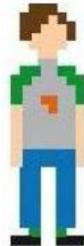


MEDIENKONZEPT

INHALT:

- Ziele
- Ausstattung
- Lehrplan Informatik
- Ausbildung Medienscouts
- Einbindung der Schulsozialarbeit
- Medienvermittlung in allen Fächern
- Zusammenfassung und Ausblick
- Anhang



ZIELE

Die Schülerinnen und Schüler der AVH sollen in der Welt der Medien umfassend ausgebildet werden und den Umgang mit verschiedenen Geräten und dem Internet als Informationsquelle und Kommunikationsplattform lernen.

- Umgang mit dem PC und weiteren Medien
- Umgang mit verschiedener Software der Textverarbeitung
- Vorträge digital gestalten und präsentieren
- Recherchieren und Quellen bewerten
- Sicheres Surfen im Internet
- Umgang mit sozialen Medien
- Kommunikation über digitale Medien
- Umgang mit Foto- und Videomaterial

Grundsätzlich orientieren sich diese Ziele an den Kompetenzen des **Medienkompetenzrahmen NRW.**



Bedienen
und Anwenden



Informieren
und Recherchieren



Kommunizieren
und Kooperieren



Produzieren
und Präsentieren



Analysieren
und Reflektieren



Problemlösen
und Modellieren

AUSSTATTUNG

- 2 PC Räume für Schulklassen mit je 13 PCs
- 5 Lego Roboter
- 15 Calliope Mini Computer
- Beamer in allen Klassenräume
- 9 Smartboards im
- 30 iPads inklusive Transportwagen
- Stationäre Laptops:
 - o Musikraum
 - o Differenzierungsraum (4 Stück)
- WLAN im Differenzierungsraum (beschränkt auf diesen Raum)

LEHRPLAN INFORMATIK

Das Fach Informatik übernimmt einen großen Teil der Vermittlung von Kompetenzen in dem Bereich Medienkompetenz. Im Unterricht dieses Faches liegen viele Grundlagen, die von anderen Fächern im weiteren Verlauf der Schullaufbahn aufgegriffen, gefestigt und vertieft werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW entnommen

Stufe 5

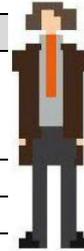
Thema	Inhalte	Kompetenz
Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen des PC-Raums - An- und Abmelden an den PCs - (PC-Führerschein) - Arbeit mit Windows 	1.1 / 1.2 / 1.3
Office – Word	Grundlagen in der Arbeit mit einem Textverarbeitungsprogramm	1.2
Internet-Sicherheit	Klick-Safe	1.4
Einstieg ins Programmieren	<ul style="list-style-type: none"> - Online Übungskurse <ul style="list-style-type: none"> o Code it studio o Code.org - Calliope Minis 	1.2 / 6.3

Stufe 8

Thema	Inhalte	Kompetenz
Office – Excel	Easy 4 me	1.2
Internet-Sicherheit	Soziale Medien	1.4, 3.1, 3.2
Power Point	Präsentationen erarbeiten	4.1
Programmieren	CS-First	6.3

Stufe 8 Ergänzungskurs

Thema	Inhalte	Kompetenz
Programmieren	Vertiefende Übungen mit Scratch - Appcamps CS-First	6.3
Programmieren	Lego Mindstorms	6.3
Medienerziehung	Ausbildung der Medienscouts	



Stufe 8 Ergänzungskurs Medienscouts

Thema	Inhalte	Kompetenzen
Chat Regeln für Whats App	Gemeinsame Erstellung von Klassenregeln für die Gruppenchats	
Prävention von Cybermobbing		
Organisation eines Elternabends zum Thema Handynutzung /Soziale Netzwerke		

Stufe 9

Thema	Inhalte	Kompetenzen
Office – Power Point	Vertiefung	1.2
Office - Word	Vertiefung - Klick dich schlau	1.2
Theorie	Wie funktioniert das Internet? (AppCamps)	5.1, 5.2, 5.3
Programmieren	- Robot Carol - Scratch	6.3

Stufe 9 Ergänzungskurs

Thema	Inhalte	Kompetenzen
Programmieren	- Vertiefungen in Scratch und robot carol	6.3
Programmieren	- App Entwicklung (Appcamps)	6.3

Alle Jahrgänge nehmen an diversen Informatik-Wettbewerben teil:

- Informatik-Biber
- Jugendwettbewerb Informatik

AUSBILDUNG VON MEDIENSCOUTS

Die AVH nimmt im Kalenderjahr 2019 an den Workshops zur Ausbildung von Medienscouts teil und stellt zu Beginn des Jahres ein Kleinteam auf, das die Grundlage für die Gruppe der Medienscouts darstellt. Die Aufgaben und Ziele der Gruppe ist den Umgang mit Medien, sozialen Netzwerken aber auch gefährlichen Inhalten an der Schule durch Workshops zu thematisieren.



In Stufe acht werden aktuell im Rahmen der Ergänzungsstunden Medienscouts ausgebildet. Die Ausbildung orientiert sich an den Inhalten der Workshops und greift aber auch aktuelle Gegebenheiten des Schullebens auf.

Einbindung der Schulsozialarbeit

Themen wie der vernünftige Umgang mit sozialen Netzwerken sind im Schulalltag allgegenwärtig. Konflikte mit oder durch die falsche Anwendung treten vermehrt auf und bedürfen einer adäquaten Konfliktlösung. Unsere Schulsozialarbeit bietet dabei eine Anlaufstelle für Fragen bei akuten Problemen, organisiert aber auch Kontakte z.B. zur Polizei und schafft so Raum für besondere Unterrichtseinheiten, die sowohl konfliktlösend als auch präventiv funktionieren sollen.

MEDIENVERMITTLUNG IN ALLEN FÄCHERN

Alle Fachschaften der AVH sollen mittelfristig die Vermittlung verschiedener, den Fächern inhaltlich entsprechenden, Medienkompetenzen in ihre Curricula integrieren. Die Grundlagen, die im Informatikunterricht gelegt werden, sollen somit in anderen Fächern angewandt und vertieft werden.

Jedes Fach ist angehalten medienorientiert zu arbeiten und die verschiedenen Kompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW zu vermitteln. Dazu haben die Fachschaften ihre Curricula entsprechend ergänzt.

Im Anhang befinden sich die Themen der einzelnen Fachschaften, in denen die Medienkompetenzvermittlung stattfindet sortiert nach den Kompetenzen des Kompetenzrahmen NRW.



ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK

Die AVH ist in der Medienkompetenzvermittlung in allen Fachbereichen gewillt sich den neuen Medien zu öffnen und sieht diese als Chance, motivierend, differenzierend und zielgerichtet zu arbeiten. Einiges wird schon umgesetzt und insbesondere im pädagogischen Bereich ist man durch die Ausbildung und Einführung der Medienscouts gut aufgestellt.

So werden im Medienkompetenzrahmen nahezu alle Teilkompetenzen durch die Curricula abgedeckt. Die fehlenden fünf Kompetenzen sind thematisch und vom Niveau her durchaus der Oberstufe oder Schulen mit anderen Lernniveaus zuzuordnen, so dass sich die AVH als sehr hoch gestecktes Ziel die Vermittlung dieser Kompetenzen zwar setzt, aber nicht unbedingt als Priorität ansieht.

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	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	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	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
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	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	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

(Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW. Gekennzeichnet sind die Teilkompetenzen, die nicht durch die fächerübergreifende Vermittlung abgedeckt sind. Quelle: Medienkompetenzrahmen NRW)

In der Lehrplanarbeit in Hinblick auf die Medienkompetenzvermittlung stießen die Kolleginnen und Kollegen allerdings immer wieder auf Hindernisse in der geplanten Ausführung. Vor allem das fehlende WLAN und die geringe Zahl an Computern bzw. mobilen Endgeräten erschweren die adäquate und vor allem zuverlässige und flächendeckende Umsetzung der vorgenommenen Medienkompetenzvermittlung. Es ist der dringende Wunsch zu spüren, dass die Schule medial besser ausgestattet wird, um der Motivation und dem Willen, modern und medienorientiert, und damit Schülerorientiert arbeiten zu können.

ANHANG

Arbeitslehre (Hauswirtschaft, Technik, Wirtschaft)**1. BEDIENEN UND ANWENDEN**

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> - Ernährungsanalysetools - Digitale Einkaufsliste (Apps) - Ernährungsplan erstellen - Nach Videos kochen
5 - 10	1.2	Präsentation der Projekte
9	1.2	Bewerbungen schreiben und layouten
8	1.2	Technische Zeichnungen mit CAD

**2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN**

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
7	2.1 Informationsrecherche	<ul style="list-style-type: none"> - Rezepte raussuchen - Eigenschaften von Nahrungsmitteln nachschlagen
8 - 9	2.1	Berufsfelder recherchieren
9	2.1	Thema Energie und Recycling. Wiederverwertung von Rohstoffen.

**4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN**

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
9/10	4.1 Medienproduktion und -präsentation	Tutorials zum Kochen oder Backen selber mit Foto und Video erstellen



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

... verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
10	6.3 Modellieren und Programmieren	Schaltkreise entwickeln

Deutsch



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5	1.2 Digitale Werkzeuge	- Textverarbeitung nutzen, um einen Brief zu schreiben und zu formatieren - Eine E-Mail verfassen und verschicken
5 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	- Übungen mit Grammatik- und Rechtschreibprogrammen
6	1.2 Digitale Werkzeuge	Über ein digitales Diktiergerät Lesen üben und die eigene Leistung überprüfen. Als Vorbereitung auf den Vorlesewettbewerb.
7	1.2	Online Tools nutzen um Präsentationen aufzuwerten (z.B. Erstellung einer Wortwolke)
8	1.2	Berufsvorbereitung: Erstellung einer Bewerbungsmappe und eines Lebenslaufs mit Textverarbeitungsprogrammen.
10	1.2	Online Bewerbung, Nutzung von Online Portalen zur Berufswahl



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5	2.1 Informationsrecherche	Buchvorstellung
7 - 10	2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung	- Informationen sammeln und nach Relevanz filtern können
8	2.3 Informationsbewertung 2.4 Informationskritik	Im Rahmen des Zeitungsprojekts Artikel verschiedener Arten und Medien auf Unterschiede in Wirkung und Wirkungsabsicht hin untersuchen.
9	2.1, 2.2, 2.3	Berufsvorbereitung. Beruf und Berufsfelder erkunden.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

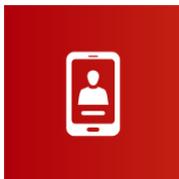
Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
6	3.4 Cybergewalt und - kriminalität	Lektüre „Vernetzt gehetzt“ von Judith Le Huray



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
7 - 10	4.1 Medienproduktion und -präsentation	Referate ansprechend mit Hilfe digitaler Medien präsentieren können. (Z.B. PowerPoint, Prezi, usw.)



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
	5.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse 5.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln 5.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Reflexion über die Sprache in den digitalen Medien. Jugendsprache, Onlinesprache, „Netiquette“ in Foren bzw. in Sozialen Medien

Darstellen und Gestalten



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
7 -10	1.2 Digitale Werkzeuge	Kulissen und Bühnenbilder mit PowerPoint planen und designen
	1.2	Audioaufnahme und –schnittprogramme um Texte zu bearbeiten
	1.2	Musikalische Untermalung von selbst erstellten Kurzvideos und Präsentationen
	1.2	Film- und Fotobearbeitung am PC oder am Smartphone



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
	4.1 Medienproduktion und -präsentation	- Fotobearbeitung
	4.2 Gestaltungsmittel	Foto- und Videomaterial mithilfe geeigneter Programme bearbeiten und Filme o.ä. erstellen und ggf. veröffentlichen
	4.2	Kameraperspektiven, Kameraeinstellungen zur Filmanalyse und -erstellung

Englisch



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	Lernsoftware nutzen: <ul style="list-style-type: none"> - Vokabeltrainer (App) - Rechtschreib- und Grammatiktrainer - Nachschlagewerke Digitales Zusatzmaterial zum Lehrwerk nutzen
5	1.2	Virtuelle Unterstützung beim Lernen von Wegbeschreibungen (Google Streetview)
5 - 10	1.2	Digitale Stadtrundfahrten entsprechend der Gegend, die gerade Thema ist.
7	1.2	Textverarbeitungsprogramme für die Erstellung einer Klassenzeitung
7	1.2	Kurzfilme auf Englisch synchronisieren
7	1.2	Power Point gestützte Präsentation „a famous person“
7 - 10	1.2	Mithilfe digitaler Aufzeichnungen verschiedene Dialekte vergleichen
8 - 10	1.2	Einübung des Monologs für die mündliche Prüfung mit Hilfe einer Videoaufzeichnung (Themen: USA, Jobs, Klimaschutz)



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
7	2.1 Informationsrecherche	Informationen zu „a famous person“



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
8	3.1	Videochat mit Austauschschülern aus anderen Ländern

Gesellschaftslehre



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	Geographie: - Digitales Kartenmaterial
7-10	1.1.	GIS Geographische Informationssysteme
5-6	1.1.	Mit Google Earth die Erde erkunden
5-6	1.4	Apps auf Reisen. Erdkunde
5-10		Unterricht mit dem Mbook GL NRW
7-10	1.1 1.2	Die App des WDR AR 1933-1945. Geschichte
5-6	1.4	Interaktiver Comic : die Gestohlenen Fahrräder (online) Internet ABC



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
8-10	2.1.	Interaktive Computer Module zur LWL Fotodatenbank
5-10		Recherchieren mit dem mBook GL NRW
9-10	2.4.	Mit sozialen Netzwerken arbeiten
9-10	2.3	Fake News sind eine Gefahr für die Demokratie
9-10	2.2	Auswertung einer Zeitzeugenbefragung
5-10	2.1 2.2 2.3	Informationen aus dem Netz - Einstieg in die Quellenanalyse
9-10	2.3.	Rechtsextreme Musik – Genau hinhören!
7-10	2.4	Broschüre "Hate Speech - Hass im Netz. Informationen für Fachkräfte und Eltern"
5-10	2.1	Suchmaschinen kompetent nutzen und Suchergebnisse bewerten



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5-6	3.3	Chatten und Texten – WhatsApp und mehr
5-10	3.4	Ausgrenzen, beleidigen, bedrohen – Situationen, Rollen und Verletzungsarten beim (Cyber)Mobbing
6-8	3.1 3.2 3.3	WhatsApp: Regeln zur Nutzung innerhalb der Klasse
9-10	3.3	Rechtsextreme Inhalte und menschenfeindliche Aussagen in Web-Angeboten erkennen und angemessen darauf reagieren können
9-10	3.3	Zivilcourage – Aufstehen gegen rechtsextreme Meinungsmache (Stationenbetrieb)

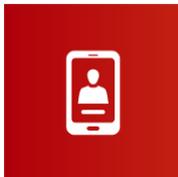
6-10	3.4	Sexting: Sexuelle Freizügigkeit in digitalen Medien – Risiken und Nebenwirkungen
------	-----	--



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
7-10	4.4	Urheberrecht – Rechtliche Grundlagen und Open Content
5-10	4.1	YouTube: Mehrwert und Herausforderungen für das schulische Lernen
7-10	4.4	(Cyber)Mobbing - Rechte und Gesetze
9	4.1	Folgen des Klimawandels PPP



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5-10	5.1.	Unterrichtseinheit "Realität und Fiktion in den Medien"
9-10	5.1	Wahlplakate analysieren (Internet)
9-10	5.4	Politisch extrem – Gefahr für die Demokratie
5-10	5.1	Werbung und Abzocke - von Internet-Werbeformen und Werbestrategien
9-10	5.4	Aufgaben und Funktion der Medien erklären
9-10	5.3	Fake News und gegenseitige Beeinflussung



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

... verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
6-10	6.1	Wie wir leben wollen. Chancen und Risiken der digitalen Zukunft
8-10	6.4	Prop Stop
8-10	6.4	Suchmaschinen: Funktionsweise, Einfluss, Datenschutz
8-10	6.1	Die vierte industrielle Revolution

Kunst



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5 - 10	2.1 Informationsrecherche	Leben und Werk diverser Künstler recherchieren und präsentieren



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5 - 10	4.1 Medienproduktion und -präsentation	- Fotobearbeitung - Collagen fertigen - Bildbearbeitung
5 – 10	4.2 Gestaltungsmittel	Foto- und Videomaterial mithilfe geeigneter Programme bearbeiten und Filme o.ä. erstellen und ggf. veröffentlichen
5 - 10	4.1	Referate zu Künstlern oder Werken mit Power Point präsentieren
5 - 10		Lernprozess künstlerisch darstellen
5 - 10	4.1 und 4.2	Klang, Vertonung von Geräuschen in Verbindung mit Installationen (Musik, Rhythmus, etc...)

Mathe



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5	1.2 Digitale Werkzeuge	Digitales Mathebuch „Bettermarks“
5 - 10	1.2	Digitales Begleitmaterial zum Schulbuch
5 - 10	1.2	Lernsoftware nutzen: - Rechentrainer (auch online), Lern Apps
5 - 10	1.2	Lernvideos zu verschiedenen Themen anschauen und als Hilfsmittel bzw. Lehrmittel zur Wiederholung und Festigung.
7 / 8	1.2	DynaGeo und Geogebra im Geometrieunterricht (z.B. Dreiecke konstruieren)
7/8/9	1.2	Prozentrechnung mit Tabellenkalkulation (z.B. Excel)
Ab 6	1.2	Rätsel und Tests erstellen (z.B. Hot Potato)
Ab 6	1.2	Digitale Mindmaps erstellen zu den Grundbegriffen der Geometrie
Ab 8	1.2	Diagramme und Grafiken erstellen mit Tabellenkalkulationsprogrammen



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
9	2.1 Informationsrecherche	Sammlung von Informationen zur Flächen- und Körperberechnung
10	2.1	Daten aus statistischen Erhebungen recherchieren um diese zur Berechnung zu verwenden (z.B. Bevölkerung Europas)



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

9/10	4.1 Medienproduktion und -präsentation	Lernvideos selbst erstellen und präsentieren
------	--	--

Musik



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
7 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	- Musik aufnehmen - Musik mischen
Ab 6	1.2	Mit Apps die Gitarre stimmen
Ab 5	1.2	Thema „Meet the Beat“ - Apps zur Veränderung / Anpassung des Tempos eines Liedes - Apps zum Notenlesen lernen (Thema: „Haste Töne?“)
Ab 5	1.2	Lernvideos zur Musiktheorie



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
6,9,10	2.1 Informationsrecherche	Musikinstrumente, Komponisten und Stars in Referaten vorstellen

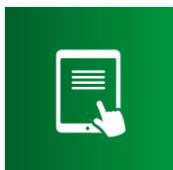


4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
6	4.1 Medienproduktion	Einen Rap schreiben, vortragen und aufnehmen
6	4.1	Rätsel zu Musikinstrumenten erstellen (crosswords)
6	4.1	Balladen vertonen
8	4.1	Musikhits selber produzieren mit den Sounds verschiedener Instrumente
8	4.1	Mit Apps selber Musikstücke komponieren/ Songwriting mit Notensatzprogrammen
9	4.1	Filme selber vertonen, Filmmusik erstellen
9	4.4 Rechtliche Grundlagen	Musik und Urheberrecht: Was ist erlaubt? Musik einfach downloaden.

Naturwissenschaft



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5 / 6 / 7 / 9	1.2	Slow-Motion und Zeitrafferaufnahmen über die Fortbewegung von Pflanzen
5 - 10	1.2	Online Lernprogramme

Religion und Philosophie



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	Digitale Mindmaps erzeugen
9	1.2 Digitale Werkzeuge	Lernvideos zum Thema "Sucht"



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

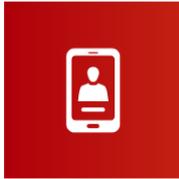
Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
7 - 8	2.1 Informationsrecherche 2.2 Informationsauswertung 2.3 Informationsbewertung	Recherche und Aufbereitung zu den Weltreligionen



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5	4.1 Medienproduktion und -präsentation	PowerPoint zu den jüdischen Feiertagen
5 - 10	4.1 und 4.2 Meinungsbildung	Umfragen zu diversen Themen werden digital ausgewertet und präsentiert



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
9	5.1 Medienanalyse 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung	Medienkompetenz bzw. Mediensucht
7/8	5.1 Medienanalyse 5.2 Meinungsbildung 5.3 Identitätsbildung	Weltreligionen

Sport



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Stufe	Kompetenz	Thema / Inhalt
5 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	- Fitnessapps nutzen und bewerten
8 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	- Bewegungsanalyse mit Video
8 - 10	1.2 Digitale Werkzeuge	- Ein Turnier digital planen und Medien zur Auswertung nutzen