Medienkonzept

Städtisches Gymnasium Koblenzer Straße

Stand: 30.09.2026

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 6
4.1 Supportstruktur 8
5 Bestandsaufnahme IT-Ausstattung 9
6. Unterrichtsentwicklung: Lehren und Lernen im digitalen Wandel 10
6.1 Didaktische Leitlinien für digital gestützten Unterricht am KOBI 10
6.1.1 Qualitätsmerkmale digital gestützten Unterrichts 11
6.1.2 Entwicklungsorientierung 12
6.2 Verortung der Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW 12
6.3 Medien- und Methodentraining 13
6.4 KOBI Lab – Digital Making Place 15
6.5 Berufsorientierung 15
7. Organisationsentwicklung 17
7.1 Vereinbarung zur Nutzung digitaler Endgeräte 17
7.2 Medienscouts – Peer-to-Peer-Medienbildung 17
7.3 KOBI Creators – Media Team 17
7.4 Selbstlernzentrum (SLZ) – Pilotbetrieb Sekundarstufe II 18
7.5 Richtlinien für digitale Öffentlichkeitsarbeit 18
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 21
11. Technologieentwicklung 22
11.1 Technisch-pädagogisches Gesamtkonzept 22
11.2 Schwerpunkt der Ausstattungsplanung 2026-2030 22
12. Evaluation und Fortschreibung 22
12.1 Digital-Check der Fachschaften (SiLP-Update aus Medienperspektive) 23
13. Quellen und Bezugsdokumente (Auswahl) 25
Anhang: Mediencurriculum 26

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 KOBI 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 Ganztag 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 Ganztagsgymnasium schafft das KOBI 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, Ganztag, Beratung und schulische Kommunikation.

2. Pädagogische Zielsetzungen

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

Das KOBI verfolgt zwei komplementäre Perspektiven, die spiralcurricular aufgebaut und durch Fachunterricht sowie überfachliche Bausteine (Methodentraining) abgesichert werden:

- **Lernen mit digitalen Medien** – didaktische Unterstützung fachlicher und überfachlicher Lernprozesse
- **Lernen über digitale Medien** – Medien, Plattformlogiken, Algorithmen und KI als Unterrichtsgegenstand

Die Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts, die 4K (Kreativität, Kollaboration, Kommunikation, kritisches Denken), dienen als gemeinsame Sprache unserer Unterrichtsentwicklung. Bei der Planung digital gestützter Lernarrangements wird deshalb systematisch geprüft:

- Wo entsteht ein kreatives Produkt oder eine neue Idee?
- Wo arbeiten Lernende kooperativ mit Rollen und Verantwortung?
- Wie wird Kommunikation adressatenbezogen und nachvollziehbar gestaltet?
- Welche Elemente fördern kritisches Denken (Quellenprüfung, Argumentation, Reflexion von KI und 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	KOBIneo (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

Grundlage ist die Medienkonzeptpflicht nach BASS 16-13 Nr. 4 (2001): Schulen erstellen ein pädagogisch begründetes Medienkonzept und stimmen es mit dem Schulträger im Rahmen der Medienentwicklungsplanung ab. Die zentralen Bezugsdokumente und ihre Bedeutung für das KOBI:

Bezugsdokument	Bedeutung für das KOBI
Leitfaden zur Medienkonzepterstellung (2019)	Medienkonzept als integrales Steuerungsinstrument schulischer Qualitätsentwicklung; verbindet pädagogische Ziele mit infrastrukturellen Maßnahmen
Medienkompetenzrahmen NRW	Verbindliche Kompetenzbereiche für Schülerinnen und Schüler; Grundlage der curricularen Integration digitaler Bildung in allen Fächern
Impulspapier II (MSB NRW, 2022)	Zentrale Entwicklungsbereiche für das Lernen in der digitalen Welt
Digitalstrategie Schule NRW (2022)	Digitale Schulentwicklung als langfristige, systemische Aufgabe, die Unterricht, Organisation, Personalentwicklung und Infrastruktur gleichermaßen betrifft

Tabelle 2: Bezugsdokumente

Daraus leiten sich für das KOBI folgende Punkte ab:

- **Leitperspektiven:** Chancengerechtigkeit, Kompetenzorientierung, Professionalisierung, Standardisierung, lernprozessbezogene Technologieentwicklung
- **Digitale Teilhabe:** schrittweise 1:1- bzw. 1:2-Ausstattung im Rahmen des Medienentwicklungsplans 2.0 der Stadt Düsseldorf, Selbstlernzentrum, perspektivisch ein BYOD-Konzept (Bring Your Own Device)
- **Curriculum:** systematische Verortung des Medienkompetenzrahmens in den schulinternen Lehrplänen – fachlich integriert, mit den 4K und im zunehmenden Maße auch KI-Kompetenzen verschränkt; die MKR-Matrix bildet hierfür die Grundlage und wird sukzessive weiterentwickelt
- **Professionalisierung:** schulinterne Fortbildungsformate, kollegiale Lernsettings und Mikrofortbildungen sind strukturell verankert und eng mit Unterrichts- und Schulprogrammarbeit verbunden

Digitalisierung ist kein Projekt mit Enddatum, sondern ein fortlaufender Gestaltungsauftrag in gemeinsamer Verantwortung.

4. Steuerungs- und Supportstruktur

Digitale Schulentwicklung ist am KOBI auf Leitungsebene verankert und wird als Querschnittsaufgabe der erweiterten Schulleitung verstanden. Schulleitung, der Koordinator für IT und Digitalisierung, die Fachkonferenzen sowie Teams und Projektgruppen stimmen sich kontinuierlich ab. So bleiben Verantwortlichkeiten verlässlich, Entscheidungswege kurz und pädagogische Innovation und technische Infrastruktur dauerhaft verbunden.

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 3: 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 Kärstens, Frau Kießling, Herr Krugmann, Frau Norden, Schulsozialarbeit: Frau Kluth
digitale Öffentlichkeitsarbeit	Homepage, Instagram, Freigabeprozesse, Krisenkommunikation	Herr Radermacher (Homepage) Frau Beckmann (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
KOBI Creators	Schülerredaktion, Foto-/Videodokumentation, redaktionelle Medienproduktion, Begleitung schulischer Projekte und Veranstaltungen	Frau Beckmann, KOBI-Creators-Team
KOBI-Lab	Aufbau und pädagogische Weiterentwicklung des Digital Making Place, Koordination von Raum, Geräten, Sicherheitsstandards, Unterrichtsprojekten und Kooperationen	Frau Bachmeier, Herr Büdenbender, Herr Drobisch, Frau Joost
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 4: Ansprechpersonen nach Verantwortungsbereichen

Alle Genannten unterstützen schulische Vorhaben im Bereich digitaler Bildung, begleiten Projekte und wirken an der Umsetzung mit. Durch Peer-to-Peer-Beratung – unter Schülerinnen und Schülern wie im kollegialen Austausch – wird digitale Kompetenz niedrigschwellig weitergegeben.

4.1 Supportstruktur

Der technische Support ist zweistufig organisiert:

- **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 i-Pads; 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-Ausstattung)

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 5: Übersicht IT-Ausstattung (Auswahl)

6. Unterrichtsentwicklung: Lehren und Lernen im digitalen Wandel

6.1 Didaktische Leitlinien für digital gestützten Unterricht am KOBI

Digitale Medien werden am KOBI zielklar, altersangemessen, datenschutzbewusst und funktional eingesetzt. Sie individualisieren Lernprozesse, beschleunigen Feedback, ermöglichen Kooperation und kreative Lernprodukte – nicht als Selbstzweck, sondern zur qualitativen Weiterentwicklung von Unterricht im Rahmen der vorhandenen technischen und organisatorischen Möglichkeiten.

Abbildung 1: Leitidee digitaler Bildung am KOBI

Lernen mit digitalen Medien erweitert didaktische Handlungsspielräume: Recherche, kollaborative Zusammenarbeit, kreative Gestaltung, individuelle Förderung und Diagnostik.

Lernen über digitale Medien macht Plattformen, Algorithmen, Künstliche Intelligenz, Datenschutz und Medienethik selbst zum Unterrichtsgegenstand. Übergeordnetes Ziel ist digitale Mündigkeit: ein reflektiertes Verständnis digitaler Systeme und verantwortungsbewusste Teilhabe an einer digital geprägten Gesellschaft.

6.1.1 Qualitätsmerkmale digital gestützten Unterrichts

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

Abbildung 2: Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts

Im Sinne einer gemeinsamen professionellen Haltung streben wir an:

- **Aktivierung und Selbstständigkeit:** Individualisierung, Übung, Diagnose und Rückmeldung; Lernende übernehmen zunehmend Verantwortung für ihren Lernprozess.
- **Kollaboration:** kooperative Arbeitsformen, gemeinsame Dokumente (z. B. in Edumaps NRW), Peer-Feedback, Rollenübernahme in Gruppenprozessen.
- **Kommunikation:** digitale Beiträge adressatenbezogen, strukturiert und nachvollziehbar gestalten; Rückmeldungen erfolgen konstruktiv.
- **Kreativität:** eigenständige Lernprodukte (Präsentationen, Erklärvideos, Stop-Motion-Videos, digitale Visualisierungen), wo fachlich sinnvoll.
- **Kritisches Denken**: Informationen, Quellen und KI-generierte Inhalte prüfen und einordnen; Bewusstsein für Medienwirkungen, Algorithmen und Verzerrungen.
- **Schutzrechte und Verantwortung:** Datenschutz, Urheberrecht und Persönlichkeitsrechte werden beachtet.
- **Zielklarheit und Transparenz:** digitale Werkzeuge unterstützen klar definierte Lernziele; Erwartungshorizonte und Kriterien sind transparent.

6.1.2 Entwicklungsorientierung

Diese Leitlinien sind kein starres Kontrollinstrument, sondern Ausdruck unserer gemeinsamen professionellen Haltung. Die konkrete Ausgestaltung erfolgt im Rahmen der pädagogischen Freiheit – abhängig von Lerngruppe, Fach, Thema und didaktischer Zielsetzung. Die Leitlinien werden im kollegialen Austausch, in Fachkonferenzen und in Fortbildungen weiterentwickelt.

6.2 Verortung der Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW

Die systematische Förderung digitaler Kompetenzen erfolgt am KOBI auf Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW. Ziel ist es, die dort beschriebenen Kompetenzbereiche spiralcurricular 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 Mediencurriculums.

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: Es greift als pädagogisches Sicherungsnetz die Kompetenzbereiche systematisch auf, die einzelne Fächer nicht oder nur teilweise abdecken – etwa die Einführung in schulische Systeme (KOBIneo, Schul-iPads), Datenschutz und digitale Identität, den reflektierten Umgang mit KI, Desinformation und Deepfakes sowie Präsentation und digitale Kommunikation.

Die einzelnen Bausteine sind dabei altersangemessen aufeinander abgestimmt und werden über die Jahrgangsstufen hinweg zunehmend vertieft. Auch die **Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz** ist spiralcurricular angelegt. In Jahrgangsstufe 5 erwerben die Schülerinnen und Schüler zunächst ein altersangemessenes Grundverständnis von KI und lernen typische Anwendungen aus ihrem Alltag kennen. Darauf aufbauend rücken in Jahrgangsstufe 7 die kritische Analyse KI-generierter Inhalte, insbesondere Deepfakes und Desinformation, sowie die Wirkung von Algorithmen stärker in den Mittelpunkt. In Jahrgangsstufe 9 wird die Perspektive schließlich auf gesellschaftliche und ethische Fragestellungen erweitert, etwa auf den Einsatz von KI in Medizin, Überwachung, Robotik, Kunst und Musik sowie auf Fragen von Verantwortung. Die Progression führt damit vom Erkennen und grundlegenden Verstehen über das kritische Prüfen hin zur reflektierten gesellschaftlichen Beurteilung von KI.

Um unterschiedliche Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler beim Übergang von der Grundschule auszugleichen, wird in Jahrgangsstufe 5 im Rahmen der Klassenleitungsstunden die verbindliche Unterrichtseinheit „Fit im Netz und im Umgang mit KI" durchgeführt. Sie vermittelt grundlegende Kompetenzen für einen sicheren, selbstbestimmten und reflektierten Umgang mit digitalen Medien und bildet damit die gemeinsame Grundlage für die weitere spiralcurriculare Medienbildung am KOBI. Die Unterrichtseinheit umfasst zentrale Bereiche des MKR NRW und verbindet technische Grundlagen mit Informations- und Recherchekompetenz, digitaler Kommunikation, Datenschutz und Persönlichkeitsrechten, Urheberrecht, Medienreflexion sowie einer altersangemessenen Einführung in KI.

Stufe	Veranstaltung / Projekt
5 - 10	Elternabende zum Thema *„Digitale Medien"*

5	Methodentage *Ankommen am KOBI* Verbindliche Unterrichtseinheit „Fit im Netz und im Umgang mit KI" im Rahmen der Klassenleitungsstunden. Inhalte: KOBIneo und Kommunikation im Klassenchat; Funktionsweise des Internets; Internet-ABC mit sicherem Surfen, Datenschutz, Recherche, sozialen Netzwerken, Cybermobbing und Betrugsformen; Urheberrecht; Online-Spiele und Medienreflexion; Grundlagen und Alltagsanwendungen Künstlicher Intelligenz.
7	Methodentage *Digitale Mediennutzung* 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) Workshop *What's on?* Inhalte (Auswahl): Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Methoden zum Thema Medienkonsum: Wirkungen und Risiken, Reflektion der eigenen Haltung, verantwortungsvoller Umgang mit Medien, Handlungsalternativen
8	Workshop *Gefahren im Netz*
9	Methodentage *Präsentieren unter Nutzung digitaler Medien* 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 6: Medien- und Methodentraining im Schuljahr 2026/27

6.4 KOBI Lab – Digital Making Place

Mit dem KOBI Lab entsteht im Raum H110 schrittweise ein schulischer Digital Making Place (DMP), der projektorientiertes, fächerübergreifendes und selbstständiges Lernen mit digitalen Technologien ermöglicht. Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene Ideen, entwerfen und fertigen Produkte, programmieren Systeme, produzieren Medien und reflektieren den Einsatz digitaler Technologien und Künstlicher Intelligenz. Der Schwerpunkt liegt dabei nicht auf einzelnen Geräten, sondern auf kreativen Problemlöseprozessen, Teamarbeit, Eigenverantwortung und der Verbindung von digitaler und analoger Gestaltung.

Das KOBI Lab verbindet die Bereiche Ideen & Design, Produktion & Making, Medien & Präsentation sowie Verantwortung & Entrepreneurship. Dazu gehören unter anderem 3D-Druck und digitale Konstruktion, Plotten und Textilgestaltung, Mikrocontroller und Robotik, Audio- und Videoproduktion sowie KI-gestützte Ideen- und Entwurfsprozesse. Die Nutzung erfolgt in Arbeitsgemeinschaften, Projekttagen, Wettbewerben, im Fachunterricht und perspektivisch im Rahmen einer Schülerfirma.

Als überfachlicher Lernraum unterstützt das KOBI Lab alle sechs Kompetenzbereiche des MKR NRW. Einen besonderen Schwerpunkt bilden Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Modellieren, Kommunizieren und Kooperieren sowie Analysieren und Reflektieren. Die Nutzung wird schrittweise aufgebaut und durch Einweisungen, Sicherheitsstandards, Geräteführerscheine und Peer-Mentoring abgesichert.

Das KOBI Lab schafft dabei einen besonderen Lernraum für die im Medienkonzept verankerten 4K: Kreativität wird in eigenen Entwürfen und Produkten sichtbar, Kollaboration in arbeitsteiligen Projektprozessen, Kommunikation in Dokumentation und Präsentation sowie kritisches Denken in der Entwicklung, Erprobung und Reflexion eigener Lösungswege.

Eine besondere Rolle übernimmt dabei das Media Team *KOBI Creators*, die Projekte des KOBI Labs sowie weitere schulische Vorhaben medial begleitet, dokumentiert und deren Ergebnisse für die Schulgemeinschaft sichtbar macht.

6.5 Berufsorientierung

E-Learning-Angebote spielen bei uns eine zentrale Rolle für die individuelle berufliche Orientierung von Schülerinnen und Schülern. Digitale Lernangebote ermöglichen einen niedrigschwelligen 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:

- Die Nutzung privater Geräte auf dem Schulgelände ist grundsätzlich untersagt; Ausnahmen gelten nur in klar angeleiteten Unterrichtsszenarien und definierten Sonderfällen.
- Ton-, Bild- und Videoaufnahmen sind zur Wahrung der Persönlichkeitsrechte grundsätzlich untersagt.
- Die Vereinbarung schützt Lernzeit und Begegnung, verhindert Missbrauch und schafft Chancengleichheit (z. B. Reduktion individueller KI-Nutzung im Unterricht).
- Die gezielte, angeleitete Nutzung schulischer Medien für kreative und kollaborative Lernprodukte bleibt ausdrücklich möglich.

Die Vereinbarung ist Bestandteil der schulischen Digitalkultur und wird regelmäßig reflektiert und bei Bedarf angepasst.

7.2 Medienscouts – Peer-to-Peer-Medienbildung

Schülerinnen und Schüler des KOBI haben in der zweiten Hälfte des Schuljahres 2025/26 die landesweite Qualifizierung im Programm Medienscouts NRW absolviert und stehen der Schulgemeinschaft ab dem Schuljahr 2026/27 zur Verfügung. Sie werden von zwei Beratungsfachkräften begleitet und arbeiten eng mit Schulleitung und Digitalisierungsbeauftragtem zusammen. Als Peer-Multiplikatoren stärken sie insbesondere Kommunikation, kritisches Denken und verantwortungsvolle Mediennutzung. Mögliche Einsatzfelder:

- Klassenbesuche
- Methoden- und Projekttage
- Informationskampagnen
- Mitarbeit bei schulischen Medienprojekten

7.3 KOBI Creators – Media Team

Die KOBI Creators sind eine von Schülerinnen und Schülern getragene Medienredaktion, die die schulische Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit aktiv mitgestaltet. Sie entwickeln Themen, dokumentieren schulische Veranstaltungen und Projekte in Foto, Video und Text und produzieren daraus adressatengerechte Beiträge für

schulische Kommunikationskanäle. Perspektivisch können hierzu auch Podcasts, Interviews, Imagefilme sowie die mediale Begleitung von Projekten des KOBI Labs gehören.

Die Arbeit der KOBI Creators verbindet praktische Medienproduktion mit journalistischem Arbeiten, Teamarbeit und verantwortungsvoller digitaler Kommunikation. Schülerinnen und Schüler übernehmen dabei zunehmend Verantwortung für Planung, Gestaltung und redaktionelle Abläufe. Veröffentlichungen erfolgen nach einem verbindlichen Freigabeprozess; die Verantwortung für die schulischen Veröffentlichungswege und die entsprechenden Zugänge verbleibt bei der Schule.

Die KOBI Creators arbeiten insbesondere mit dem KOBI Lab und dessen Media-Zone zusammen. Dadurch entsteht ein praxisnaher Lernraum, in dem Medienkompetenz nicht nur thematisiert, sondern in realen schulischen Kommunikationssituationen angewendet wird.

7.4 Selbstlernzentrum (SLZ) – Pilotbetrieb Sekundarstufe II

Das Selbstlernzentrum wird zunächst im Pilotbetrieb für die Sekundarstufe II (EF, Q1, Q2) eingerichtet. Es bietet einen ruhigen, strukturierten Lernraum für eigenverantwortliches Arbeiten und die Vorbereitung auf Leistungsnachweise und Prüfungen – mit Zugang zu digitaler Unterstützung für Recherche, Ausarbeitung und Präsentationsvorbereitung.

- **Zugang:** zu festgelegten Zeiten zwischen der 3. und 6. Stunde; Schlüsselausleihe gegen Pfand mit dokumentierter Ausgabe und Rückgabe
- **Regeln:** Lernruhe; digitale Endgeräte ausschließlich zu schulischen Zwecken; respektvoller Umgang mit Raum, Mobiliar und Technik
- **Aufsicht:** der Pilotbetrieb ist grundsätzlich unbeaufsichtigt und setzt ein hohes Maß an Eigenverantwortung voraus
- **Geräteausleihe:** wer kein eigenes Gerät nutzen kann oder darf, leiht ein iPad über das Oberstufenbüro aus (geregeltes Verfahren, Dokumentation, Haftungsregelungen)
- **Evaluation:** der Pilotbetrieb wird regelmäßig reflektiert; Erfahrungen fließen in die Weiterentwicklung des Konzepts ein

7.5 Richtlinien für digitale Öffentlichkeitsarbeit

Zur Sicherung einer verantwortungsvollen digitalen Kommunikation gelten die Regelungen und Standards in Tabelle 7.

Baustein	Standard / Regel
Zuständigkeit	Schulleitung / *KOBI Creators*, 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 7: Standards der digitalen Öffentlichkeitsarbeit

8 Entwicklungsziele 2026-2030

Die digitale Schulentwicklung am KOBI 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 implementieren und evaluieren
- KI-Pädagogik präzisieren (Prompting, Bewertung KI-Inhalte, Transparenz / Verantwortung)
- Aufbau der *KOBI Creators* als Media Team
- verbindliches Basiscurriculum digitale Medien und KI in Jahrgangsstufe 5 implementieren und evaluieren („Fit im Netz und im Umgang mit KI" in den Klassenleitungsstunden)
- KOBI Lab als schulischen Digital Making Place in H110 aufbauen, pilotieren und schrittweise in Unterricht, Ganztag und Projektarbeit integrieren

8.2 Mittelfristige Ziele

- Tablet-Nutzung Sek I schrittweise ausbauen (Richtung 1:1, schulträgerabhängig)
- 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 – getragen als kollegialer Prozess, nicht als Einzelinitiative. In Zusammenarbeit mit dem Fortbildungsbeauftragten wurden folgende Formate etabliert:

- Digitale Ecke in Konferenzen und Mikrofortbildungen (z. B. „KI-Mittagshäppchen") mit Transferaufgaben
- „Kollegium schult Kollegium" am Pädagogischen Tag
- Dokumentation von Best-Practice-Beispielen in KOBIneo und Edumaps zur leichten Fortschreibung
- externe Fortbildungsangebote, regelmäßig publiziert über KOBIneo und den wöchentlichen Newsletter

Beim Pädagogischen Tag im Februar 2026 wurde das Format „Aus der Praxis für die Praxis" erprobt: Lehrkräfte bieten praxisorientierte Sessions für Kolleginnen und Kollegen an. Die Evaluation fiel deutlich positiv aus. Das Format wird daher künftig jährlich im Rahmen eines Pädagogischen Tages verankert und weiterentwickelt – insbesondere mit Blick auf Praxisanteile, Erprobungsphasen und Transferunterstützung. So werden vorhandene Kompetenzen im Kollegium sichtbar, der Austausch gestärkt und konkrete Impulse für Unterrichts- und Schulentwicklung gesetzt.

10. Kooperationsentwicklung

Digitale Schulentwicklung gelingt nur im Zusammenspiel verschiedener Akteurinnen und Akteure innerhalb und außerhalb der Schule. Das Medienkonzept ist daher zugleich Grundlage für verbindliche Kooperationen:

- **Schulträger:** Abstimmung im Rahmen des Medienentwicklungsplans 2.0 (Ausstattung, Betrieb, Support, Austauschzyklen)
- **Eltern:** transparente Kommunikation (WebUntis, Homepage), Elternabende und Workshops zu Information und Prävention, gemeinsame Verantwortung
- **Ganztag (AWO):** PCs im Nachmittagsbereich für Lernzeiten und Recherche

- **Externe Partner:** Prävention (z. B. Polizei, Medienberatung, Jugendhilfe, DigitalAkademie), MINT- und Kulturpartner für Making- und Medienprojekte
- **Digital Making Place:** Kooperation mit dem Kommunalen Medienzentrum, den Digital Making Places NRW, dem LVR-Zentrum für Medien und Bildung, Hochschulen, regionalen Makerspaces, Unternehmen und Schülerlaboren; perspektivisch gemeinsame Making-Angebote mit Grundschulen

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:** Aufbau des KOBI Labs in H110 als schulischer Digital Making Place (DMP). Die Ausstattung wird stufenweise und pädagogisch bedarfsorientiert entwickelt. Ausgangspunkt bilden die vorhandenen Mehrfarben-3D-Drucker und Mikrocontroller; ergänzt werden insbesondere digitale Fertigung, Medienproduktion sowie Design- und KI-Arbeitsplätze. Weitere Ausstattung erfolgt abhängig von Nutzung, Sicherheitsanforderungen und pädagogischem Mehrwert.
- **Software/Lizenzen**: zentral administrierbare, standardisierte Softwarelandschaft; kollaborative Office-Suite als Basis
- **Basistechnik:** Austauschzyklen für Displays, WLAN, Endgeräte zur Ausfallsicherheit und kalkulierbarem Support

12. Evaluation und Fortschreibung

Das Medienkonzept wird als zyklischer Schulentwicklungsprozess verstanden. Die Evaluation umfasst die Umsetzung im Unterricht, die Wirksamkeit der Vereinbarung zur Nutzung digitaler Endgeräte, Fortbildungswirksamkeit und -bedarfe sowie die techni-

schen Rahmenbedingungen im Austausch mit dem Schulträger. Der Digitalisierungsbeauftragte begleitet die Evaluation und wirkt an der Weiterentwicklung des Konzepts mit.

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
KOBI Lab / DMP	Nutzungszahlen, beteiligte Fächer und Lerngruppen, Feedback von SuS/LuL, Anzahl und Art der Projekte, Sicherheits- und Materialerfahrungen	laufend

Tabelle 8: Evaluationsinstrumente

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

Damit die MKR-Verortung in den schulinternen Lehrplänen (SiLP) aktuell, praxisnah und transparent bleibt, benennt jede Fachschaft jährlich eine Rolle „Digital-Check". Ziel ist ein schlanker Prozess mit kleinen, regelmäßigen Aktualisierungen statt seltener Großüberarbeitungen. Die Maßnahme knüpft an die Evaluation des Pädagogischen Tages „Digitale Medien und KI" an. Aufgaben der Rolle:

- den Überblick behalten, wo und wie der MKR im SiLP des Faches verankert ist
- über das Schuljahr hinweg kurze Rückmeldungen und Impulse aus der Fachschaft sammeln
- einmal pro Schuljahr eine Mini-Evaluation anstoßen – idealerweise als fester Tagesordnungspunkt einer regulären Fachkonferenz (ca. 15–25 Minuten)
- die medienbezogenen SiLP-Passagen nachpflegen (präzisieren, Doppelungen reduzieren, Lücken schließen, Beispiele aktualisieren) und Änderungen knapp in der MKR-Matrix dokumentieren

Leitfragen des jährlichen Mini-Checks:

- Sind die medienbezogenen Anteile an den passenden Unterrichtsvorhaben eindeutig verortet und konkret beschrieben?
- Ist die Zielsetzung aus Sicht der Lernenden klar – welche Handlung, welches Produkt, welche Kompetenz wird sichtbar, und handelt es sich um Lernen mit oder über Medien?
- Ist eine sinnvolle Progression im Fach erkennbar, ohne unnötige Wiederholungen?
- Sind Machbarkeit (Ausstattung, Organisation) sowie Reflexions- und Verantwortungsaspekte (Quellenkritik, Datenschutz, angemessener Umgang mit digitalen Inhalten) berücksichtigt?
- Können medienbezogene Leistungen fair in die Leistungsbewertung einfließen?

Alle Kolleginnen und Kollegen der Fachschaft tragen mit kurzen, konkreten Rückmeldungen bei – etwa zu bewährten Unterrichtsideen und Materialien, zu Unklarheiten oder Lücken im SiLP oder zu Festlegungen, die sich in der Praxis nicht gut umsetzen lassen (Zeit, Ausstattung, Datenschutz, Leistungsbewertung). Die Ergebnisse werden auf wenige konkrete Anpassungen begrenzt, umgesetzt und knapp dokumentiert. So bleibt der Digital-Check handhabbar, hält die Lehrpläne aus Medienperspektive aktuell und stärkt die Qualität digital gestützten Unterrichts.

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

Gymnasium Koblenzer Straße
Theodor-Litt-Straße 2
40593 Düsseldorf
☎0211-8997600
gy.theodorlittstr@duesseldorf.de

Medienkompetenzvermittlung

Gymnasium Koblenzer Straße

Jgst. 5 bis 10

Stand: 01.09.2026

Abkürzungsverzeichnis

#che	Chemie	#mat	Mathematik
#bio	Biologie	#MT	Methodentage
#deu	Deutsch	#mus	Musik
#eng	Englisch	#päd	Pädagogik
#erd	Erdkunde	#phy	Physik
#fra	Französisch	#pol	Politik
#ges	Geschichte	#phil	Praktische Philosophie
#inf	Informatik	#spo	Sport
#KLS	Klassenleitungsstunden	#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 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (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 lernen KOBIneo als schulische Lernplattform kennen und nutzen digitale Werkzeuge wie Edumaps zur gemeinsamen Erarbeitung und Sicherung von Ergebnissen #jg5 #KLS
- 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

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 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
- 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 hören sich die Audioversionen des Lektionstextes zur sicheren Aussprache des Lateinischen an #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 setzen das Erlernen des Wortschatzes und die Festigung der Grammatikkenntnisse (begleitend zum Lehrwerk) mithilfe der Navigium-Software unter Nutzung weiterer Funktionen fort (bspw. Duell, Certamen, Grammatiktrainer) #jg8 #lat
- 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 Titschen 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

1. Bedienen und Anwenden (beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung)

1.2 Digitale Werkzeuge

(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
- SuS setzen iPad und Whiteboard gezielt im Rahmen ihrer bildnerischen Gestaltungs- und Präsentationsprozesse ein #jg9 #kun
- SuS nutzen zur ergänzenden Wortschatzarbeit ab dem 2. Hbj. das Schulwörterbuch in der Navigium-Software in Verbindung mit den Formentabellen zur sicheren Bestimmung der Satzgliedfunktionen #jg9 #lat
- 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 Stadtexkursion 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 nutzen für die Vokabelrecherche das Schul- und Großwörterbuch der Navigium-Software und lernen, bei der Auswahl der Bedeutung den Textkontext zu berücksichtigen #jg10 #lat
- 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

1. Bedienen und Anwenden (beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung)

1.3 Datenorganisation

- SuS legen zum Erlernen des Wortschatzes in der Navigium-Software einen Karteikasten an, den sie fortlaufend pflegen. Zur Festigung des Wortschatzes verwenden sie unterschiedliche Abfrageformen (bspw. schriftlich, mündlich, Mult.-Choice, Sprint) #jg7 #lat

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

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Jgst. 5
- SuS unterscheiden private und öffentliche Daten, reflektieren digitale Datenspuren und kennen grundlegende Möglichkeiten zum Schutz eigener und fremder Daten #jg5 #KLS

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
- SuS recherchieren im Internet zu unterschiedlichen alltäglichen römischen Themen (bspw. Straßenbau, Kleidung, Nahrung, Gladiatorentypen etc.) und berücksichtigen bei der Ergebnispräsentation in Form von (digitalen) Lernplakaten die Informationssicherheit und das Urheberrecht #jg7 #lat
- SuS erlernen den verantwortungsvollen Umgang mit persönlichen Daten, indem sie Rollen- und Medienkompetenzspiele durchlaufen und reflektieren #jg7 #MT

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) funktional ein #jg5 #deu
- SuS recherchieren aktuelle und relevante Daten zu einem Bauernhof (Fleisch-/Milch-/Salatproduktion), um an einem Gruppenpuzzle teilzunehmen #jg5 #erd
- SuS nutzen Suchmaschinen zielgerichtet, wenden grundlegende Suchstrategien an und erschließen Suchergebnisse mithilfe einfacher Kriterien und Checklisten #jg5 #KLS

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) 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
- SuS recherchieren im Internet zum römischen Alltagsleben im Rahmen des Quid ad nos im 21. Jahrhundert mit anschließender Ergebnispräsentation #jg7 #lat

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
- SuS führen eine kritische Informationsrecherche, -auswertung und -präsentation zu Personen und anderen Gestalten des antiken Mythos durch #jg8 #lat

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

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

2.1 Informationsrecherche

- 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

2.2 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
- SuS filtern und strukturieren Informationen aus altersgerechten Medienangeboten und bereiten diese in Expertengruppen für ein Lernprodukt auf #jg5 #KLS

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

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

2.2 Informationsauswertung

- 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

2.3 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 Recherchetools bewusst; differenzieren und bewerten Inhalte #jg5 #deu
- SuS prüfen Suchergebnisse und Online-Inhalte anhand einfacher Kriterien und unterscheiden vertrauenswürdige von potenziell irreführenden Angeboten #jg5 #KLS

Jgst. 6
- SuS werden sich der verschiedenen Quellen in gängigen Recherchetools 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
- SuS prüfen kritisch, inwieweit Quellen vertrauenswürdig sind #jg7 #MT

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. 5
- SuS erkennen betrügerische, manipulative oder gefährdende Angebote im Internet und kennen grundlegende Schutz- und Reaktionsmöglichkeiten #jg5 #KLS

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

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

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 nutzen digitale Medien, um angeleitet den historischen und archäologischen Hintergrund zu den Galliern und Germanen zu recherchieren #jg10 #lat
- 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 digitale Mindmap / auf einem Edupad dar #jg5 #ges
- SuS nutzen digitale Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten im schulischen Kontext zielgerichtet und verantwortungsbewusst #jg5 #KLS

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 adressatenangemessen #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
- SuS erstellen eine Reportage zum Thema "Wahlkampf in der Antike und heute" mit fiktiven Kandidaten im Interview #jg8 #lat

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
- SuS erstellen eine eigenes Produkt zu einer Fabel (Film, Hörspiel, Präsentation) mithilfe digitaler Medien #jg9 #lat

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
- SuS formulieren und begründen Regeln für eine respektvolle und sichere Kommunikation in Gruppenchats und wenden diese an #jg5 #KLS
- 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

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

- 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
- 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. 5
- SuS reflektieren Chancen und Risiken sozialer Netzwerke und unterscheiden private und öffentliche Kommunikation im Internet #jg5 #KLS

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

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

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

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
- SuS verfassen einen Social-Media-Beitrag z.B. zur Expansionspolitik Caesars (bspw. Twitternachricht) #jg10 #lat

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. 5
- SuS erkennen Formen von Cybermobbing, betrachten unterschiedliche Rollen und Perspektiven und kennen angemessene Reaktions- und Unterstützungsmöglichkeiten #jg5 #KLS
- SuS erkennen typische Formen von Online-Betrug, Abzocke und Datendiebstahl und kennen grundlegende Möglichkeiten, sich davor zu schützen #jg5 #KLS

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 übertragen den Begriff "Trojaner" ins Digitale und vergleichen die Verwendung im Trojanischen Krieg und in der heutigen Cyberkriminalität #jg8 #lat
- 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 bereiten Informationen in Expertengruppen auf, gestalten ein übersichtliches Lernplakat und präsentieren ihre Ergebnisse im Museumsgang oder in einem Kurzvortrag #jg5 #KLS
- 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 Blogeintrag 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 erstellen die Titelseite einer Zeitung (z.B. über die Vorkommnisse im Bezug auf das trojanische Pferd) #jg8 #lat
- 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-Sequenzer-Apps #jg8 #mus

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

- 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 Titschen 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
- 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 Blogeinträge 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 nutzen die Visualisierung der Texte via PC/Tablet/Beamer (bspw. Einrückmethode, Markierung der Satzglieder) zur Texterschließung und Vorentlastung #jg9 #lat
- 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
- Die SuS setzen sich eigenverantwortlich mit einem Thema auseinander, recherchieren und analysieren geeignete Informationen, erstellen eine anschauliche und strukturierte Keynote-Präsentation und trainieren ihre Präsentationskompetenz, indem sie ihre Ergebnisse der Lerngruppe vorstellen #jg9 #MT

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 Blogeintrag über eine vergangene Reise #jg10 #spa

4.2 Gestaltungsmittel

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

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

4.2 Gestaltungsmittel

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
- 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
- SuS erarbeiten eine fiktive Fremdenführung im antiken Rom und entwickeln bspw. mit Book Creator einen multimedialen Reiseführer #jg7 #lat

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
- SuS arbeiten kreativ mit Audios und dem Aufnehmen eines Hörspiels (z.B. Podcast zu einem römischen exemplum) #jg8 #lat

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
- SuS nutzen digitale Apps, z. B. Navigium, für die Texterschließung zum Markieren von Handlungsträgern, Charaktereigenschaften, zur Textrekonstruktion mit digitalen Textbausteinen in kooperativen Lernformen #jg9 #lat

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. 5
- SuS geben bei eigenen Lernprodukten die verwendeten Internetquellen in einfacher und altersangemessener Form an #jg5 #KLS

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

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

4.3 Quellendokumentation

- 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

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Jgst. 5
- SuS kennen grundlegende Regeln des Urheber- und Nutzungsrechts und reflektieren das Kopieren und Weitergeben von Texten, Bildern, Musik und Videos #jg5 #KLS

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 Blogeintrags/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 Blogeintrags/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 Blogeintrags/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
- SuS untersuchen altersangemessen soziale Netzwerke und Online-Spiele hinsichtlich ihrer Funktionen, Chancen und Risiken #jg5 #KLS

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 interessengeleitete 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 interessengeleitete 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 Impfkommission, 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 interessengeleitete 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 #jg8 #ges
- SuS berücksichtigen die subjektive Meinungsbildung bei der öffentlichen Äußerung von Gesellschaftskritik am Beispiel Diogenes #jg8 #lat

Jgst. 9
- SuS schauen unter den Aspekten der Medienkritik eine Geschichtsdokumentation #jg9 #ges

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

5.2 Meinungsbildung

- SuS können den Wahrheitsgehalt von Informationen einschätzen bzw. kritisch beurteilen #jg9 #fra
- SuS erkennen die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Geschlechtsstereotypen in (sozialen) Medien und beurteilen diese in Bezug auf die Meinungsbildung #jg9 #päd

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

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

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Jgst. 5
- SuS reflektieren ihre eigene Mediennutzung #jg5 #eng
- SuS helfen sich gegenseitig, den Atlas-Führerschein zu absolvieren #jg5 #erd
- SuS reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten insbesondere im Umgang mit sozialen Medien und Online-Spielen und entwickeln Kriterien für einen verantwortungsvollen Umgang #jg5 #KLS
- 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
- 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. 5
- SuS beschreiben grundlegende technische Strukturen des Internets und erläutern vereinfacht das Zusammenspiel von Endgeräten, Routern, Servern und Datenwegen #jg5 #KLS
- SuS beschreiben Künstliche Intelligenz altersangemessen in Grundzügen und benennen Anwendungsbeispiele von KI aus ihrer Lebenswelt #jg5 #KLS
- SuS benennen Anwendungsbeispiele künstlicher Intelligenz aus ihrer Lebenswelt #jg5 #KLS

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

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

6.3 Modellieren und Programmieren

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

6.4 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
- Die SuS analysieren durch das Spielen von THE FEED den Einfluss von Algorithmen und sozialen Medien auf das Nutzerverhalten und die Meinungsbildung und reflektieren ihren eigenen Umgang mit digitalen Medien kritisch #jg7 #MT

Jgst. 10
- 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 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 Altersstufen[1]

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.