anzuhören. Gleichzeitig lernen sie verschiedene Bedeutungsnuancen von Wörtern kennen, finden Synonyme und vermeiden häufige Übersetzungsfehler durch die Methode "Rückübersetzung". #jg8 #fra
- SuS recherchieren zielgerichtet auf der Seite der Touristeninformation Infos zur Region Bretagne #jg8 #fra

Jgst. 9

- SuS recherchieren zielgerichtet Informationen zu einer ausgewählten Persönlichkeit und wählen relevante Inhalte für deren Nominierung für den Walk of Fame aus #jg9 #eng
- SuS erstellen einen digitalen Flyer (z.B. mit Canva), einen Instagram-Post oder ein Padlet zu Martinique bzw. zu einem anderen frankophonen Land und präsentieren diesen #jg9 #fra
- SuS nutzen online Wörterbücher, um Vokabeln zu recherchieren und sich die korrekte Aussprache anzuhören. Gleichzeitig lernen sie verschiedene Bedeutungsnuancen von Wörtern kennen, finden Synonyme und vermeiden häufige Übersetzungsfehler durch die Methode "Rückübersetzung". #jg9 #fra
- SuS recherchieren und analysieren Informationen und Daten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten zur Veränderung von Berufsbildern durch die Digitalisierung und KI und gestalten ein Medienprodukt #jg9 #pol

Jgst. 10

- SuS recherchieren die Blutgruppenverteilung in verschiedenen Bevölkerungsgruppen #jg10 #bio
- SuS recherchieren aktuelle Strukturdaten, um Disparitäten zwischen Entwicklungsständen aufzuzeigen #jg10 #erd
- SuS erstellen einen digitalen Flyer (z.B. mit Canva), einen Instagram-Post oder ein Padlet zu Martinique bzw. zu einem anderen frankophonen Land und präsentieren diesen #jg10 #fra
- SuS nutzen online Wörterbücher, um Vokabeln zu recherchieren und sich die korrekte Aussprache anzuhören. Gleichzeitig lernen sie verschiedene Bedeutungsnuancen von Wörtern kennen, finden Synonyme und vermeiden häufige Übersetzungsfehler durch die Methode "Rückübersetzung". #jg10 #fra
- SuS recherchieren zielgerichtet Informationen zu berühmten Persönlichkeiten Quebecs #jg10 #fra
- SuS planen und erstellen eine digitale Weltkarte zu Konflikten und Bündnissen im Kalten Krieg (z. B. mit Google My Maps; Padlet (Karte); StoryMapJS) #jg10 #ges
- SuS recherchieren zielgerichtet Informationen zu Madrid und präsentieren diese #jg10 #spa





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN (umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen)

2.2 Informationsauswertung

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

Jgst. 5

- SuS beschreiben in einfachen Sachtexten Aufbau, Struktur und Funktion, entnehmen und vergleichen Informationen, und wenden eine Lesemethode/ Mindmap (Xmind) an #jg5 #deu
- SuS nutzen digitale Angebote des deutschen Wetterdienstes, um sachlich richtige und aktuelle Klimadiagramme zu erstellen #jg5 #erd
- SuS erstellen und führen ein Glossar für geschichtliche Fachbegriffe #jg5 #ges

Jgst. 6

- SuS führen eine Internetrecherche zu einem vorgegebenen Themenbereich (z.B. Social Media) mit einer Kindersuchmaschine (z.B. fragfinn.de) durch #jg6 #deu
- SuS geben Informationen aus einfachen mathematischen Darstellungen (Diagramme und Graphen) an und werten diese aus. Zentrale Fragestellung: Wie können Darstellungen genutzt werden, um unterschiedliche Wirkungen bei gleicher Datenlage zu erzielen? #jg6 #mat

Jgst. 7

- SuS ermitteln Informationen aus verschiedenen Quellen (u.a. kontinuierliche, diskontinuierliche Sachtexte - auch in digitaler Form) und nutzen sie entsprechend dem eigenen Schreibstil #jg7 #deu
- SuS werten Bildmaterial zur Erweiterung der eigenen Wissensbestände und zur Problemlösung aus #jg7 #deu
- SuS verfassen einen Lexikoneintrag zu einer berühmten deutschen Persönlichkeit #jg7 #eng
- SuS werten die Aussagekraft von verschiedenen Wetterapps aus #jg7 #erd
- SuS erstellen eine Umfrage (aimer, adorer, détester) und bereiten die Daten zur Präsentation auf #jg7 #fra
- SuS können französischsprachigen Podcasts zielgerichtet relevante Informationen entnehmen #jg7 #fra
- SuS führen ein Interview mit einer/m Bauern/Adeligen/König/Magd etc. mit Hilfe von KI (Paddy, Fobizz etc.) #jg7 #ges

Jgst. 8

- SuS erarbeiten diverse Krankheiten im Hinblick auf die konkret ablaufende Immunabwehr sowie den Krankheitsverlauf, indem sie zielgerichtet recherchieren und themenrelevante Informationen filtern und aufbereiten #jg8 #bio
- SuS recherchieren anhand einer digitalen und interaktiven Karte die Vorfahren des Menschen, indem sie themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten #jg8 #bio
- SuS lernen die Selektionsmechanismen anhand einer Simulation, indem sie verschiedene Szenarien testen und deren Auswirkungen anhand verschiedener Parameter prüfen #jg8 #bio
- SuS können themenrelevante Daten zu Feiertagen in den USA filtern sowie aufbereiten #jg8 #eng
- SuS erstellen eine Reise in die Savanne mittels digitalen Plakat #jg8 #erd
- SuS werten themengeleitet verschiedene Satellitenbilder mittels der Columbus-Eye-App aus, um den Ausbau der Landwirtschaft in den verschiedenen Klima- und Vegetationszonen zu erfassen bzw. zu vergleichen #jg8 #erd
- SuS werten die Aussagekraft von verschiedenen Wetterapps aus #jg8 #erd
- SuS können französischsprachigen Podcasts zielgerichtet relevante Informationen entnehmen #jg8 #fra
- SuS lassen statistische Daten aufbereiten #jg8 #mat
- SuS ziehen Informationen aus Darstellungen von linearen Zuordnungen #jg8 #mat

Jgst. 9

- SuS erarbeiten die Power-to-Gas-Technologie mithilfe digitaler Medien. Sie nutzen eine Animation zur Erarbeitung der Schritte einer heterogenen Katalyse und führen eine angeleitete Internetrecherche zu Vor- und Nachteilen des Verfahrens durch. #jg9 #che
- SuS entnehmen Informationen aus verschiedenen Materialien auf der Grundlage des Kapitels 1 des Deutschbuches „Auslaufmodell Mensch“ #jg9 #deu
- SuS entnehmen Statistiken/Diagrammen zielgerichtet relevante Informationen #jg9 #eng
- SuS erstellen einen Radioreport, zudem sie eine Internetrecherche durchführen, die Informationen strukturieren und diesen mithilfe digitaler Mittel aufnehmen #jg9 #eng
- SuS recherchieren Mythen über Australien und werten die gefundenen Informationen aus #jg9 #eng
- SuS können französischsprachigen Statistiken/Diagrammen zielgerichtet relevante Informationen entnehmen und (im Textformat) darstellen #jg9 #fra
- SuS können französischsprachigen Podcasts zielgerichtet relevante Informationen entnehmen #jg9 #fra
- Hürdenlauf – Die Erarbeitung der 3-Schritt-Rhythmus-Technik zur individuellen Verbesserung der technischen und rhythmischen Bewegungsqualität des Hürdenlaufs durch Hinzunahme mediengestützter Bewegungsbeobachtungen #jg9 #spo

Jgst. 10

- SuS recherchieren am Beispiel der Herstellung einer technisch relevanten Säure (z.B. Schwefelsäure) verschiedene Berufsfelder im Bereich der Chemie #jg10 #che
- SuS vergleichen Megacities hinsichtlich ausgewählter Strukturdaten mithilfe GoogleEarth (Globalcity-Index) #jg10 #erd
- SuS können französischsprachigen Statistiken/Diagrammen zielgerichtet relevante Informationen entnehmen und (im Textformat) darstellen #jg10 #fra
- SuS können französischsprachigen Podcasts zielgerichtet relevante Informationen entnehmen #jg10 #fra
- SuS filtern und strukturieren Inhalte einer Website, um sie anderen präsentieren zu können #jg10 #mus





2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN (umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen)

2.3 Informationsbewertung

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

- Jgst. 5*
- SuS werden sich der verschiedenen Quellen in gängigen Recherchertools bewusst; differenzieren und bewerten Inhalte #jg5 #deu
- Jgst. 6*
- SuS werden sich der verschiedenen Quellen in gängigen Recherchertools bewusst; differenzieren und bewerten Inhalte #jg6 #deu
 - SuS analysieren digitale Werbestrategien im Hinblick auf deren Wirkabsicht (z.B. Werbevideos) #jg6 #wipo
- Jgst. 7*
- SuS werten Sachtexte zur Erweiterung der eigenen Wissensbestände und zur Problemlösung aus #jg7 #deu
- Jgst. 8*
- SuS prüfen und bewerten die Qualität verschiedener Textformate (z.B. KI generierte vs. menschlich verfasste Texte) an Kriterien (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege, Medium) #jg8 #deu
 - SuS bewerten die Wettervorhersagen verschiedener Wetterapps #jg8 #erd
 - SuS sichten alters- und sprachangemessen unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg8 #fra
- Jgst. 9*
- SuS erkennen Fake News mithilfe der App „Fake Escape“ #jg9 #deu
 - SuS präsentieren Falschinformationen und erläutern die Kriterien, anhand derer sie diese als solche identifizieren #jg9 #eng
 - SuS sichten alters- und sprachangemessen unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg9 #fra
- Jgst. 10*
- SuS recherchieren in Medien die Begriffe „pH-neutral“ und „pH-Hautneutral“ und bewerten die Nutzung der Begriffe in Alltagsmedien #jg10 #che
 - SuS recherchieren gezielt digitale Quellen zu einer Fragestellung, sammeln Beispiele und Fakten für Pro- und Contra-Argumente und prüfen diese kritisch hinsichtlich Relevanz #jg10 #eng
 - SuS sichten alters- und sprachangemessen unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg10 #fra
 - SuS recherchieren die Internetseite des Jakobsweges, filtern relevante Informationen heraus und bewerten diese kritisch #jg10 #spa

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

- Jgst. 6*
- SuS reflektieren die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsformen und mögliche Manipulation von digitalen Inhalten #jg6 #phil
- Jgst. 7*
- SuS beschreiben Medien (Printmedien, Hörmedien, audio-visuelle Medien, Website-Formate, Mischformen) bezüglich ihrer Präsentationsform und vergleichen Funktionen (Information, Beeinflussung, Kommunikation, Unterhaltung, Verkauf) #jg7 #deu
 - SuS sichten unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg7 #fra
 - SuS führen und beurteilen ein Interview mit einer/m Bauern/Adeligen/König/Magd etc. mit Hilfe von KI (bspw. telli) #jg7 #ges
 - SuS beschreiben Regelungen zur Verbraucherinformation und Aufgaben von Verbraucherschutzzentralen #jg7 #pol
- Jgst. 9*
- SuS erkennen Fake News mithilfe der App „Fake Escape“ #jg9 #deu
 - SuS sichten unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg9 #fra
- Jgst. 10*
- SuS sichten unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg10 #fra
 - SuS erkennen unangemessene und gefährdende Medieninhalte und schätzen diese hinsichtlich gesellschaftlicher Normen und Werte ein #jg10 #päd



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN (heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen)

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

- Jgst. 5*
- SuS kennen Regeln für digitale Kommunikation, schreiben zielgerichtet Textnachrichten und setzen Emojis bewusst ein #jg5 #eng
 - SuS erstellen einen Radiobeitrag zum Thema "Handel im Wandel" #jg5 #erd
 - SuS erstellen ein Erklärvideo / StopMotion-Video zum Thema "Totengericht" #jg5 #ges
 - SuS vergleichen die Lebenswelten von Athen und Sparta (Erziehung, Gesellschaftsmodelle, Haus und Familie...) und stellen ihre Ergebnisse in einer digitalen Mindmap / auf einem Edupad dar #jg5 #ges
- Jgst. 6*
- SuS setzen Informatiksysteme anhand des bestehenden Netzwerks im Computerraum und der schulischen Lernplattform KOBIneo zur Kommunikation und Kooperation ein #jg6 #inf
- Jgst. 8*
- SuS identifizieren die Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation und vergleichen die Wirkungen und gestalten eigene Produkte (offizieller Brief, Online- Beitrag) situations- und adressatengemessen #jg8 #deu
 - SuS erstellen ein digitales Programm für ein Wochenende z.B. in der Bretagne, in Québec oder im Pays basque unter Bezugnahme auf Sehenswürdigkeiten und Wetter und präsentieren dieses in Form eines Tondokuments #jg8 #fra
 - SuS sprechen über ihre Lieblings-App #jg8 #fra
 - SuS sprechen über ihre persönlichen Ziele und Zukunftsvisionen #jg8 #fra
- Jgst. 9*
- SuS erarbeiten gemeinsam Regeln und Tipps für einen gelungenen Lebenslauf und stimmen sich dabei über Inhalte und Formulierungen ab #jg9 #eng
 - SuS sprechen über ihre persönlichen Ziele und Zukunftsvisionen #jg9 #fra
 - SuS erstellen ein digitales Programm für ein Wochenende z.B. in der Bretagne, in Québec oder im Pays basque unter Bezugnahme auf Sehenswürdigkeiten und Wetter und präsentieren dieses in Form eines Tondokuments #jg9 #fra
- Jgst. 10*
- SuS erstellen ein digitales Programm für ein Wochenende z.B. in der Bretagne, in Québec oder im Pays basque unter Bezugnahme auf Sehenswürdigkeiten und Wetter und präsentieren dieses in Form eines Tondokuments #jg10 #fra
 - SuS sprechen über ihre persönlichen Ziele und Zukunftsvisionen #jg10 #fra

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

- Jgst. 5*
- Rolle, Handstand, Rad – SuS nutzen grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür und verbessern diese durch Hinzunahme mediengestützter Bewegungsbeobachtungen #jg5 #spo
 - Tanz dich jeck – Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) die einzelnen Liedstrophen in Gruppen mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen selbst gestalten #jg5 #spo
- Jgst. 6*
- SuS nennen Regeln für die digitale Kommunikation und beurteilen die Einhaltung #jg6 #deu
 - Tanz dich jeck – Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) die einzelnen Liedstrophen in Gruppen mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen selbst gestalten #jg6 #spo
 -
- Jgst. 7*
- SuS schreiben einen Gruppenchat #jg7 #eng
 - SuS kennen Regeln für die digitale Kommunikation und halten diese in verschiedenen Endprodukten ein #jg7 #fra
 - SuS lernen, dass sie in Dialogen, Darstellungen oder Tonaufnahmen eine Rolle spielen, die nicht durch persönliche Überzeugungen geprägt sein muss #jg7 #fra
 - SuS verfassen eine alters- und adressatengerechte Version von E-Mail, Brief, Voice-Nachricht, Textnachricht an eine(n) französische(n) Austauschpartner/in #jg7 #fra
- Jgst. 8*
- SuS reflektieren die beabsichtigten und unbeabsichtigten Wirkungen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns – auch in digitaler Kommunikation – und leiten Konsequenzen daraus ab #jg8 #deu
 - SuS lernen im Sinne der „Codes of conduct“ einen Text und/oder E-mail regelgerecht zu verfassen #jg8 #eng
 - SuS kennen Regeln für die digitale Kommunikation und halten diese in verschiedenen Endprodukten ein #jg8 #fra
 - SuS lernen, dass sie in Dialogen, Darstellungen oder Tonaufnahmen eine Rolle spielen, die nicht durch persönliche Überzeugungen geprägt sein muss #jg8 #fra
 - SuS verfassen eine alters- und adressatengerechte Version von E-Mail, Brief, Voice-Nachricht, Textnachricht an eine(n) französische(n) Austauschpartner/in #jg8 #fra





3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN (heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen)

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

- Akrobatische Kunststücke – eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten anhand mediengestützter Bewegungsbeobachtungen #jg8 #spo
- Entwicklung einer Partner- und Gruppenkür aus zwei unterschiedlichen Inhalten: Gestaltungskriterien kennenlernen und in einer Gruppenchoreographie berücksichtigen sowie Präsentationen anhand mediengestützter Bewegungsbeobachtungen bewerten (Mögliche Inhalte: Jump Style, HipHop, Jazz Dance, Rope Skipping, Ballkorobics, usw.) dazu Besuch eines Tanzkurslehrers als Exkurs zum Übergang in die Jahrgangsstufe 9 #jg8 #spo

Jgst. 9

- SuS kennen Regeln für die digitale Kommunikation und halten diese in verschiedenen Endprodukten ein #jg9 #fra
- SuS lernen, dass sie in Dialogen, Darstellungen oder Tonaufnahmen eine Rolle spielen, die nicht durch persönliche Überzeugungen geprägt sein muss #jg9 #fra
- SuS verfassen eine alters- und adressatengerechte Version von E-Mail, Brief, Voice-Nachricht, Textnachricht an eine(n) französische(n) Austauschpartner/in #jg9 #fra
- SuS lernen die Regeln für digitale Kommunikation im spanischsprachigen Raum (E Mail) #jg9 #spa
- Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine Entspannungstechnik kennenlernen und anwenden #jg9 #spo

Jgst. 10

- SuS kennen Regeln für die digitale Kommunikation und halten diese in verschiedenen Endprodukten ein #jg10 #fra
- SuS lernen, dass sie in Dialogen, Darstellungen oder Tonaufnahmen eine Rolle spielen, die nicht durch persönliche Überzeugungen geprägt sein muss #jg10 #fra
- SuS verfassen eine alters- und adressatengerechte Version von E-Mail, Brief, Voice-Nachricht, Textnachricht an eine(n) französische(n) Austauschpartner/in #jg10 #fra

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

Jgst. 6

- SuS identifizieren Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation und schätzen grundlegende Konsequenzen für sich und andere ein #jg6 #deu
- SuS reflektieren Kommunikations- und Kooperationsprozesse in sozialen Netzwerken, beachten dabei ethische Grundsätze und kulturell-gesellschaftliche Normen #jg6 #eng

Jgst. 7

- SuS beschreiben die gesellschaftliche Bedeutung von Sprache #jg7 #deu
- SuS identifizieren wesentliche Unterschiede zwischen einer Kurznachricht und einer E-Mail sowie weiteren Textformaten und kennen Merkmale informeller und formeller Sprache #jg7 #fra

Jgst. 8

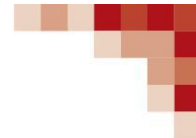
- SuS schätzen den Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation ab und zeigen die Handlungskonsequenzen auf (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen) #jg8 #deu
- SuS identifizieren wesentliche Unterschiede zwischen einer Kurznachricht und einer E-Mail sowie weiteren Textformaten und kennen Merkmale informeller und formeller Sprache #jg8 #fra
- SuS können französischsprachigen Statistiken relevante Informationen entnehmen und diese vor dem Hintergrund des jeweiligen kulturellen Kontextes deuten und kritisch beurteilen #jg8 [Frau]

Jgst. 9

- SuS erstellen einen "letter to the editor" und präsentieren darin ihre Position adressaten- und situationsgerecht #jg9 #eng
- SuS nutzen Gamification (Browser-Game „Kleine Schritte im großen Krieg“) als Aufarbeitung zur Friedenssicherung in der Gegenwart am Beispiel der Julikrise #jg9 #ges
- SuS planen und erstellen einen Podcasts zum Thema Ausgrenzung aus der „Volksgemeinschaft“ (Zeiten und Menschen Bd. 3) #jg9 #ges
- SuS identifizieren wesentliche Unterschiede zwischen einer Kurznachricht und einer E-Mail sowie weiteren Textformaten und kennen Merkmale informeller und formeller Sprache #jg7 #fra
- SuS können französischsprachigen Statistiken relevante Informationen entnehmen und diese vor dem Hintergrund des jeweiligen kulturellen Kontextes deuten und kritisch beurteilen #jg9 #fra

Jgst. 10

- SuS nutzen zuvor im Unterricht angeeignetes Wissen zum Thema Migration, um politische Debatten verifizieren oder falsifizieren zu können ("Faktencheck") #jg10 #erd
- SuS identifizieren wesentliche Unterschiede zwischen einer Kurznachricht und einer E-Mail sowie weiteren Textformaten und kennen Merkmale informeller und formeller Sprache #jg10 #fra
- SuS können französischsprachigen Statistiken relevante Informationen entnehmen und diese vor dem Hintergrund des jeweiligen kulturellen Kontextes deuten und kritisch beurteilen #jg10 #fra



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN (heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen)

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Jgst. 6

- SuS lernen die Auswirkungen und Reaktionsmöglichkeiten von Cybergewalt kennen (z.B. mithilfe von [Frag ZEBRA](#)) #jg6 #bio

Jgst. 8

- SuS setzen sich im Rahmen der Reihe "les réseaux sociaux" mit den Vorteilen, Grenzen und Risiken/Gefahren sozialer Medien auseinander. Sie stellen ebenfalls ihre Lieblingsapps vor #jg8 #fra
- SuS diskutieren unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität #jg8 #wipo

Jgst. 9

- SuS setzen sich im Rahmen der Reihe "les réseaux sociaux" mit den Vorteilen, Grenzen und Risiken/Gefahren sozialer Medien auseinander. Sie stellen ebenfalls ihre Lieblingsapps vor #jg9 #fra

Jgst. 10

- Zum Thema „Wer bin ich? Wer will ich sein?“ informieren sich die SuS über Identitätsdiebstahl und kennen Reaktionsmöglichkeiten #jg10 [D]
- SuS entwickeln Strategien zum Umgang mit Cyberbullying, indem sie Schutzmöglichkeiten, Unterstützungsangebote für Betroffene sowie Hilfsstellen recherchieren und bewerten #jg10 #eng
- SuS setzen sich im Rahmen der Reihe "les réseaux sociaux" mit den Vorteilen, Grenzen und Risiken/Gefahren sozialer Medien auseinander. Sie stellen ebenfalls ihre Lieblingsapps vor #jg10 #fra
- SuS erkennen durch die Analyse von Fallbeispielen persönliche und gesellschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität und reflektieren pädagogische Präventions- und Interventionsmöglichkeiten #jg10 #päd





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN (bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen)

4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Jgst. 5

- SuS erstellen und halten eine (analoge oder digitale) Kurzpräsentation über die Tiere des Wattenmeers im Hinblick auf ihre Klassenfahrt nach Norderney / fächerübergreifendes Arbeiten mit Erdkunde möglich #jg5 [Deu und Erd]
- SuS identifizieren in digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit, vergleichen die Wirkungen und verwenden sie in eigenen Produkten (digitale Nachricht) adressatenangemessen #jg5 #deu
- SuS erstellen und vergleichen interaktive Klimadiagramme mittels des Diercke Klimagraphs #jg5 #erd
- SuS kartieren Daseinsgrundfunktionen mithilfe von uMap #jg5 #erd
- SuS erstellen ein Erklärvideo / StopMotion-Video zum Thema "Totengericht" #jg5 #ges
- SuS erstellen und führen ein Glossar für geschichtliche Fachbegriffe #jg5 #ges
- SuS nutzen digitale Plattformen oder Whiteboards, um gemeinsam Ideen zu sammeln, zu vergleichen und zu präsentieren #jg5 #kun
- SuS planen, gestalten und präsentieren kriteriengeleitet eine Soundcollage "So klingt unsere Schule" mit Hilfe der App Garage-Band #jg5 #mus
- Tanz dich jeck – Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) die einzelnen Liedstrophen in Gruppen mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen selbst gestalten #jg5 #spo

Jgst. 6

- SuS erstellen mit einem digitalen Medium (z.B. Pages) einen Steckbrief über ausgewählte Lebewesen (z.B. Pflanzen/Tiere) und recherchieren die benötigten Informationen #jg6 #bio
- SuS erstellen Präsentationen (z.B. über Keynote) über die Atmung und/oder Blutkreislauf #jg6 #bio
- SuS nutzen digitale Plattformen oder Whiteboards, um gemeinsam Ideen zu sammeln, zu vergleichen und zu präsentieren #jg6 #kun
- Tanz dich jeck – Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) die einzelnen Liedstrophen in Gruppen mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen selbst gestalten #jg6 #spo

Jgst. 7

- SuS planen, gestalten und präsentieren Inhalt, Gestaltung und Präsentation von Medienproduktion #jg7 #deu
- SuS stellen unter Nutzung digitaler und nicht-digitaler Medien Arbeits- und Lernergebnisse adressaten-, sachgerecht und bildungssprachlich angemessen vor #jg7 #deu
- SuS setzen bei der Textplanung, -formulierung und -überarbeitung die Möglichkeiten digitalen Schreibens (Gliederung und Inhaltsverzeichnis, Anordnung und Umstellen von Textpassagen, Weiterschreiben an verschiedenen Stellen) ein #jg7 #deu
- SuS erstellen eine Umfrage über Hörgewohnheiten in der Klasse #jg7 #eng
- SuS verfassen einen im Ton angemessenen Brief an eine Lehrerin #jg7 #eng
- SuS verfassen mit einem Partner den Plan für eine Klassenfahrt in eine europäische Hauptstadt #jg7 #eng
- SuS informieren sich im Internet über Reiseblogs und verfassen einen eigenen Blogbeitrag über einen Ausflug #jg7 #eng
- SuS informieren sich über ein konkretes Naturereignis und halten eine Kurzpräsentation #jg7 #erd
- SuS erstellen eine Umfrage (aimer, adorer, détester) und bereiten die Daten zur Präsentation auf #jg7 #fra
- SuS erstellen einen digitalen Flyer (z.B. mit Canva) zu Nizza/Düsseldorf und präsentieren diesen #jg7 #fra
- SuS analysieren Bewegungsabläufe, erfassen zentrale Elemente wie Richtung, Tempo und Rhythmus und setzen diese anschließend mithilfe digitaler Medien gestalterisch um, z.B. durch Stop-Motion-Filme oder kurze Animationssequenzen #jg7 #kun
- SuS planen, gestalten und präsentieren kriteriengeleitet eine Coverversion eines Pop-/Rocksongs mit Hilfe der App Garage-Band #jg7 #mus
- Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden und mediengestützt darstellen #jg7 #spo
- SuS gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht (z.B. Info-Flyer für die Schüler und Schülerinnen der fünften Klassen zu rechtlichen Grundlagen der Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld) #jg7 #wipo

Jgst. 8

- SuS gestalten und präsentieren ein Erklärvideo zur saltatorischen Erregungsleitung mithilfe von Dominosteinen und Strohhalmen #jg8 [Bi]
- SuS verfassen einen argumentativen Text, indem sie Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren #jg8 #deu
- SuS recherchieren, gestalten und präsentieren ein Medienprodukt zum Thema New York #jg8 #eng
- SuS erstellen ein Kochtutorial (z.B. Video / Book Creator) zu ihrem Lieblingsrezept #jg8 #fra
- SuS erstellen ein Video, einen Podcast oder eine Bildergeschichte zu ihrem Lieblingsthema (Buch/Comic, Kleidungsstil, Lieblingssport etc.) #jg8 #fra
- SuS präsentieren Lösungswege und Problembearbeitungen zum Thema linearer Gleichungen und Gleichungssysteme in kurzen vorbereiteten Beiträgen #jg8 #mat
- SuS veranschaulichen und präsentieren Zufallsexperimente #jg8 #mat
- SuS entwerfen und realisieren eigene Raps und experimentieren mit dazugehörigen Beats mit Hilfe von verschiedenen Beat-Sequencer-Apps #jg8 #mus
- SuS entwerfen und realisieren kurze Musikvideos mit Hilfe der App iMovie #jg8 #mus
- Schülerinnen und Schüler bestimmen mithilfe des Videoanalyse-Tools Viana die Erdbeschleunigung beim freien Fall und den "Energieverlust" beim Tischen eines Tennisballs #jg8 #phy





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN (bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen)

4.1 Medienproduktion und Präsentation

- Akrobatische Kunststücke – eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten anhand mediengestützter Bewegungsbeobachtungen #jg8 #spo
- Entwicklung einer Partner- und Gruppenkür aus zwei unterschiedlichen Inhalten: Gestaltungskriterien kennenlernen und in einer Gruppenchoreographie berücksichtigen sowie Präsentationen anhand mediengestützter Bewegungsbeobachtungen bewerten (Mögliche Inhalte: Jump Style, HipHop, Jazz Dance, Rope Skipping, Ballkorobics, usw.) dazu Besuch eines Tanzkurslehrers als Exkurs zum Übergang in die Jahrgangsstufe 9 #jg8 #spo
- SuS präsentieren digital erstellte Ergebnisse unter Verwendung von Fachsprache adressatengerecht und strukturiert, z. B. in einem Erklärvideo zu betrieblicher Mitbestimmung #jg8 #wipo

Jgst. 9

- SuS entwickeln im Rahmen des Bewerbungstrainings einen „Pitch“ zu ihren Qualitäten und Vorzügen #jg9 #deu
- SuS verfassen Homepageartikel oder Blogbeiträge aufgrund vorgegebener Materialien zum Oberthema „Materialgestütztes Schreiben rund um KI“ #jg9 #deu
- SuS produzieren und stellen eine mediale Präsentation zur Nominierung einer Persönlichkeit für den „Walk of Fame“ vor #jg9 #eng
- SuS erstellen in Gruppenarbeit eine Präsentation (z.B. Powerpoint), um verschiedene französischsprachige Regionen vorzustellen. Die Informationen und Bilder suchen sie im Internet und verwenden sie unter Angabe der Quellen #jg9 #fra
- SuS produzieren Filmmusik zu einem kurzen Video mit Hilfe von iMovie / Garage-Band #jg9 #mus
- SuS vertonen ein Gedicht zum Kunstlied mit Hilfe der App Garage-Band #jg9 #mus
- SuS erstellen digitale Medienprodukte (z. B. von Social-Media-Posts, Forumseinträgen) zur Sensibilisierung von Geschlechtsstereotypen #jg9 #päd
- SuS präsentieren ihre Rechercheergebnisse zur Entstehung und Veränderung von Berufsbildern durch die Digitalisierung und KI #jg9 #pol
- SuS entwickeln eigene Zukunftsentwürfe und setzen diese in Form einer digitalen Präsentation oder eines Erklärvideos um #jg9 #phil
- Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness mit Hilfe mediengestützter Bewegungsbeobachtungen testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine Entspannungstechnik kennenlernen und anwenden #jg9 #spo

Jgst. 10

- SuS recherchieren (arbeitsteilig) Vor- und Nachteile verschiedener Verhütungsmethoden und erstellen Präsentationen, welche z.B. in einer Edumap geteilt und im Plenum präsentiert werden #jg10 #bio
- SuS erstellen ein Kurzreferat zu einem Berufsfeld im Bereich der Chemie am Beispiel der Herstellung einer technisch relevanten Säure (z.B. Schwefelsäure) #jg10 #che
- SuS fertigen ein Erklärvideo zur Neutralisation auf Teilchenebene an. Dies beinhaltet das Vertrautmachen mit der App (z.B. iMovie, Stopp Motion, Goodnotes), das Erstellen eines Drehbuchs, das Erstellen und Präsentieren des Erklärvideos #jg10 #che
- SuS wählen recherchierte Materialien (z.B. Bilder, Statistiken) bewusst aus und nutzen digitale Inhalte reflektiert und regelkonform für ihr Präsentation #jg10 #eng
- SuS erstellen eine Infografik (z.B. mit Canva) um Disparitäten innerhalb eines Landes darzustellen und reflektieren den Mehrwert dieses Mediums #jg10 #erd
- SuS präsentieren ihre Verkehrsapps bezogen auf die innerstädtische Mobilität #jg10 #erd
- SuS erstellen mittels Canva eine Präsentation zum Thema: „Mein Stadtteil soll klimafreundlicher werden“ #jg10 #erd
- SuS erstellen in Gruppenarbeit eine Präsentation (z.B. Powerpoint), um verschiedene französischsprachige Regionen vorzustellen. Die Informationen und Bilder suchen sie im Internet und verwenden sie unter Angabe der Quellen #jg10 #fra
- SuS erstellen in Gruppen einen fiktiven Instagram-Account historischer Personen (z. B. DDR-Schülerin, BRD-Gastarbeiter, Arbeiter im Wirtschaftswunder, DDR-Grenzsoldat) #jg10 #ges
- SuS planen und erstellen eine digitale Weltkarte zu Konflikten und Bündnissen im Kalten Krieg (z. B. mit Google My Maps; Padlet (Karte); StoryMapJS) #jg10 #ges
- SuS erstellen ein Erklärvideo oder eine digitale Präsentation zu einem globalen Problem (z. B. Klimawandel, Fast Fashion) und entwickeln darin eigene Vorschläge für nachhaltiges Handeln. #jg10 #phil
- SuS planen und erstellen einen Artikel für eine Website #jg10 #spa
- SuS planen und erstellen einen Blogbeitrag über eine vergangene Reise #jg10 #spa

4.2 Gestaltungsmittel

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

Jgst. 5

- SuS benennen einfache Gestaltungsmittel in Präsentationsformen verschiedener literarischer Texte und beschreiben deren Wirkung beschreiben, indem Vertonungen angehört oder produziert werden #jg5 #deu
- SuS setzen sich mit Bildwelten und deren Gestaltung auseinander und untersuchen die Wirkung des Farbeinsatzes. Dabei steht die Medienkompetenz im Bereich Präsentieren und Produzieren am Whiteboard im Fokus #jg5 #kun

Jgst. 6

- SuS können in News Reports zentrale Informationen identifizieren, W-Fragen beantworten und die Verwendung objektiver Sprache erkennen #jg6 #eng

Jgst. 7



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN (bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen)

4.2 Gestaltungsmittel

- SuS benennen einfache Gestaltungsmittel in Präsentationsformen verschiedener literarischer Texte und beschreiben deren Wirkung (u.a. Hörfassungen, Graphic Novels) #jg7 #deu
- SuS identifizieren Handlungsstrukturen in audio-visuellen Texten (u.a. Kurzfilm) mit film- und erzähltechnischen Fachbegriffen sowie benennen Gestaltungsmittel (u.a. Bildgestaltung, Kameratechnik, Tongestaltung) und erläutern deren Wirkung #jg7 #deu
- SuS formen Texte medial um (Vertonung, Verfilmung bzw. szenisches Spiel) und beschreiben verwendete Gestaltungsmittel #jg7 #deu
- SuS beurteilen die Retusche eines Fotos in Hinblick auf die Authentizität der dargestellten Epoche #jg7 #eng
- SuS lernen anhand von Tutorials, Zieltextformate zu unterscheiden #jg7 #eng
- SuS entscheiden sich vor dem Hintergrund der Aufgabenstellung für ein sinnvolles Gestaltungsmittel ihrer Wahl, um ihre Ergebnisse zu präsentieren (z.B. Powerpoint, Plakat, Flyer, Erklärvideo, Tutorial) #jg7 #fra

Jgst. 8

- SuS formen einen lyrischen Text, der sich mit der Großstadt befasst, medial um und beschreiben die Wirkung von Gestaltungsmitteln #jg8 #deu
- SuS erstellen mittels iMovie (oder ähnlichen Werkzeugen) ein Erklärvideo zu den Landschaftszonen und reflektieren die Möglichkeiten und Grenzen des Mediums #jg8 #erd
- SuS entscheiden sich vor dem Hintergrund der Aufgabenstellung für ein sinnvolles Gestaltungsmittel ihrer Wahl, um ihre Ergebnisse zu präsentieren (z.B. Powerpoint, Plakat, Flyer, Erklärvideo, Tutorial) #jg8 #fra
- SuS recherchieren Gestaltungsprinzipien und Layouts für Buchseiten, entwickeln eigene Ideen und setzen diese kreativ mit digitalen oder analogen Medien um #jg8 #kun

Jgst. 9

- SuS reflektieren die Wirkung von Bildern über Australien, indem sie diese unterschiedlichen medialen Kontexten zuordnen #jg9 #eng
- SuS entscheiden sich vor dem Hintergrund der Aufgabenstellung für ein sinnvolles Gestaltungsmittel ihrer Wahl, um ihre Ergebnisse zu präsentieren (z.B. Powerpoint, Plakat, Flyer, Erklärvideo, Tutorial) #jg9 #fra
- SuS schauen unter den Aspekten der Medienkritik eine Geschichtsdokumentation #jg9 #ges
- SuS setzen sich mit fotografischen Techniken im Bereich Porträt und menschlicher Gestalt auseinander und integrieren diese eigenständig in ihren gestalterischen Prozess, z. B. als fotografische Vorlage, Collage oder bearbeitetes Motiv #jg9 #kun

Jgst. 10

- SuS beurteilen und vergleichen selbst erstellte Erklärvideos zum Thema Säure-Base-Neutralisation auf der Teilchenebene #jg10 #che
- SuS entscheiden sich vor dem Hintergrund der Aufgabenstellung für ein sinnvolles Gestaltungsmittel ihrer Wahl, um ihre Ergebnisse zu präsentieren (z.B. Powerpoint, Plakat, Flyer, Erklärvideo, Tutorial) #jg10 #fra
- SuS planen und erstellen eine digitale Weltkarte zu Konflikten und Bündnissen im Kalten Krieg (z. B. mit Google My Maps; Padlet (Karte); StoryMapJS) #jg10 #ges
- SuS recherchieren und analysieren digitale Vorlagen (Fotos, Illustrationen, Architektur), um Perspektive, Fluchtpunkte und Raumwirkung zu erkennen, und übertragen diese anschließend in eigene analoge Zeichnungen oder Malereien, wobei sie Unterschiede in Wirkung und Gestaltung reflektieren #jg10 #kun

4.3 Quellendokumentation

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

Jgst. 7

- SuS dokumentieren die genutzten Quellen bei Erstellung der Kurzpräsentation #jg7 #erd
- SuS werden aufgefordert, Quellenangaben zu verwendeter Literatur, zu Bildern und Informationen am Ende einer jeden Präsentation abzubilden #jg7 #fra
- SuS planen und erstellen eine mediengestützte Präsentation zu den Themen Wissenschaft, Technik, Wirtschaft, Kunst und Religion in der Frühen Neuzeit #jg7 #ges

Jgst. 8

- SuS dokumentieren die genutzten Quellen bei Erstellung der Kurzpräsentation #jg8 #erd
- SuS werden aufgefordert, Quellenangaben zu verwendeter Literatur, zu Bildern und Informationen am Ende einer jeden Präsentation abzubilden #jg8 #fra

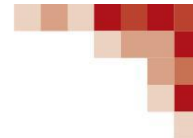
Jgst. 9

- SuS dokumentieren die genutzten Quellen bei Erstellung der Kurzpräsentation #jg9 #erd
- SuS werden aufgefordert, Quellenangaben zu verwendeter Literatur, zu Bildern und Informationen am Ende einer jeden Präsentation abzubilden #jg9 #fra
- SuS produzieren und gestalten ein Medienprodukt unter Einhaltung der Quellendokumentation und rechtlichen Grundlagen, zum Beispiel zu den EU-Institutionen #jg9 #pol

Jgst. 10

- SuS dokumentieren die genutzten Quellen bei Erstellung der Kurzpräsentation #jg10 #erd
- SuS werden aufgefordert, Quellenangaben zu verwendeter Literatur, zu Bildern und Informationen am Ende einer jeden Präsentation abzubilden #jg10 #fra





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN (bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen)

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Jgst. 6

- SuS erläutern rechtliche Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld (z.B. Rechtsgrundlagen am Beispiel der Schülerzeitung) #jg6 #wipo

Jgst. 7

- SuS beurteilen und produzieren Bearbeitungen von Musik im Hinblick auf Fragestellungen des Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) #jg7 #mus
- SuS beschreiben die rechtlichen Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld #jg7 #wipo

Jgst. 8

- SuS werden altersangemessen sensibilisiert für rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts und halten diese z.B. bei der Erstellung eines Blogbeitrags/eines Videos/einer Fotocollage ein #jg8 #fra

Jgst. 9

- SuS reflektieren den Unterschied zwischen Paparazzi und "celebrity photographers" im Hinblick auf Persönlichkeitsrechte und mediale Verantwortung #jg9 #eng
- SuS werden altersangemessen sensibilisiert für rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts und halten diese z.B. bei der Erstellung eines Blogbeitrags/eines Videos/einer Fotocollage ein #jg9 #fra
- SuS werden altersangemessen sensibilisiert für rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts und halten diese z.B. bei der Erstellung einer Fotocollage ein #jg9 #spa

Jgst. 10

- SuS werden altersangemessen sensibilisiert für rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts und halten diese z.B. bei der Erstellung eines Blogbeitrags/eines Videos/einer Fotocollage ein #jg10 #fra





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN (einerseits Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten)

5.1 Medienanalyse

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

- Jgst. 5*
- SuS beschreiben Medien bezüglich ihrer Präsentationsform (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien: Websites, interaktive Medien) und ihrer Funktion (informative, kommunikative, unterhaltende Schwerpunkte) #jg5 #deu
- Jgst. 6*
- SuS prüfen und bewerten angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer Quellen (Autor/in, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege) #jg6 #deu
- Jgst. 7*
- SuS beschreiben Medien bezüglich ihrer Präsentationsform (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien: Websites, interaktive Medien) und ihrer Funktion #jg7 #deu
 - SuS wählen konkrete Wiedergabemedien aus, die sie benutzen, um z.B. Filme zu schauen, Lieder zu hören etc. #jg7 #fra
 - SuS analysieren und reflektieren die Zusammenhänge zwischen musikalischen Gestaltungsmitteln und ihren Wirkungen im Rahmen von Werbung #jg7 #mus
 - Das hab ich noch nie gemacht! – Hoch- und/oder Weitsprung als neue Herausforderung annehmen und mit Hilfe verschiedener digitaler Werkzeuge reflektieren #jg7 #spo
 - Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden und mediengestützt darstellen #jg7 #spo
- Jgst. 8*
- SuS wählen konkrete Wiedergabemedien aus, die sie benutzen, um z.B. Filme zu schauen, Lieder zu hören etc. #jg8 #fra
 - SuS führen eine Karikaturanalyse der „guten Presse“ mit Hilfe digitaler Tools ([segu geschichte](#)) aus #jg8 #ges
 - SuS untersuchen digitale Bilder oder Videos hinsichtlich Inszenierung, Perspektive und möglicher Manipulation und reflektieren deren Einfluss auf die Wahrnehmung von Wirklichkeit #jg8 #phil
- Jgst. 9*
- Am Beispiel des Romans „Tschick“ von Wolfgang Herrndorf und der Verfilmung erlernen die SuS Grundlagen der Filmanalyse #jg9 #deu
 - SuS sichten unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg9 #fra
 - SuS wählen konkrete Wiedergabemedien aus, die sie benutzen, um z.B. Filme zu schauen, Lieder zu hören etc. #jg9 #fra
 - SuS lernen unterschiedliche Techniken und Funktionen von Filmmusik kennen, analysieren und reflektieren sie #jg9 #mus
- Jgst. 10*
- SuS sichten unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg10 #fra
 - SuS wählen konkrete Wiedergabemedien aus, die sie benutzen, um z.B. Filme zu schauen, Lieder zu hören etc. #jg10 #fra
 - SuS erstellen in Gruppen einen fiktiven Instagram-Account historischer Personen (z. B. DDR-Schülerin, BRD-Gastarbeiter, Arbeiter im Wirtschaftswunder, DDR-Grenzsoldat) #jg10 #ges
 - SuS kennen, analysieren und reflektieren die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen für ihre Identitätsbildung #jg10 #päd

5.2 Meinungsbildung

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

- Jgst. 7*
- SuS unterscheiden in Medien Realitätsdarstellungen und Darstellung virtueller Welten #jg7 #deu
 - SuS beschreiben mediale Gestaltungen von Werbung und analysieren sie hinsichtlich der Wirkungen (u.a. Rollenbilder) #jg7 #deu
 - SuS erkennen die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien (Beispiel: Abholzung Tropischer Regenwald, Desertifikation) und beurteilen diese in Bezug auf die Meinungsbildung #jg7 #erd
 - SuS beschreiben die rechtlichen Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld #jg7 #wipo
- Jgst. 8*
- SuS bilden eine eigene Meinung zum Thema Impfung, hinsichtlich der Empfehlungen der Impfkommision, indem sie eine zielgerichtete Recherche durchführen und verschiedene Positionen zum Thema kritisch bewerten. Dabei verwenden sie Faktenchecker und andere Optionen, wie das Faktensandwich des RKI #jg8 #bio
 - SuS erkennen die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien (Beispiel: Abholzung Tropischer Regenwald, Desertifikation) und beurteilen diese in Bezug auf die Meinungsbildung #jg8 #erd
 - SuS führen eine Karikaturanalyse der „guten Presse“ mit Hilfe digitaler Tools ([segu geschichte](#)) aus (Ge 8)
- Jgst. 9*
- SuS schauen unter den Aspekten der Medienkritik eine Geschichtsdokumentation #jg9 #ges
 - SuS können den Wahrheitsgehalt von Informationen einschätzen bzw. kritisch beurteilen #jg9 #fra
 - SuS erkennen die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Geschlechtsstereotypen in (sozialen) Medien und beurteilen diese in Bezug auf die Meinungsbildung #jg9 #päd





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN (einerseits Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten)

5.2 Meinungsbildung

Jgst. 10

- SuS setzen sich mit dem nachhaltigen Güterverkehr sowie aktuellen Entwicklungstrends kritisch auseinander mittels ausgewählter digitaler Quellen #jg10 #erd
- SuS setzen sich kritisch mit aktuellen Debatten in der Migrationspolitik auseinander #jg10 #erd
- SuS sichten unterschiedliche Textformate (Blogeintrag, Zeitungsartikel, ...) und untersuchen diese auf Informationsgehalt und Autorenintention #jg10 #fra
- SuS können den Wahrheitsgehalt von Informationen einschätzen bzw. kritisch beurteilen #jg10 #fra
- Gruppen erstellen einen fiktiven Instagram-Account historischer Personen (z. B. DDR-Schülerin, BRD-Gastarbeiter, Arbeiter im Wirtschaftswunder, DDR-Grenzsoldat) #jg10 #ges
- SuS erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien und beurteilen diese in Bezug auf die Meinungsbildung, z.B. in der nationalen und internationalen Berichterstattung zu Konflikten und Kriegen #jg10 #pol

5.3 Identitätsbildung

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

Jgst. 5

- SuS erkennen die Wechselwirkung zwischen Musik und Identitätsbildung und nutzen musikalische Medien zur eigenen Identitätsbildung (vor allem in Unterrichtsreihen "Soundtrack meines Alltags" (5) und "Die Jugend erhebt ihre Stimme - Rap" (8)) #jg5 #mus

Jgst. 7

- SuS führen und bewerten ein Interview mit einer/m Bauern/Adeligen/König/Magd etc. mit Hilfe von KI (bspw. telli, Paddy, Fobizz etc.) #jg7 #ges
- SuS beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (z.B. die Bedeutung von Likes in sozialen Netzwerken) #jg7 #wipo

Jgst. 8

- SuS erkennen die Wechselwirkung zwischen Musik und Identitätsbildung und nutzen musikalische Medien zur eigenen Identitätsbildung (vor allem in Unterrichtsreihen "Soundtrack meines Alltags" (5) und "Die Jugend erhebt ihre Stimme - Rap" (8)) #jg8 #mus

Jgst. 9

- SuS schauen unter den Aspekten der Medienkritik eine Geschichtsdokumentation #jg9 #ges

Jgst. 10

- Zum Thema „Wer bin ich? Wer will ich sein?“ analysieren die SuS aus digitalen und analogen Quellen Informationen und nutzen sie für die eigene Identitätsentwicklung #jg10 #deu
- SuS erkennen und analysieren durch die Auseinandersetzung mit medialem Hass und medialer Gewalt die Herausforderungen von Medien für die eigene Realitätswahrnehmung und Identitätsbildung #jg10 #päd
- SuS reflektieren den Einsatz von Social Media Apps zur Bildbearbeitung, hinterfragen Motive und Auswirkungen (z.B. Selbstdarstellung, Schönheitsideale) und bewerten deren Einfluss auf sich selbst und andere kritisch #jg10 #eng
- SuS erkennen und reflektieren die Nutzung von digitalen Medien für die eigene Identitätsbildung und setzen sich damit kritisch auseinander #jg10 #spa
- SuS beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt, indem sie die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren und die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen, z.B. anhand von LGBTQIA+ #jg10 #wppk

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Jgst. 5

- SuS reflektieren ihre eigene Mediennutzung #jg5 #eng
- SuS helfen sich gegenseitig, den Atlas-Führerschein zu absolvieren #jg5 #erd
- SuS beschreiben und reflektieren kritisch ihren täglichen Musikkonsum in Hinblick auf verwendete Medien (Apps, Streamingdienste) und Hardware (In-Ear-Kopfhörer etc.) #jg5 #mus

Jgst. 6

- SuS reflektieren ihre eigene Mediennutzung #jg6 #eng
- SuS reflektieren die Auswirkungen von Lärm/hoher Lautstärke auf die eigene Gesundheit; daraus leiten sie Regeln für einen gesundheitsbewussten Umgang mit Lautstärke (z. B. beim Medienkonsum mit Kopfhörern) ab #jg6 #phy

Jgst. 7





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN (einerseits Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten)

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

- SuS erkennen die Grenzen der Datenerhebung (Bsp. „Klimawandel“, „Auswirkungen tropischer Regenwald“) durch fehlende Aktualität im Internet / KI #jg7 #erd
- SuS beschreiben und reflektieren kritisch den Umgang mit Social Media, z.B. YouTube, Instagram, TikTok etc. und reflektieren vor diesem Hintergrund ihren eigenen Medienkonsum #jg7 #fra
- SuS analysieren Social-Media-Profile oder Influencer-Beispiele im Hinblick auf dargestellte Lebensentwürfe und deren Wirkung auf Selbstbilder #jg7 #phil
- SuS beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt (z.B. Reflektion des eigenen Medienkonsums über ein Medientagebuch) #jg7 #wipo- Vertiefung zu den Methodentagen Stufe 7

Jgst. 8

- SuS erkennen die Grenzen der Datenerhebung (Bsp. „Klimawandel“, „Auswirkungen tropischer Regenwald“) durch fehlende Aktualität im Internet / KI #jg8 #erd
- SuS beschreiben und reflektieren kritisch den Umgang mit Social Media, z.B. YouTube, Instagram, TikTok etc. und reflektieren vor diesem Hintergrund ihren eigenen Medienkonsum #jg8 #fra

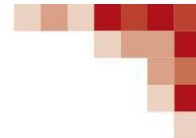
Jgst. 9

- SuS beschreiben und reflektieren kritisch den Umgang mit Social Media, z.B. YouTube, Instagram, TikTok etc. und reflektieren vor diesem Hintergrund ihren eigenen Medienkonsum #jg9 #fra
- SuS nutzen Gamification (Browser-Game „Kleine Schritte im großen Krieg“) als Aufarbeitung zur Friedenssicherung in der Gegenwart am Beispiel der Julikrise #jg9 #ges

Jgst. 10

- SuS beschreiben und reflektieren kritisch den Umgang mit Social Media, z.B. YouTube, Instagram, TikTok etc. und reflektieren vor diesem Hintergrund ihren eigenen Medienkonsum #jg10 #fra
- SuS beschreiben digitale Medien und ihre Wirkungen und reflektieren diese kritisch. Auf dieser Basis regulieren sie selbstverantwortlich die Nutzung digitaler Medien und reflektieren die pädagogischen Unterstützungsmöglichkeiten bei der Mediennutzung. #jg10 #päd





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN (Strategien zur Problemlösung, Grundfertigkeiten im Programmieren, Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt)

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

- Jgst. 6*
- SuS benennen Anwendungsbeispiele künstlicher Intelligenz aus ihrer Lebenswelt #jg6 #inf
 - SuS beschreiben das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe (EVA-Prinzip) als grundlegendes Prinzip der Datenverarbeitung #jg6 #inf
 - SuS erläutern die Funktionsweise eines Automaten aus ihrer Lebenswelt #jg6 #inf
 - SuS implementieren Algorithmen unter Berücksichtigung des Prinzips der Modularisierung #jg6 #inf
 - SuS implementieren informatische Modelle unter Verwendung algorithmischer Grundstrukturen #jg6 #inf
 - SuS beschreiben die grundlegende Funktionsweise künstlicher neuronaler Netze in verschiedenen Anwendungsbeispielen #jg6 #inf
- Jgst. 7*
- SuS erläutern digitale Farbmodelle (RGB, CMYK) mit Hilfe der Farbmischung von Licht und verwenden diese zur Erzeugung von digitalen Produkten #jg7 #phy
- Jgst. 8*
- SuS beschreiben und verstehen die Bedeutung der Digitalisierung von Märkten und des Zahlungsverkehrs, z. B. anhand von Online-Banking #jg8 #wipo
- Jgst. 9*
- SuS identifizieren, kennen und verstehen den Aufbau von Fake News mithilfe der App „Fake Escape“ #jg9 #deu

6.2 Algorithmen erkennen

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

- Jgst. 6*
- SuS identifizieren in Handlungsvorschriften Anweisungen und die algorithmischen Grundstrukturen Sequenz, Verzweigung und Schleife #jg6 #inf
 - SuS überprüfen die Wirkungsweise eines Algorithmus durch zielgerichtetes Testen und ermitteln durch die Analyse eines Algorithmus dessen Ergebnis #jg6 #inf
 - SuS setzen Muster und Zahlenfolgen fort, beschreiben Beziehungen zwischen Größen und stellen begründete Vermutungen über Zusammenhänge auf #jg6 #mat
- Jgst. 9*
- SuS erkennen, verstehen und reflektieren mithilfe der App „Fake Escape“ algorithmische Muster und Strukturen hinter Fake News #jg9 #deu
 - SuS nutzen das Heron-Verfahren oder den Algorithmus der Intervallhalbierung, um nachzuvollziehen, wie ein Taschenrechner die Wurzel einer Zahl berechnen kann #jg9 #mat

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

- Jgst. 5*
- SuS scannen Höhenlinien per App ein bzw. erstellen eigene Inselwelten und lassen diese in 3D darstellen #jg5 #erd
- Jgst. 6*
- SuS benennen an ausgewählten Beispielen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen auf ihre Lebens- und Erfahrungswelt #jg6 #inf
 - SuS bewerten einen als Quelltext, Programmablaufplan (PAP) oder Struktogramm dargestellten Algorithmus hinsichtlich seiner Funktionalität #jg6 #inf
 - SuS erstellen informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten #jg6 #inf
 - SuS implementieren Algorithmen in einer visuellen Programmiersprache unter Berücksichtigung des Prinzips der Modularisierung und bewerten einen Algorithmus hinsichtlich seiner Funktionalität #jg6 #inf
 - SuS lesen einen Schaltplan, setzen ihn in einer Simulation (z. B. PhET) als funktionierende Schaltung um, überprüfen die Funktion durch Mess-/Beobachtungsaufgaben (z. B. Stromfluss, Lampenhelligkeit) und dokumentieren ggf. Anpassungen am Modell. #jg6 #phy
- Jgst. 7*
- SuS nutzen Äquivalenzumformungen als systematisches Lösungsverfahren von linearen Gleichungen #jg7 #mat
- Jgst. 8*
- SuS übersetzen reale geometrische Situationen in mathematische Modelle #jg8 #mat
- Jgst. 10*
- SuS nähern Datenreihen durch geeignete mathematische Funktionen (linear oder exponentiell, trigonometrisch) an und nutzen dafür die Möglichkeiten einer Tabellenkalkulation #jg10 #mat





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN (Strategien zur Problemlösung, Grundfertigkeiten im Programmieren, Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt)

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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

Jgst. 5

- SuS werten die Vor- und Nachteile von Onlinekarten aus #jg5 #erd

Jgst. 6

- SuS erläutern an ausgewählten Beispielen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen #jg6 #inf
- SuS benennen Anwendungsbeispiele künstlicher Intelligenz aus ihrer Lebenswelt #jg6 #inf
- SuS beschreiben an Beispielen Bedeutung und Auswirkung von Informatiksystemen in der Lebens- und Arbeitswelt #jg6 #inf
- SuS interpretieren ausgewählte Daten als Information im gegebenen Kontext #jg6 #inf
- SuS bewerten ein Ergebnis einer informatischen Modellierung #jg6 #inf

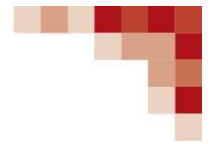
Jgst. 7

- SuS bewerten die Wirkung von Algorithmen für die eigene Meinungsbildung #jg7 #pol

Jgst. 10

- SuS erkennen die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien und beurteilen diese in Bezug auf die Meinungsbildung, z.B. in der nationalen und internationalen Berichterstattung zu Konflikten und Kriegen oder beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen in social media auf die Meinungsbildung zu Konflikten und Kriegen #jg10 #pol





Allgemeine Beschreibung der MKR-Kompetenzbereiche nach Altersstufen¹

Kompetenzbereich	Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren	Problemlösen und Modellieren
Stufe 5/6	SuS kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.	SuS recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.	SuS kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.	SuS erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	SuS beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.	SuS kennen grundlegende Prinzipien der digitalen Welt, besitzen Grundfertigkeiten im Programmieren und erkennen algorithmische Strukturen.
Stufe 7-10	SuS haben fundierte Kenntnisse digitaler Medien.	SuS führen fundierte Medienrecherche durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.	SuS analysieren Meinungsbildungsprozesse und kommunizieren adressatengerecht, verantwortungsbewusst und sicher.	SuS planen und realisieren Medienprojekte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	SuS bewerten mediale Darbietungsformen und ihre Wirkung.	SuS erkennen, nutzen und reflektieren algorithmische Strukturen und automatisierte Prozesse.

¹ Aus (erweitert um Kompetenzbereich „Problemlösen und Modellieren“): Leitfaden zum Medienpass NRW, Medienberatung NRW, 2016, S.6.

