

# Digitales Lehren und Lernen am FSG

Stand: April 2023

<b>Inhalt</b>	
<b>1</b>	<b>Inhalt ..... 2</b>
<b>2</b>	<b>Vorbemerkung ..... 4</b>
<b>3</b>	<b>Ausstattung (Infrastruktur, Präsentationsmedien, Endgeräte für Schülerinnen und Schüler) ..... 5</b>
<b>4</b>	<b>Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte ..... 6</b>
<b>5</b>	<b>Curricula und Unterrichtsentwicklung: digitales Lehren und Lernen in der Praxis..... 7</b>
<b>6</b>	<b>Grundlagenschulung: I-Serv, Emails, Office-Anwendungen..... 7</b>
<b>7</b>	<b>Datenschutz; Whitelist ..... 8</b>
<b>8</b>	<b>Schulsozialarbeit..... 9</b>
<b>9</b>	<b>Medienprävention..... 9</b>
<b>10</b>	<b>Evaluation und Fortschreibung..... 10</b>
<b>11</b>	<b>Ausstattungs- und Verlässlichkeitsvorbehalt..... 10</b>
<b>12</b>	<b>Übersicht über die Kompetenzbereiche gemäß KMK und ihre Erläuterung..... 11</b>
<b>13</b>	<b>Fachspezifische Mediencurricula..... 12</b>
<b>13.1</b>	<b>Biologie..... 12</b>
<b>13.2</b>	<b>Chemie ..... 14</b>
<b>13.3</b>	<b>Darstellendes Spiel..... 15</b>
<b>13.4</b>	<b>Deutsch ..... 16</b>
<b>13.5</b>	<b>Englisch..... 19</b>
<b>13.6</b>	<b>Französisch..... 21</b>
<b>13.7</b>	<b>Geographie..... 22</b>
<b>13.8</b>	<b>Geschichte ..... 25</b>
<b>13.9</b>	<b>Informatik ..... 26</b>

<b>13.10</b>	<b>Kunst</b> .....	27
<b>13.11</b>	<b>Latein</b> .....	29
<b>13.12</b>	<b>Mathematik</b> .....	31
<b>13.13</b>	<b>Musik: Unterstufe</b> .....	33
<b>13.14</b>	<b>Philosophie</b> .....	39
<b>13.15</b>	<b>Physik</b> .....	41
<b>13.16</b>	<b>Religion (Ev.)</b> .....	42
<b>13.17</b>	<b>Sport</b> .....	46
<b>13.18</b>	<b>WiPo</b> .....	49

## 1 Vorbemerkung

Das vorliegende Medienkonzept spiegelt den derzeitigen Stand der Umsetzung der „Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ für die Sekundarstufe 1. Es zielt darauf ab, den derzeitigen Stand zu dokumentieren und weitere Schritte und Ziele zu formulieren, damit sowohl die Schülerinnen und Schüler als auch die Lehrkräfte kompetent werden im Sinne der Beschlüsse der Kultusministerkonferenz im Umgang mit digitalen Medien. Dazu greifen diversen Bereiche von Schule ineinander und bedingen sich gegenseitig, wie das vereinfachte Schaubild veranschaulicht:

Bereits eingeführte Aspekte werden angepasst und fortgeführt (z.B. Prävention, Ausstattung, Grundlagenschulung IServ). Grundlegend neu sind die Ergänzungen zu den Fachcurricula, die verbindlich regeln, wie sich die Erlangung der fachlichen Lernziele mit der Erlangung von Medienkompetenz verknüpfen lassen („fachspezifische Mediencurricula“; siehe unten).



April 2023

## 2 Ausstattung (Infrastruktur, Präsentationsmedien, Endgeräte für Schülerinnen und Schüler)

Ziel ist, dass immer dann, wenn gemäß den Fachanforderungen und Fachcurricula digitales Lehren und Lernen im Sinne der Mediencurricula sinnvoll und / oder notwendig ist, dieses uneingeschränkt möglich ist.

Ansprechpartner für Ausstattungsfragen sind André Terveen und Julian Jarmatz (schulischer Administrator bzw. Systeminformatiker) sowie die Medienkonzeptgruppe.

### Stand April 2023

- Ausstattung mit WLAN
- Ausstattung fast aller Klassenräume mit festinstallierten Beamern, teils mit Lautsprechern
- Endgeräte für Schüler zur Verwendung im Unterricht: 8 Notebookwagen, Tablets
- BYOD in der Oberstufe auf freiwilliger Basis
- beantragt sind: Tablet-Koffer sowie Active-Panel;

### nächste Schritte / Ziele bezüglich der Ausstattung:

Um dem genannten Ziel gerecht zu werden, müssen sowohl Lernende als auch Lehrende in die Lage versetzt werden, auf gleichbleibend hohem Niveau Daten zu erzeugen, zu verarbeiten, auszuwerten und zu präsentieren. Dazu sind folgende Voraussetzungen zu erfüllen:

- Dauerhafte Bereitstellung eines Notebooks und / oder Tablets für jeden SuS.
- Das Verarbeiten von Daten ist unabhängig von Betriebssystem / Applikation / Software gewährleistet.

Vorstellbar wäre auch zunächst ein Übergangsszenario, in dem die Unterstufe hauptsächlich mit den vorhandenen Notebooks versorgt wird, für die Mittelstufe „Leih – Tablets“ zur Verfügung gestellt werden und ab Sek. II BYOD zum Einsatz kommt.

Technische Voraussetzungen dafür sind neben der genannten Ausstattung der Schülerinnen und Schüler mit Endgeräten:

- Betriebssystemübergreifende Präsentationsmedien und deren kabellose Kopplung in allen Klassenräumen
  - Schnelles WLAN in allen Klassenräumen und Aufenthaltsbereichen. ✓
  - Netzwerkdosen für diverse Peripherie in allen Klassenräumen.
  - Permanente Speichermöglichkeit aller produzierten Daten während der Schullaufzeit:

- Alle erzeugten Daten müssen während der Schulzeit, mindestens aber für die jeweiligen Zeiten der Unter / Mittel / Oberstufe sicher und gegen Verlust gesichert abgelegt werden können. Vornehmlich in einer geschützten Umgebung in Form von Clouddiensten, um moderne Dateiablage und -Sharing zu ermöglichen und einen schnellen Zugriff, auch über Tablets, zu gewährleisten. Voraussetzung dafür sind:
  - Sichere, geschützte Dateizugriffsmöglichkeit von innerhalb und außerhalb des Schulnetzwerkes (LAN+WLAN).
  - Sicherstellung kurzfristiger Wiederbeschaffungszeiten von veralteter und defekter Hard- und Software. (Lange Garantielaufzeiten, Serviceverträge etc.)
  - Schnelle Betriebswiederherstellung bei Störungen des Netzwerks / der Datenübertragung jeglicher Art.
  - Schneller und sicherer geschützter Internetzugang.

### **3 Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte**

Ziel ist es, alle Lehrkräfte in Fragen des digitalen Lehrens und Lernens kompetent zu machen. Das umfasst die Schulung an Hard- und Software / Apps sowie deren unterrichtlicher Einsatz (siehe auch Unterrichtsentwicklung).

Ansprechpartnerin für mögliche schulinterne Fortbildungen im Rahmen eines SET ist Katharina Herwig.

Stand: April 2023

Bereits durchgeführt sind:

- Landesfachtag „Medienkompetenz“;
- mehrere SET zum Einsatz digitaler Endgeräte im Unterricht;
- Mikro-Fortbildungen (fachspezifische und fächerübergreifenden interne Fortbildungen zu Hardware, Apps und Software durch einzelne Lehrkräfte)

Kolleginnen und Kollegen, die eine entsprechende Fortbildung machen, werden gebeten, diese in einer Tabelle anonymisiert einzutragen. Diese Tabelle liegt im Ordner „Lehrer“ bei IServ; Bezeichnung: „Fortbildungen Digitalisierung Übersicht“.

nächste Schritte:

- Erhebung des weiteren Fortbildungsbedarfes
- Durchführung von Mikro-Fortbildungen und SET
- bedarfsangepasste Nutzung der Angebote des IQSH oder anderer Anbieter
- Fortbildungen zu dienstlichen Endgeräten und Präsentationsmedien erfolgen zeitnah, wenn sie ausgeliefert / angeschafft / montiert worden sind.

#### **4 Curricula und Unterrichtsentwicklung: digitales Lehren und Lernen in der Praxis**

Ansprechpartner: Medienkonzeptgruppe, IQSH (Medienentwicklung, Fächerportale)

Stand April 2023

- Mediencurricula aller Fachschaften für die SEK I sind erstellt
- Mediencurricula für die SEK II sind teilweise erstellt
- digitales Lehren und Lernen findet unterschiedlich intensiv, jedoch zunehmend mehr, insbesondere in der Oberstufe, statt
- in der Oberstufe sowie oberen SEK I wird BYOD praktiziert
- alle Fachschaften haben ein für digitales Lehren und Lernen zuständiges Mitglied.
- auf jeder Fachschaftssitzung ist der TOP „Digitales Lehren und Lernen“ verpflichtend, auf dem an der praktischen Umsetzung der in den Mediencurricula genannten oder weiterer Ziele gearbeitet wird.
- bei Bedarf führen die Fachschaften entsprechende Fachtage durch
- Angebote des IQSH (Bereich Medienentwicklung; Fächerportale) werden bedarfsgemäß genutzt

#### **5 Pilotphase: e-Schulbuch im 10. Jahrgang des Schuljahres 23/24**

Es ist geplant, den genannten Jahrgang mit E-books statt analoger Lehrwerke auszustatten. Diese Pilotphase steht unter dem Vorbehalt, dass allen Schüler\_innen ein Endgerät zur Verfügung gestellt werden kann, die kein eigenes besitzen oder anschaffen wollen. Es ist explizit zu vermeiden, dass Eltern in einen „Kaufzwang“ geraten. Dazu ist die Ausstattung der Schule mit eigenen Tablets für den dauerhaften Verleih an Schüler\_Innen notwendig.

Ein weiteres, grundsätzliches Problem stellt die Ausstattung der Lehrkräfte mit digitalen Unterrichtsplaner dar; die Finanzierung ist nicht geklärt.

Die Pilotphase wird, sofern sie stattfindet, im Sommer 2024 evaluiert werden.

#### **6 Grundlagenschulung: I-Serv, Emails, Office-Anwendungen; Tablet-Führerschein**

Ansprechpartner sind die Fachschaft Informatik sowie die Medienkonzeptgruppe

### Stand April 2023

- Einführung in die Nutzung von IServ und die Arbeit mit Textverarbeitungsprogrammen in Klasse 6 (siehe Medienscurriculum Informatik)

Notwendig und für die Orientierungsstufe sinnvoll erscheint, da es unmittelbar in den Fächern genutzt werden kann und soll, Folgendes:

- ggf. 10-Finger-Schreiben
- Ordner anlegen und verwalten
- Programm zur Textverarbeitung
  - Formatieren eines Dokuments (*ggf. Erstellen einer Formatvorlage*): Seitenränder; Schriftart und -größe; Zeilenabstände; Blocksatz und Ausrichtung am Seitenrand rechts/links sowie Zentrieren; *Einfügen von Seitenzahlen / Kopfzeilen / Fußzeilen?*
  - Hervorhebungen: fett, unterstrichen, kursiv
  - Verwendung einer Rechtschreibkontrolle; *ggf. auch mit Spracheinstellung Englisch*
  - Aufzählungen und nummerierte Listen
  - Einrücken (Einzüge)
  - Speichern und Speicherorte
  - Exportieren als pdf
- E-Mails (in IServ) schreiben und beantworten: Betreffzeile, Anrede, Sprachrichtigkeit und Ton, Gruß, Signatur

Mittelstufe:

- Impress-Schulung in Klasse 8
- „Tablet“-Führerschein für Klasse 9 / 10

nächste Schritte / Ziel:

- Einführung in die Verwendung von Tabellenkalkulation in Klasse 7 / 8

## **7 Datenschutz**



Ansprechpartner für Datenschutzfragen ist Michael Scheer.

Dies betrifft insbesondere die Frage, welche Software oder App unter welchen Bedingungen im schulischen Umfeld genutzt werden kann. Eine Whitelist wird es voraussichtlich nicht geben.

Stand April 2023

## **8 Schulsozialarbeit**

Ansprechpartnerin: Pamela Wirsing

Klassenpatenschulung: „Mein Handy und ich“

- Ansatz: Schüler für Schüler, Vertrauen, Medienkompetenzen weitergeben
- Aufgabe der Paten: Unterstützung im Umgang mit dem Handy; Ansprechpartner für Konflikte im Zusammenhang mit der Handy-Nutzung
- Methodisch: *Alle ab durchs Netz* (Angelehnt an das Spiel: Alle die ????...), Klassenchat/ Regeln Was geht, was nicht/ Gewaltbarometer, ggf. Rollenspiel
- Unterstützung der Paten: Zusammenarbeit mit der Schulsozialarbeit; Schulung für diese spezielle Aufgabe

Auf aktuell auftretende Schwierigkeiten im Umgang mit digitalen Medien wird nach Anfrage der Lehrkräfte oder SchülerInnen eingegangen.

## **9 Medienprävention**

siehe auch → Schulsozialarbeit

Ansprechpartner ist Sönke Hutsch.

Stand April 2023

- Es findet turnusmäßig eine Medienprävention für die Jahrgänge 5, 7 und 8 durch einen externen Veranstalter statt. Die Teilnahme der Schülerinnen und Schüler ist verpflichtend, ein Kostenbeitrag der Eltern ist vorgesehen.
- Es finden begleitend Informationsabende für Eltern in Klasse 5 sowie Klasse 7-8 (9) statt.

<i>Klasse</i>	<i>Themenschwerpunkte</i>	<i>Zeitpunkt</i>
Klasse 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smartphone</li> <li>• Internet</li> <li>• Games</li> </ul>	Oktober/November
Klasse 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Social Media</li> <li>• YouTube, Spiele und Datenschutz</li> </ul>	Juni/Juli
Klasse 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cybermobbing</li> </ul>	Juni/Juli

## 10 Evaluation und Fortschreibung

Ansprechpartner ist die Medienkonzeptgruppe.

- Die Mediencurricula für die SEK wurden mehrheitlich nicht fristgerecht erstellt. Sie werden umgehend nachgeliefert.
- Das gesamte Medienkonzept wird im Zwei-Jahres-Rhythmus evaluiert. **Der nächste Termin ist im 2. Halbjahr 24/25.**

## 11 Ausstattungs- und Verlässlichkeitsvorbehalt

Die tatsächliche Umsetzung der fachspezifischen Mediencurricula kann nur erfolgen, wenn die Klassen- und Fachräume mit entsprechender Infrastruktur, Hard- und Software ausgestattet sind und wenn diese verlässlich funktionieren. Dasselbe gilt für die Ausstattung der Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler mit Endgeräten. Insofern ist es zurzeit in Teilen nicht möglich, die formulierten Inhalte und Lernziele zu unterrichten und zu erreichen. (siehe Punkt 3: Ausstattungskonzept)

Die Nutzung bestimmter Software und Apps erfolgt derzeit nur eingeschränkt, da eine Whitelist vom Land absehbar nicht erstellt werden wird. Spezielle Software-Wünsche für das Surface sind über Ulrich Hetzer, Michael Scheer oder Frauke Leuckfeld an die Schulleitung weiterzuleiten.

## 12 Übersicht über die Kompetenzbereiche gemäß KMK und ihre Erläuterung

Kompetenzbereiche KMK	Erläuterung
<b>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b> 1.1. Browsen, Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen	<i>Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen und Daten analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren</i>
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b> 2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	<i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, digitale Dokumente erarbeiten, adressaten- und situationsangemessen sowie privat und öffentlich kommunizieren</i>
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b> 3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren; rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten</i>
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b> 4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit schützen 4.4. Natur und Umwelt schützen	<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>
<b>5. Problemlösen und Handeln</b> 5.1. Technische Probleme lösen 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5. Algorithmen erkennen und formulieren	<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren, Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen</i>
<b>6. Analysieren und Reflektieren</b> 6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung) reflektieren; Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>

## 13 Fachspezifische Mediencurricula

### 13.1 Biologie

Fach: Biologie	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Internetrecherche z.B. zum Thema „Angepasstheit von Tieren an den Lebensraum“ zur Vorbereitung eines Plakates (mögliche Internetseiten vorgeben, Iserv-Ordner als Speicher nutzen, Linkliste erstellen, Bilder und Dateien abspeichern)		kein Biologie - Unterricht in Klasse 7			
2. Kommunizieren und Kooperieren						
3. Produzieren und Präsentieren		Digitale Präsentation z.B. zum Thema „Pflanzenfamilien“ erstellen (Internetrecherche mit vorgegebenen Seiten, Erstellen eines Vortrags, Bilderauswahl, Exkursion mit Fotobestimmung, Einbindung von eigenen Fotos möglich)		<b>Digitale Präsentation (Referat mit Handout)</b> z.B. zum Thema Infektionskrankheiten (Internetrecherche, Erstellen einer Präsentation, Bilderauswahl, Quellenangaben)	<b>Eine Bestimmungs-App nutzen</b> z.B. Flora Incognita, Inaturalist zum Thema Ökologie → Artenkenntnis	<b>Ein Erklärvideo erstellen</b> z.B. zum Thema Reizweiterleitung, Synapse, Sinnesorgane
4. Schützen und sicher Agieren		„Grenzen setzen gilt auch im Internet“ zum Thema „Sexualkunde“ (Trau dich -Broschüre				<b>Medienkonsum und Einfluss auf das Gehirn</b> beim Thema Nervensystem und

		der BzGA, Internetseite: www.trau-dich.de)
5. Problemlösen und Handeln		
6. Analysieren und Reflektieren	Werbung kritisch betrachten zum Thema „Beeinflussung der Gesundheit und Lebensmittelproduktion“	Geschlechterbild in den Medien, „Typisch Mann/Frau“ zum Thema „Sexualkunde“

		Sinneswahrnehmung

## 13.2 Chemie

<b>Fach: Chemie</b>	<b>Klasse 7</b>	<b>Klasse 8</b>	<b>Klasse 9</b>	<b>Klasse 10</b>
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren			Recherche zu Elementen des Periodensystems	
2. Kommunizieren und Kooperieren			- Einüben der Angabe von Quellen – hier v.a. kritische Betrachtung von Bildrechten	- „digitale Vernetzung“: Austausch von Rechercheergebnisse/Produkten durch Einbindung von Cloudspeichern
3. Produzieren und Präsentieren			- Erstellung von digitalen Präsentationen zu Elementen des Periodensystems - Zeitlupenaufnahmen zum Flammensprung („Wie brennt eine Kerze?“)	- digitale Versuchsprotokolle mit Einbindung von Filmsequenzen über das Experiment
4. Schützen und sicher Agieren				
5. Problemlösen und Handeln				Erstellung einer Erkläranimation/Erklärvideos unter Nutzung der aktuellen digitalen Ausstattung an der Schule (Tonaufnahmen, Bildaufnahmen, Wahl passender Software, ...)
6. Analysieren und Reflektieren			- „Chemie in der Presse“: Recherche zu aktuellen Nachrichten über chemische Stoffe (Einstiegsunterricht)	

### 13.3 Darstellendes Spiel

Fach: DS	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	-		-	-
2. Kommunizieren und Kooperieren	-		-	-
3. Produzieren und Präsentieren	-	<b>Standbilder fotografieren</b> ( z.B. zu Märchen) und gemeinsam reflektieren <b>Szene aufnehmen</b> , der Lerngruppe zeigen und gemeinsam reflektieren <b>Einsatz von Video- und Computertechnik als theatrales Mittel</b>	-	-
4. Schützen und sicher Agieren	-		-	-
5. Problemlösen und Handeln	-		-	-
6. Analysieren und Reflektieren	-		-	-

## 13.4 Deutsch

Fach: Deutsch	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Verschlagwortung eigener Dateien Schlagwortsuche vs. Volltextsuche kennen und anwenden Lernstanddiagnose zu Basiswissen und -können	Verschlagwortung eigener Dateien Schlagwortsuche vs. Volltextsuche kennen und anwenden Lernstanddiagnose zu Basiswissen und -können	Fake-News als solche identifizieren (Fake-Hunter-Projekt mit Bücherei) Wortschatzarbeit (z.B. Synonymfunktion)	Informationsquellen prüfen, bewerten, nutzen (Quellen, Autor, Impressum, Rückwärtssuche) Unterrichtliche Inhalte im LMS* sinnvoll ablegen, verwalten (z.B. Ordnerstrukturen)	Informationsquellen prüfen/nutzen (Quellen, Autor, Impressum, Rückwärtssuche) Unterrichtliche Inhalte im LMS* sinnvoll verwalten (z.B. Ordnerstrukturen)	Informationsquellen: Auswahl und Nutzung (Quellen, Autor, Impressum, Rückwärtssuche) / Prüfen und Bewertung; Regeln, Verantwortung und Angemessenheit
2. Kommunizieren und Kooperieren	E-Mail-Konventionen kennen und anwenden	E-Mail-Konventionen kennen und anwenden	Kollaborative Plattformen nutzen (methodisch: für GA; inhaltlich: für literarische Gespräche)	Onlinebasierte Anwendungen zum zeitgleichen Arbeiten nutzen, Überarbeitungsmodus sinnvoll nutzen	Onlinebasierte Anwendungen zum zeitgleichen Arbeiten nutzen, Überarbeitungsmodus sinnvoll nutzen	Onlinebasierte Anwendungen zum zeitgleichen Arbeiten nutzen, Überarbeitungsmodus sinnvoll nutzen
			Lernvideos (in GA) erstellen (Gütekriterien beachten; unterschiedliche Techniken erproben, z.B. Legetechnik, Onetake...) Lernvideos für Flipped-Classroom-Prinzip nutzen			
3. Produzieren und Präsentieren	Textverarbeitung nutzen (z.B. fiktiver Zeitungsbericht, Brief...)	Textverarbeitung nutzen (z.B. fiktiver Zeitungsbericht, Brief...)	Weiterführung Textverarbeitung ggf. Lernvideos analysieren, planen und gestalten	Bewerbungsschreiben für das Berufspraktikum verfassen (auch in Klasse 9)	Sachgerechte Präsentation, Gestaltungsprinzipien	materialgestütztes Schreiben, symmediales Schreiben



4. Schützen und sicher Agieren	Verwendung von Klarnamen einschätzen können  Hilfen kennen, Hilfspfade kennen und nutzen können	„Schützen und sicher Agieren“ als thematische Klammer für literarische und pragmatische Texte zu Identität und Freundschaft	Personalisierte und versteckte Werbung; Clickbaiting; rhetorischer und manipulativer Sprachgebrauch (Framing)			
5. Problemlösen und Handeln	Werkzeuge zur Sprachrichtigkeit sinnvoll einsetzen, Quellen identifizieren und korrekt benennen können	Werkzeuge zur Sprachrichtigkeit sinnvoll einsetzen, Quellen identifizieren und korrekt benennen können	Inhaltlich: Cybermobbing			
			Methodisch: digitale Diagnostik und die individuelle Förderung; selbstgesteuertes Lernen: Z/RS-Training: <a href="http://Orthografietrainer.de">Orthografietrainer.de</a>			
6. Analysieren und Reflektieren		In Planung: Zusammenarbeit mit der Stadtbücherei Pretz, Modul „Fake Hunter“	Vergleich von Buch/Hörbuch/Film Werbung in unterschiedlicher medialer Ausprägung analysieren	Wirkung und Gefahren digitaler Medien analysieren, Filmanalyse Je nach Passung: MiSch**: Analyse von Texten in unterschiedlicher medialer Ausprägung: Zeitung Print- vs. Onlineversion	Rolle der Medien, Konstruktion der Wirklichkeit; Gestaltende Interpretation - Produktion Medien in ihrer Spezifik erschließen und nutzen (Filmanalyse; Hörtextanalyse; Blogs; symmediale Inhalte)	Informationsquellen: Auswahl und Nutzung / Prüfen und Bewertung Regeln, Verantwortung und Angemessenheit (z.B. Meinung, Fakten, Satire) Rolle der Medien,

					(Schnittprogramme nutzen) Interaktives Filmanalyseplakat <a href="https://nwdl.eu/filmsprache/">(https://nwdl.eu/filmsprache/)</a> ; langfristig: Alayse-Tool „Lichtblick“)	Konstruktion der Wirklichkeit Analyse von Texten in unterschiedlicher medialer Ausprägung
--	--	--	--	--	--	--

\* LMS: Lernmanagementsystem, z.B. IServ

\*\* MiSch: Medien in der Schule (vormals ZiSch)

## 13.5 Englisch

Fach: Englisch	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10	E-Jg.	Q1	Q2
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren		<ul style="list-style-type: none"> <li>Informationen zu 'British regions' [z.B. Wales (unit 1) London (unit 3)]</li> <li>Informationen zu 'popular sports' (unit 4)</li> <li>unit 5: Stay in touch (Internet als Informationsquelle)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ausgewählten englischen Webseiten gezielt Informationen entnehmen; z.B. zu „British regions“ (<i>Scotland</i> Unit 3, <i>On the move</i> Unit 4; Verwendung von google earth)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>online-Karten zur Orientierung und Reisplanung nutzen (AC 1)</li> <li>Internetrecherche (Units 1 oder 2)</li> </ul>					
2. Kommunizieren und Kooperieren	Mögliche Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> <li>Writing an email</li> <li>kollaboratives Schreiben (IServ Textmodul / Etherpad)</li> <li>Sprachaufzeichnungen mit vocaroo.com</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorbilder in den Medien und die Auswirkung auf die Identitätsbildung reflektieren (<i>Find your place / influencer</i>, unit 1; TMS 2: on- &amp; offline communication)</li> <li>Writing an email: formal / informal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>einen podcast anfertigen (Unit 3; New York)</li> </ul>						
3. Produzieren und Präsentieren	<u>optional</u> : <i>role plays</i> on your smartphone	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>optional</u>: preparing for an oral exam with your smartphone's voice recorder</li> <li><u>optional</u>: einen Radiobericht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Texte produzieren, zB Forumseintrag (unit 1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ergebnisse einer Internetrecherche präsentieren (Unit 2)</li> </ul>					

		planen, schreiben und aufnehmen (unit 4) <ul style="list-style-type: none"> <li>letter to the editor / an agony aunt (unit 5)</li> </ul>					
4. Schützen und sicher Agieren		<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>z.B. digitale Medien in sozialem Zusammenhang: TMS 2: On- &amp; offline communication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie Fotos trügen (TMS 1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	
5. Problemlösen und Handeln	using online grammar and vocabulary websites	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	
6. Analysieren und Reflektieren		<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorbilder in den Medien und die Auswirkung auf die Identitätsbildung reflektieren (s.o.): <i>Find your place / influencer</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	

**Hinweis:** weitere Jahrgänge sind wegen der Einführung eines neuen Lehrwerkes noch nicht berücksichtigt.

### 13.6 Französisch

Fach: Französisch	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	- Informationen im Internet finden - Vokabeltrainer nutzen und erstellen	-In einem digitalen Wörterbuch nachschlagen, -Internetrecherche zu landeskundlichen Themen		
2. Kommunizieren und Kooperieren	-Kommunikationssituationen erarbeiten und digital aufzeichnen	Emails, Briefe adressatengerecht schreiben, Sprachnachrichten produzieren		<i>Bewerbungen schreiben</i>
3. Produzieren und Präsentieren	-Kreuzworträtsel, Tonaufnahmen, Videos mit digitalen Medien produzieren, - französische Texte mit dem Computer schreiben, - recherchebasierte Präsentation kleiner landeskundlicher Themen („programme de visite“)	-Erstellen eines roman-photo/BD, un tutoriel, auch mithilfe von Apps - Erstellen digitaler <i>Mini-Books</i> (digitales, kollaboratives Schreiben)	<i>Eine Powerpoint gestützte Präsentation zu landeskundlichen Themen halten</i>	
4. Schützen und sicher Agieren	Datenschutz – und Persönlichkeitsrechte im Umgang mit digitalen Medien (z.B. Videoproduktionen) kennen	-inhaltlich: kritische Betrachtung der réseaux sociaux (Facebook, Snapchat)		
5. Problemlösen und Handeln	-Digitale Medien des Lehrwerkes nutzen: Vokabeltrainer, Grammatiktrainer, Hörverstehensübungen und Aussprachekontrolle durch Videos und Tonaufnahmen -Apps und Lernseiten im Internet nutzen -Französische Texte produzieren und diskutieren			
6. Analysieren und Reflektieren	-Lernseiten im Internet sowie Apps kritisch reflektieren, -Landeskunde: Nutzung von Smartphones in der Schule im Vergleich mit Frankreich reflektieren	- Thema Unité 6: „Les médias et moi“: Medienumgang kritisch betrachten	<i>Inhaltliche Analyse und Nutzung fremdsprachlicher Medienangebote (TV 5, Arte, Blogs, youtube)</i>	

Anmerkungen: Die für 9 /10 kursiv gedruckten Inhalte sind noch vorbehalten und unvollständig, da das neue Lehrwerk für diese Jahrgänge noch nicht vorliegt

### 13.7 Geographie

<b>Fach:</b>	<b>Klasse 7</b>	<b>Klasse 8</b> Die SuS können...	<b>Klasse 9</b> Die SuS können...	<b>Klasse 10</b> Die SuS können...
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	X	sich geographische Inhalte per Internetrecherche erarbeiten und diese für den späteren Gebrauch aufbewahren.	sich geographische Inhalte per Internetrecherche erarbeiten und diese für den späteren Gebrauch aufbewahren.	sich geographische Inhalte per Internetrecherche erarbeiten und diese für den späteren Gebrauch aufbewahren.
2. Kommunizieren und Kooperieren	X	digitale Karten für kooperatives Lernen verwenden und Kinderwelten interaktiv kennenlernen.	digitale Karten für kooperatives Lernen verwenden und Kinderwelten interaktiv kennenlernen.	digitale Karten für kooperatives Lernen verwenden und Kinderwelten interaktiv kennenlernen.
3. Produzieren und Präsentieren	X	eine mediengestützte Präsentation erstellen.	eine mediengestützte Präsentation erstellen.	eine mediengestützte Präsentation erstellen.
4. Schützen und sicher Agieren	X	die Auswirkungen von Energie- und Rohstoffeinsatz untersuchen.	die Auswirkungen von Energie- und Rohstoffeinsatz untersuchen (z.B. Lithiumgewinnung Bolivien).	die Auswirkungen von Energie- und Rohstoffeinsatz untersuchen (z.B. Auswirkungen auf die Hydro- und Pedosphäre).
5. Problemlösen und Handeln	X	Projekte zur Ressourcenschonung (z.B. Wassernutzung) durchführen und mit digitalen Kartendiensten und Bildern Fragestellungen bearbeiten.	Projekte zur Ressourcenschonung (z.B. factory farms) durchführen und mit digitalen Kartendiensten und Bildern Fragestellungen bearbeiten.	Projekte zur Ressourcenschonung (z.B. Nachhaltigkeit) durchführen und mit digitalen Kartendiensten und Bildern Fragestellungen bearbeiten.
6. Analysieren und Reflektieren	X	sich mit Quellen kritisch auseinandersetzen.	sich mit Quellen kritisch auseinandersetzen.	sich mit Quellen kritisch auseinandersetzen.

<b>Geographie Oberstufe</b>	<b>E-Jahrgang</b>	<b>Q1, 1. Semester</b>	<b>Q1, 2. Semester</b>	<b>Q2, 1. Semester</b>	<b>Q2, 2. Semester</b>
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.
2. Kommunizieren und Kooperieren	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.
3. Produzieren und Präsentieren	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.
4. Schützen und sicher Agieren	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.

5. Problemlösen und Handeln	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.
6. Analysieren und Reflektieren	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.	Die Methoden, Kompetenzen und Anwendungen der Sek I werden in der Sek II vertieft und auf Oberstufenniveau bearbeitet.



### 13.8 Geschichte

Fach: Geschichte	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10	Oberstufe
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suchmaschinen kennenlernen und gezielt nutzen (z.B. zu Referaten über Ägypten, S. 72)</li> <li>einem Erklärvideo gezielt Informationen entnehmen (z.B. MrWissentoGo)</li> <li>ULR-Angaben machen</li> </ul>				In der Oberstufe werden die in der Mittelstufe erworbenen Kompetenzen vertieft und auf höherem Niveau reflektiert (Lernvideos, KI, Internetauftritte)
2. Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dateiaustausch über IServ</li> <li>Nutzung des Textmoduls in IServ zum dezentralen kooperativen Arbeiten (Gruppenreferate)</li> <li>Netiquette</li> </ul>				
3. Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>eigene Texte mit Office-Programmen erstellen</li> <li>ggf.: eine Präsentation mit Powerpoint visuell unterstützen</li> </ul>				
4. Schützen und sicher Agieren					
5. Problemlösen und Handeln					
6. Analysieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Flugschrift vs. soziale Medien (Thema „Reformation“)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Chancen und Grenzen von Lernvideos kennenlernen und reflektieren</li> </ul>		

#### Hinweise:

- Da aufsteigend mit dem 7. Jahrgang im SJ 21/22 ein neues Lehrwerk eingeführt wird, werden die weiteren Jahrgänge später ergänzt.
- Der Erwerb bestimmter Kompetenzen ist abhängig von dem, was die SuS bereits grundlegend beherrschen (z.B. Office-Programm oder Powerpoint / Impress für Präsentationen).

### 13.9 Informatik

Informatik (wird in Klassenstufe 6 und 8 unterrichtet)

<b>Fach:</b>	<b>Klasse 6</b>	<b>Klasse 8</b>
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	- IServ (Aufgaben, Gruppenordner) -Umgang mit Dateimanager (Dateien/Verzeichnisse)	- IServ (Aufgaben, Gruppenordner) (Vertiefung aus Klasse 6)
2. Kommunizieren und Kooperieren	- IServ (Aufgaben, Email, Gruppenordner)	- IServ (Aufgaben, Email, Gruppenordner)
3. Produzieren und Präsentieren	-Einführung Textverarbeitung (z.B. LibreOffice, Anforderung u.a. von der Deutschfachschaft) - Einführung in die Tabellenkalkulation (z.B. Calc, u.a. Anforderung der Mathefachschaft)	- Tabellenkalkulation (Umgang mit Formeln zur Analyse, Makros)
4. Schützen und sicher Agieren	-Kritischer Umgang mit Browsern & Suchmaschinen -Sichere Verwendung von Passwörtern	- Sicherer Umgang mit Internet & Passwörtern (Wiederholung) - Copyright (Lizenzmodelle) - Datensicherungen (Information & Gesellschaft) - Senden verschlüsselter Daten als E-Mail-Anhang - Anwenden von Datenkomprimierung (zip, tar)
5. Problemlösen und Handeln	- Tabellen: Diagramme erstellen, absolute und relative Zellbezüge - Text: Einbinden von Bildern, Inhaltsverzeichnis, Seitenzahlen	- Umgang mit Programmen - Programmieren, um unabhängig von Softwareprodukten Probleme eigenständig lösen zu können - Vertiefung Tabellenkalkulation
6. Analysieren und Reflektieren	- Verwendung von Passwörtern - Gefahren im Internet	- möglichen Konsequenzen von Fehlverhalten im Internet - Datenschutz - Notwendigkeit sicherer Kommunikation erkennen

### 13.10Kunst

Fach: Kunst	5. Klasse	6. Klasse	7. Klasse	8. Klasse	9. Klasse	10. Klasse E.-Jhg.	11. Klasse (Q1)	12. Klasse (Q2)
<b>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	Sichere und zielführende Bildersuche (Suchmaschinen, Speichervorgänge und Dateiformate); Bildvorlagen für kreative Bildproduktionsprozesse. (z.B. „Emotionale Tiere malen“)						Kommunikationsdesign: Werbeplakate sichten und kontextualisieren	
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>								
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>				Animationsfilm: Spezifische Techniken und Verfahren der Animation erproben und verwenden (Beispiel: Stop-Motion)	Digitale Fotografie: Techniken und Verfahren der digitalen Fotografie erproben und verwenden (Beispiel: Fotostory)		Kommunikationsdesign: (Beispiel: Plakat-Design, Werbung) Techniken und Verfahren digitaler Gestaltung erproben und verwenden  Gestaltung: Fyer, Icon, Cover, Logo	Digitale Fotografie: (Beispiel: Porträtfotografie) Techniken und Verfahren der digitalen Fotografie erproben und verwenden
	Digitale Verfahren der Bildbearbeitung und -produktion lassen sich durchgängig im Kunstunterricht verwirklichen (Tablet, diverse Mal- und Zeichenprogramme)							
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	Sichere und zielführende Bildersuche (Suchmaschinen, Speichervorgänge und Dateiformate);							

	Bildvorlagen für kreative Bildproduktionsprozesse. (z.B. „Emotionale Tiere malen“)							
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	Digitale gestalterische Mittel können durchgehend zur Lösung von gestalterischen Problemen herangezogen werden.							
<b>6. Analysieren und Reflektieren</b>				Animationsfilm: Spezifische Merkmale, Techniken und Verfahren der Animation analysieren	Digitale Fotografie: Spezifische Merkmale, Techniken und Verfahren der digitalen Fotografie analysieren	Was ist Kunst? Medienkunst als spezifische Kunstform: unterschiedliche Medien (Fotografie, Film, Animation...) Wirklichkeitsbezug : Simulation, Illusion, Konstruktion	Beispiele der Medienkunst in kunsthistorischen Zusammenhängen analysieren und reflektieren	Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (analoge und digitale Verfahren voneinander abgrenzen, computertechnische Gestaltungsmittel und Werkzeuge identifizieren...)

### 13.11 Latein

Fach: Latein	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren			Die SuS lernen den Umgang mit digitalen Wörterbüchern.	
2. Kommunizieren und Kooperieren				
3. Produzieren und Präsentieren	Die SuS machen mit einem geeigneten Medium eine Präsentation zur römischen Mythologie . ( z.B. zu Herkules oder den römischen Göttern)			
4. Schützen und sicher Agieren				
5. Problemlösen und Handeln	Die SuS lernen digitale Tools zum Wortschatz-training kennen.			
6. Analysieren und Reflektieren		Die SuS setzen sich kritisch mit Übersetzungen aus dem Internet auseinander.		

Latein SEK II	E-Jahrgang	Q1 und Q2
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Die SuS recherchieren zu den behandelten lateinischen Autoren und zur Rezeptionsgeschichte ihrer Werke sowie zu den geschichtlichen Hintergründen der behandelten Themen und Werke.	
2. Kommunizieren und Kooperieren	Die SuS übersetzen kooperativ lateinische Texte mithilfe von online-Modulen (z.B. dem Texte-Modul bei iserv).	
3. Produzieren und	Die SuS erstellen zu den grammatischen Kernthemen eigene Lernvideos.	

Präsentieren		
4. Schützen und sicher Agieren		
5. Problemlösen und Handeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die SuS trainieren ihren Wortschatz und das Bilden von Formen (Deklination und Konjugation) auch mit digitalen Tools.</li> <li>- Die SuS wiederholen grammatische Kernthemen anhand von im Internet verfügbaren Lernvideos.</li> </ul>	
6. Analysieren und Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die SuS setzen sich kritisch mit Übersetzungen aus dem Internet auseinander.</li> <li>- Die SuS setzen sich bei der Wiederholung von grammatischen Kernthemen kritisch mit der Qualität von angebotenen Lernvideos auseinander.</li> </ul>	

### 13.12 Mathematik

Fach: Mathematik	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren			Prozentrechnung: Daten recherchieren und sammeln	Wahrscheinlichkeitsrechn ung: Beschreibende Statistik: Daten recherchieren und sammeln		
2. Kommuniziere n und Kooperieren			Aufgaben über Iserve (z.B. Geogebra- Arbeitsblätter) stellen	Aufgaben über Iserve (z.B. Geogebra- Arbeitsblätter) stellen	Aufgaben über Iserve (z.B. Geogebra- Arbeitsblätter) stellen	Aufgaben über Iserve (z.B. Geogebra- Arbeitsblätter) stellen
3. Produzieren und Präsentieren	Tabellenkalkulation: Daten und Diagramme	Tabellenkalkulation : Zufallsexperimente simulieren (in Kooperation mit Informatik)		Geogebra: Funktionsgraphen zeichnen	Geogebra: Funktionsgraphe n zeichnen	Geogebra: Funktionsgraphe n zeichnen
4. Schützen und sicher Agieren						
5. Problemlösen und Handeln	Bettermarks: Fertigkeiten trainieren, im eigenenen Tempo lernen und üben	Bettermarks: Fertigkeiten trainieren, im eigenenen Tempo lernen und üben	Bettermarks: Fertigkeiten trainieren, im eigenenen Tempo lernen und üben  Geogebra: Konstruktion mit Zirkel und Lineal	Bettermarks: Fertigkeiten trainieren, im eigenen Tempo lernen und üben  Tabellenkalkulation: Wahrscheinlichkeit (Simulationen)  Geogebra:	Bettermarks: Fertigkeiten trainieren, im eigenenen Tempo lernen und üben  Geogebra: Quadratische	Bettermarks: Fertigkeiten trainieren, im eigenenen Tempo lernen und üben  Geogebra: Exponentialfunk

				Lineare Funktionen	Funktionen	tionen oder Potenzfunktion
6. Analysieren und Reflektieren					Eventuell Grenzen und Möglichkeiten von Erklärvideos diskutieren	Eventuell Grenzen und Möglichkeiten von Erklärvideos diskutieren
<b>Mathematik SEK II</b>	<b>E</b>	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>			
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	SchulLV (Übungen, digitales Schulbuch)	SchulLV (Übungen, digitales Schulbuch)	SchulLV (Übungen, digitales Schulbuch)			
Kommunizieren und Kooperieren	Aufgaben bzw. Videos über IServ	Aufgaben bzw. Videos über IServ	Aufgaben bzw. Videos über IServ stellen			
Produzieren und Präsentieren		GeoGebra: Geraden, Ebenen				
	Referate halten, Handouts erstellen					
Schützen und sicher Agieren						
Problemlösen und Handeln	GeoGebra (mittlere/momentane Änderungsrate, besondere Punkte im Graphen)		GeoGebra: Funktionsscharen, Ortslinien			
Analysieren und Reflektieren	GeoGebra: Graphen analysieren					



### 13.13 Musik: Unterstufe

<b>Fach: Musik</b>	<b>Klasse 5</b>	<b>Klasse 6</b>
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Konzert- und Theaterbesuche vorbereiten, Aufnahmen nutzen, Songtext-Datenbanken, digitale Notenarchive etc. → Alle Jahrgangsstufen. → Komponisten, Epochen, Stile, Instrumente... → Nahezu alle Themen möglich.	Konzert- und Theaterbesuche vorbereiten, Aufnahmen nutzen, Songtext-Datenbanken, digitale Notenarchive etc. → Alle Jahrgangsstufen. → Komponisten, Epochen, Stile, Instrumente... → Nahezu alle Themen möglich.
2. Kommunizieren und Kooperieren	Kompositionsaufgaben, Veröffentlichen eigener Produkte Arbeitsergebnisse in iServ teilen, bearbeiten etc. Anbindung z.B. an folgende Inhalte: → Jahrgangsstufe 5/6: Vertonungen, z.B. Tiermusik, Wassermusik, Gedicht, Märchen	Kompositionsaufgaben, Veröffentlichen eigener Produkte Arbeitsergebnisse in iServ teilen, bearbeiten etc. Anbindung z.B. an folgende Inhalte: → Jahrgangsstufe 5/6: Vertonungen, z.B. Tiermusik, Wassermusik, Gedicht, Märchen
3. Produzieren und Präsentieren	Songs mit Hilfe von Software erstellen, Produkte vertonen, Videos zu Musik erstellen, Standbilder zu Opern und Theaterstücken zusammenstellen und vergleichen → Jahrgangsstufe 5/6: s.o. Nr. 2; Musik auf der Bühne	Songs mit Hilfe von Software erstellen, Produkte vertonen, Videos zu Musik erstellen, Standbilder zu Opern und Theaterstücken zusammenstellen und vergleichen → Jahrgangsstufe 5/6: s.o. Nr. 2; Musik auf der Bühne
4. Schützen und sicher Agieren	Bewusstsein für Lautstärke und damit verbundene Gefahren entwickeln, rechtliche Implikationen des Musikdownloads kennen → Jahrgangsstufe 5/6: Musik und Lärm, musikalische Parameter (Dynamik)	Bewusstsein für Lautstärke und damit verbundene Gefahren entwickeln, rechtliche Implikationen des Musikdownloads kennen → Jahrgangsstufe 5/6: Musik und Lärm, musikalische Parameter (Dynamik)
5. Problemlösen und Handeln	Mit digitalen Lernprogrammen üben, Noten zu lesen, nach dem Gehör zu bestimmen und auf einem Instrument umzusetzen; digitale Tonstudios erkunden, um Musikstücke zu produzieren → Jahrgangsstufe 5/6: Metrum, Rhythmus, Takt; Noten lesen	Mit digitalen Lernprogrammen üben, Noten zu lesen, nach dem Gehör zu bestimmen und auf einem Instrument umzusetzen; digitale Tonstudios erkunden, um Musikstücke zu produzieren → Jahrgangsstufe 5/6: Metrum, Rhythmus, Takt; Noten lesen
6. Analysieren und Reflektieren	Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren → Konkrete Inhalte ab Stufe 7/8	Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren → Konkrete Inhalte ab Stufe 7/8

## Musik: Mittelstufe

Fach: Musik	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Z.B. Konzert- und Theaterbesuche vorbereiten, Aufnahmen nutzen, Songtext-Datenbanken, digitale Notenarchive etc. ... → Alle Jahrgangsstufen. → Komponisten, Epochen, Stile, Instrumente... → Nahezu alle Themen möglich.			
2. Kommunizieren und Kooperieren	Kompositionsaufgaben, Veröffentlichen eigener Produkte → Jahrgangsstufe 7/8: Musik in der Werbung		→ Jahrgangsstufe 9/10: Videoclips, Arrangements, Eigenkomposition Minimal Music	
3. Produzieren und Präsentieren	Z.B. Songs mit Hilfe von Software erstellen, Produkte vertonen, Videos zu Musik erstellen, Standbilder zu Opern und Theaterstücken zusammenstellen und vergleichen			
	→ Jahrgangsstufe 7/8: Musik in der Werbung		→ Jahrgangsstufe 9/10: Videoclips, Arrangements, Eigenkomposition Minimal Music; Cut, Copy & Paste; Urheberrechtsregelungen in Verbindung mit Thematik „Musik und Markt“ → Bild- und Tonaufnahmegeräte, Sequenzerprogramm, Music Maker etc. ... → Präsentation von Referaten, Vorträgen etc. über Beamer	
4. Schützen und sicher Agieren	Z.B. Bewusstsein für Lautstärke und damit verbundene Gefahren entwickeln, rechtliche Implikationen des Musikdownloads kennen			
	→ Jahrgangsstufe 7/8: Musik als Schallereignis / ggf. Kooperation mit dem Fach Physik		→ Jahrgangsstufe 9/10: Musik und Markt	
5. Problemlösen und Handeln	Z.B. mit digitalen Lernprogrammen üben, Noten zu lesen, nach dem Gehör zu bestimmen und auf einem Instrument umzusetzen; digitale Tonstudios erkunden, um Musikstücke zu produzieren			
	→ Jahrgangsstufe 7/8: Intervalle, Dreiklänge → Besuch beim Offenen Kanal in Kiel?		→ Jahrgangsstufe 9/10: Vierklänge (Septakkorde) → Bild- und Tonaufnahmegeräte, Sequenzerprogramm, Music Maker etc. ... → Besuch beim Offenen Kanal in Kiel?	
6. Analysieren und Reflektieren	Z.B. Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren			
	→ Jahrgangsstufe 7/8: Musik in der Werbung, Stars und Fans		→ Jahrgangsstufe 9/10: Musik und Medien, Musik und Markt / ggf. Kooperation mit dem Fach WiPo	

→ Besuch bei R-SH und/oder NDR in Kiel?

→ Besuch bei R-SH und/oder NDR in Kiel?

Musik Oberstufe	Inhaltliche Vorschläge	Mögliche Umsetzung am FSG
<p>Die Lehrkraft setzt in der Sekundarstufe II jeweils eigene Themenschwerpunkte nach den Fachanforderungen für das Fach Musik. Die Medienkompetenzen sind Teil aller drei Phasen der Oberstufe und beziehen sich auf alle musikalischen Kompetenzbereich (Aktion, Transposition, Rezeption, Reflexion) und werden regelmäßig in den Unterricht mit eingebunden.</p>		
<p><b>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b></p>	<p><i>Vertiefen von Suchstrategien, Quellen identifizieren, Informationen und Daten analysieren, Daten sichern, speichern und strukturieren</i></p>	
<p>1.1. Browsen, Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen</p>	<p>Konzert- und Theaterbesuche vorbereiten, Aufnahmen nutzen, Songtext-Datenbanken, digitale Notenarchive, Verwendung einer Cloud und Datenübermittlung, etc.</p>	<p>Alle Jahrgangsstufen. → Komponisten, Epochen, Stile, Instrumente... → Nahezu alle Themen möglich.  Musik erschließen  Musik beschreiben</p>
<p><b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b></p>	<p><i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, digitale Dokumente erarbeiten, adressaten- und situationsangemessen sowie privat und öffentlich kommunizieren</i></p>	
<p>2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p>	<p>Kompositionsaufgaben, Veröffentlichen eigener Produkte  Kommunikationsplattformen nutzen und sinnvoll einsetzen</p>	<p>Arbeitsergebnisse in iServ teilen, bearbeiten und präsentieren etc.  E, Q1, Q2 zu Halbjahresthemen in Gruppen selbständig Videoclips und Audioaufnahmen erstellen Eigenkompositionen realisieren, Kulturprojekte kooperativ durchführen  Youtube Kanal Veröffentlichung  Radioproduktion  Live Stream</p>

		<p>Jamulus</p> <p>Musik beschreiben</p> <p>Musik in Bilder umsetzen</p> <p>Musik gestalten</p> <p>Musik in Bezug auf Text und Handlung</p> <p>Musik in Sprache umsetzen</p>
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren; rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten</i>	
<p>3.1. Entwickeln und Produzieren</p> <p>3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>3.3. Rechtliche Vorgaben beachten</p>	<p>Songs mit Hilfe von Software erstellen, Produkte vertonen, Videos zu Musik erstellen, Standbilder zu Opern und Theaterstücken zusammenstellen und vergleichen</p> <p>Choreographie erstellen, aufzeichnen und digital nachbearbeiten</p>	<p>Vertiefte Auseinandersetzung mit Notensatzprogrammen, Audio- und Filmaufnahmeprogramme, Sequenzerprogrammen</p> <p>Auseinandersetzung mit Urheberrechten in Verbindung mit eigenen Veranstaltungen und Veröffentlichungen</p> <p>Einbindung von lokalen Institutionen in den Unterricht, wie NDR, Offener Kanal, Theater Kiel, Lokale Radiosender</p>
<b>4. Schützen und sicher Agiere</b>	<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>	
<p>4.1. Sicher in digitalen Umgebungen interagieren</p> <p>4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <p>4.3. Gesundheit schützen</p> <p>4.4. Natur und Umwelt schützen</p>	<p>Rechtliche Implikationen der digitalen Datenverarbeitung kennen</p> <p>Gefahren des digitalen Raumes reflektieren</p>	<p>Themenbereiche</p> <p>Musik und Macht</p> <p>Musik und Markt</p> <p>Musik im Alltag</p> <p>Musik und Werbung</p> <p>Fächerübergreifende Arbeit mit WiPo, Biologie, Physik, Kunst möglich</p> <p>Musik erschließen und einordnen</p>

<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren, Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen</i>	
5.1. Technische Probleme lösen 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5. Algorithmen erkennen	Mit digitalen Lernprogrammen üben digitale Tonstudios erkunden, um Musikstücke zu produzieren, mit eigenem digitalem Equipment sicher umgehen	Musiktheorie mit Hilfe digitaler Programme erarbeiten und vertiefen, neueste Tonaufnahmeprogramme verwenden Open Source Programme kennenlernen und vergleichen, Verschiedene Videoschnittprogramme kennenlernen und vergleichen Digitale Kommunikationsplattformen einbinden Musik erschließen und gestalten
<b>6. Analysieren und Reflektieren</b>	<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung) reflektieren; Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber- und Nutzungsrechte</i>	
6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien im weltweiten Internet Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren	Webseiten, Blogs usw. analysieren, kommerzielle Interessen reflektieren Manipulation und Funktion sozialer Medien in der Gesellschaft Gefahren eigener digitaler Verhaltensweisen reflektieren Einsatz digitaler Messverfahren	Musik und Medien Musik und Markt Die Macht der Musik Musik und Macht Mensch und Musik Noten und Neuronen Kooperation mit Biologie, Physik,WiPo, Geschichte, Kunst, Englisch und Deutsch möglich Musik erschließen und interpretieren Musik vertieft reflektieren und bewerten



## 13.14 Philosophie

Fach: Philosophie	5. Klasse	6. Klasse	7. Klasse
<b>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>		FA S. 29 Ursprungsvorstellungen als Bilder menschlicher Weltdeutungen – Kulturelle Konzepte suchen, verarbeiten und bzgl. der Klarheit, Verständlichkeit und Anschaulichkeit beurteilen	
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	FA, S. 22 Vertrauen als Grundlage meines Zusammenlebens: Freundschaft, FA, S. 28 Familie als Ort unterschiedlicher Ansprüche und Erwartungen – Formen der digitalen Kommunikation/Interaktion in Freundschaft und Familie beschreiben, analysieren und bewerten		
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	Jedem Thema der FA lassen sich in Einzelstunden digitale Werkzeuge funktional zuordnen im Sinne der Substitution (SAMR-Modell). Beispiele: Padlet, digitale Präsentationsprogramme zur Gestaltung von Schaubildern, Mindmaps usw.		
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	FA, S. 25 Der Mensch als spielendes Wesen – Suchtpotenzial digitaler Spiele beschreiben, analysieren und bewerten		
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>		FA S. 30, Der Mensch als lernendes Wesen – Digitale Lernwerkzeuge beschreiben, analysieren und bewerten.	
<b>6. Analysieren und Reflektieren</b>	FA, S. 25 Der Mensch als spielendes Wesen – Eigenschaften digitaler Spiele beschreiben, analysieren und bewerten. 6.2.: FA, S. 22 Was soll ich tun? – Was bedeuten „Online-Freundschaften“?		FA, S. 36 Der Mensch als denkendes Wesen - Menschliches Denken vs. tierisches bzw. Computer-Denken

Philosophie SEK II	E-Jahrgang	Q1, 1. Semester	Q1, 2. Semester	Q2, 1. Semester	Q2, 2. Semester
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Jedem Thema der FA lassen sich in Einzelstunden digitale Werkzeuge funktional zuordnen im Sinne der Suche, Sicherung und Dokumentation (SAMR-Modell). Beispiele: Padlet, digitale Präsentationsprogramme zur Gestaltung von Schaubildern, Mindmaps usw.				
2. Kommunizieren und Kooperieren	Jedem Thema der FA lassen sich in Einzelstunden digitale Werkzeuge funktional zuordnen im Sinne der Substitution (SAMR-Modell). Beispiele: Padlet, digitale Präsentationsprogramme zur Gestaltung von Schaubildern, Mindmaps usw.				
3. Produzieren und Präsentieren	Jedem Thema der FA lassen sich in Einzelstunden digitale Werkzeuge funktional zuordnen im Sinne der Substitution (SAMR-Modell). Beispiele: Padlet, digitale Präsentationsprogramme zur Gestaltung von Schaubildern, Mindmaps usw.				

4. Schützen und sicher Agieren		FA, S. 70 Wissen, Wahrheit und Überzeugung - Zusammenhänge und Unterschiede der Begriffe		Existenzialismus – Der Selbstentwurf in der digitalen Lebenswelt (Avatare, Profile, Freiheit des Internets, Anonymität)	
5. Problemlösen und Handeln					
6. Analysieren und Reflektieren	FA, S. 62 Der Mensch in der Spannung zwischen Selbstbild und Fremdbild - Identitätsbildung im Zeitalter digitaler Medien  Exemplarischer Lerninhalt – Selbstbestimmt in der digitalen Lebenswelt (Influencer und social Media)	Meinen, Glauben, Wissen und Erkennen (Verschwörungstheorien und Fake News als Konstruktionen digitaler Welten)			Mögliches Thema für einen Essay als alternativer Leistungsnachweis/Substitut: KI als Chance und Bedrohung / Philosophische Implikationen im Kontext KI / Kritische Betrachtungen der digitalen Lebenswelt

Hardware-Ausstattung: Die Lebenswelt der SchülerInnen besteht in weiten Teilen aus digitalen Welten. Der Philosophieunterricht verfolgt den Ansatz der Lebenswelt- und Handlungsorientierung. Zielperspektive des Unterrichts ist u.a. die Befähigung zur autonomen Orientierung der SchülerInnen in der (digitalen) Welt. Entsprechend muss die digitale Welt konkret Teil und Gegenstand des Philosophieunterrichts sein. Besonders in Bezug auf den Aspekt „Analysieren und Reflektieren“ sieht sich der Philosophieunterricht hier in der Verantwortung die SchülerInnen zu einem mündigen und kritischen Umgang mit und in digitalen Welten zu befähigen. Die digitale Welt sollte als Gegenstand der philosophischen Auseinandersetzung im Unterricht direkt zugänglich sein. Beamer und Audioanlagen in allen Räumen aller Klassenstufen werden ausdrücklich gewünscht und ermöglichen die Vergegenständlichung der Digitalität im Unterricht. Darüber hinaus bietet diese Art der Ausstattung viele Möglichkeiten der Präsentation und Produktion. Das Audiovisuelle bietet darüber hinaus die Möglichkeit zu faszinieren und zu aktivieren. Multimediale Perspektiven und Zugänge lassen sich in unterschiedlichsten thematischen Kontexten konstruktiv berücksichtigen (Bildimpulse, Filme, Musik usw.). Der Aspekt der Ganzheitlichkeit im Kontext der Unterrichtsgegenstandsre- und -perzeption ist in didaktischer Perspektive zu befürworten. Unterrichtsgegenstände können durch digitale Medien greifbarer und eindringlicher präsentiert werden. Darüber hinaus ergänzen Dokumentenkameras den Unterricht in Präsentationsphasen sinnvoll und ersetzen Overhead-Projektoren. Der funktionale Einsatz von Dokumentenkameras setzt einen lichtstarken Beamer voraus, weil die Dokumentenkameras Außenlicht benötigen, um ein gut rezipierbares Bild erzeugen zu können.



### 13.15 Physik

Fach:	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	<b>Alle Themenbereiche:</b> Anfertigen von Protokollen, Recherche im Internet zu Kurzreferaten			<b>Energieversorgung:</b> SuS sammeln aktuelle Informationen zur Thematik und ordnen diese ein
2. Kommunizieren und Kooperieren			<b>E-Lehre:</b> Simulation von Messvorgängen (z.B. mit leifiphysik.de)	
3. Produzieren und Präsentieren	<b>Optik:</b> Bau einer Lochkamera	<b>Mechanik:</b> Darstellung von Bewegungsabläufen im t-s-Diagramm, Simulation am Computer	<b>E-Lehre:</b> Aufbau von elektrischen Schaltungen (real und virtuell mit Hilfe von PhET – online-Simulationen) <b>Alle Themenbereiche:</b> SuS erstellen digitale Präsentationen	<b>Energieversorgung:</b> SuS erstellen digitale Präsentationen
4. Schützen und sicher Agieren				<b>Atom- und Kernphysik:</b> Messungen der Umweltradioaktivität mithilfe eines Geiger-Zählrohrs
5. Problemlösen und Handeln				
6. Analysieren und Reflektieren	<b>Wärmelehre:</b> Analoge und elektronische Erfassung und Analyse von Temperaturverläufen	<b>Mechanik:</b> Aufnahme von Messreihen mit elektronischen Datenerfassungssystemen; Versuchsauswertung mit Hilfe von Tabellenkalkulationssoftware (Berechnung von Werten, Darstellung von Graphen)		<b>Dynamik:</b> Elektronische Messwerterfassung und Auswertung der Messdaten mit verschiedenen Werkzeugen

Physik SEK II	<b>E-Jahrgang</b> <i>Dynamik, Kinematik, Energie, Gravitation, Kreisbewegung, Schwingungen/Wellen (mechanisch)</i>	<b>Q1, 1. Semester</b> <i>Elektrische und magnetische Felder (inkl. Ladungsträger) Elektrodynamik</i>	<b>Q1, 2. Semester</b> <i>Einführung in die Quantenphysik. Quantenphysik von Photonen und Elektronen</i>	<b>Q2, 1. Semester</b> <i>Atomphysik und Spektren</i>	<b>Q2, 2. Semester</b> <i>Projekte</i>
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	<p align="center"><b>Alle Themenbereiche und alle Kompetenzbereiche: Die Methoden und Kompetenzen aus der Mittelstufe werden erweitert und vertieft. Die dafür verwendete Software ist dem schulinternen Fachcurriculum zu entnehmen.</b></p> <p align="center">Anfertigen von Protokollen, Recherche im Internet</p>				
2. Kommunizieren und Kooperieren					
3. Produzieren und Präsentieren	Darstellung von Bewegungen mit der Tabellenkalkulation/Videoanalyse und Themen mit Powerprint darstellen				
4. Schützen und sicher Agieren	Fehlerhafte Informationen erkennen Z.B. Zentrifugalkraft Gezeiten				
5. Problemlösen und Handeln					
6. Analysieren und Reflektieren	Aufnahme von Messreihen mit elektronischen Datenerfassungssystemen, Auswertung mithilfe der Tabellenkalkulation Software				

### 13.16 Religion (Ev.)

Fach: (Ev.) Religion	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8 - 10
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Die Schülerinnen und Schüler können: <ul style="list-style-type: none"> <li>- einfache Suchstrategien nutzen</li> <li>- für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen nutzen</li> <li>- Suchergebnisse (z.B. Bilder, Textpassagen), kopieren und diese in eigene Dateien einfügen</li> <li>- Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und diese darstellen und zunehmend die Glaubwürdigkeit von Informationen und Daten sowie der zugehörigen Informationsquelle bewerten</li> </ul> (mögliche Themenanbindung: Feste und Feiertage im Judentum und Christentum)		Internet Recherche zum Thema „Luther und Reformation“	kein Unterricht in diesen Jahrgangsstufen
2. Kommunizieren und Kooperieren				
3. Produzieren und Präsentieren	Die Schülerinnen und Schüler können: <ul style="list-style-type: none"> <li>- die Grundfunktion von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden</li> </ul> (mögliche Themenanbindung: Feste und Feiertage im Judentum und Christentum, Jüdisches Leben, Umgang mit der Schöpfung, Evangelisch - Katholisch)			
4. Schützen und sicher Agieren	Die Schülerinnen und Schüler können: <ul style="list-style-type: none"> <li>- zunehmend positive und negative Wirkungen der digitalen Technologie für sich selbst erkennen</li> </ul> (mögliche Themenanbindung: Der Einzelne und die Gesellschaft: In Gemeinschaft leben)		Materielle und immaterielle Süchte z.B. Drogen oder Internetsucht Auswirkungen auf mich als Teenager	
5. Problemlösen und Handeln	Die Schülerinnen und Schüler können: <ul style="list-style-type: none"> <li>- zur Unterstützung des schulischen Lernens geeignete Online-Plattformen erproben und zur Wissensaneignung nutzen</li> </ul>			

	(mögliche Themenanbindung: Feste und Feiertage, Judentum)		
6. Analysieren und Reflektieren	Die Schülerinnen und Schüler können: - den eigenen Medienkonsum reflektieren und modifizieren (mögliche Themenanbindung: Feste – Fasten - Medienfasten)	Wer bin ich? Wer bin ich im Netz? Was bedeuten Online-Freundschaften? Fragen zur Identität.	

<b>Religion SEK II</b>	<b>E-Jahrgang</b>	<b>Q1-Jahrgang</b>	<b>Q2-Jahrgang</b>
1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Allen Themenbereichen des schulinternen Fachcurriculums lassen sich digitale Such- und Verarbeitungsprozesse zuordnen.		
2. Kommunizieren und Kooperieren	Alle Themenbereiche des schulinternen Fachcurriculums lassen eine gemeinsame Erstellung von und Kommunikation über digitale Produkte zu, z.B. Schaubilder, Präsentationen, Arbeit mit Hilfe eines Textmoduls		
3. Produzieren und Präsentieren	Jedem Thema der FA lassen sich in den unterschiedlichen Themengebieten Digitale Medien funktional zuordnen,  Z.B. Erstellung von Präsentation zum Thema Judentum		SuS können digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder oder Videos selbst zum Thema Buddhismus konzipieren, herstellen und präsentieren.
4. Schützen und sicher agieren			
5. Problemlösen und Handeln			

<p>6. Analysieren und Reflektieren</p>	<p>Gott und Glaube interreligiös (be)denken. Dabei Respekt entwickeln für die unterschiedlichen Antworten, die andere Religionen für grundlegende Fragen und Erfahrungen des Menschseins finden. Dabei können die Jugendlichen auch mit Hilfe von Medien eigene Positionen finden, vertiefen, verändern und neu formulieren.</p>	<p>Der Mensch als Geschöpf Gottes zwischen göttlichem Auftrag und der Realität heute. Spannungsfeld zwischen "bebauen und bewahren" und "beherrschen", zwischen Menschsein und Transhumanismus - Fortschritt als Chance, aber auch Risiken?</p> <p>Ethik: Die Frage nach dem richtigen Handeln: Im Themenbereich der angewandten Ethik erarbeiten die SuS mit Hilfe von Internetrecherche unterschiedliche Positionen</p>	
--	--	---	--

### 13.17 Sport

Sport SEK 1	5. Klasse	6. Klasse	7. Klasse	8. Klasse	9. Klasse	10. Klasse
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren						geeignetes Tonmaterial nutzen
2. Kommunizieren und Kooperieren						
3. Produzieren und Präsentieren						
4. Schützen und sicher Agieren	Bewegungsman- gel durch das Nutzen digitaler Medien bearbeiten					
5. Problemlösen und Handeln		Nutzung von Videos im Gerätturnen				
6. Analysieren und Reflektieren		Analyse von Ablaufprozessen im Gerätturnen				

<b>Sport Oberstufe</b>	<b>E-Jahrgang</b>	<b>Q1, 1. Semester</b>	<b>Q1, 2. Semester</b>	<b>Q2, 1. Semester</b>	<b>Q2, 2. Semester</b>
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren					geeignetes Video-, Ton- oder Bildmaterial nutzen
2. Kommunizieren und Kooperieren			gemeinsam Ablaufprozesse (z. B. sportliche Bewegung) analysieren und entwickeln		
3. Produzieren und Präsentieren		Bewegungslehre: morphologische und biomechanische Analyse			
4. Schützen und sicher Agieren	Bewegungsmangel durch das Nutzen digitaler Medien bearbeiten				

5. Problemlösen und Handeln		Motorisches Lernen: Nutzung von Lernvideos/Tutorials			
6. Analysieren und Reflektieren				digitale Verarbeitung und Analyse von Ablaufprozessen (z. B. sportliche Bewegung)	



## 13.18 WiPo

Medienkompetenzbereich	Nähere Ausdifferenzierung	9. Klasse	10. Klasse	11. Klasse	12. Klasse	13. Klasse
<b>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	<b>Information/Wissen</b>	Berufsorientierung und Berufserkundung mithilfe der Plattform „Planet Beruf“ und des „BIZ“ KB: Wunschberufe und Alternativen dazu ermitteln	Wen soll ich wählen? (Wahl-O-Mat) KB: Meinungsbildung in der Gesellschaft; Medien als Informationsträger der Parteien	Recherche zu diversen politischen und gesellschaftlichen Themen wie z. B. Statistiken im Kontext des demografischen Wandels oder Parteienprogramme	Recherche zu diversen wirtschaftlichen Themen wie z. B. Zielgrößen des Stabilitätsgesetzes der BRD (BIP, HDI, GINI-Koeffizient, Preisniveaumentwicklung usw.)	Recherche zu diversen Aspekten der internationalen Friedens- und Sicherheitspolitik wie z. B. Gefährdung des Weltfriedens dargestellt in der medialen Landschaft
<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>	<b>Kommunikation/Kooperation</b>	Eigene Werbefilme drehen KB: altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden	Im Rahmen der Unternehmensgründung; Erstellen einer Webseite oder Flyers KB: Zusammenarbeiten und Teilen	Erstellung einer Informationsbroschüre zur anstehenden Wahl (Darstellung der Parteieninteressen) Sozialisation durch Medien	Diverse wirtschaftliche Themen (VWL, BWL) wie z. B. einen Marketingplan zielgruppenorientiert kommunizieren wie z.B. Videoclips	Politische Teilhabe im Kontext des Weltfriedens durch digitale Medien wie z.B. Betreuung einer digital aufbereiteten Ausstellung
<b>Produzieren und Präsentieren</b>	<b>Darstellung und Präsentation</b>	PowerPoint-Präsentation eines Berufes KB: Mediengestützte Präsentation	Entwurf eines Werbeflyers für die Teilnahme an einer Wahl KB:	Visuelle Aufbereitung des Datenmaterials z. B. einer Wahl in Form einer Grafik und oder PP-Präsentation	Erstellung eines Businessplanes und einer PP-Präsentation im Rahmen einer Unternehmensgründung	Entwerfen und darstellen eines Konzeptes zur Friedenssicherung in unterschiedlichen funktionalen digitalen Formaten wie z.B. Grafiz, Padlet, digitale Handouts

<b>Schützen und sicheres Agieren</b>	<b>Medienrecht/ Sicherheit</b>	Urheberrechte im Internet KB: Deliktsfähig- strafmündig?	Schutz vor Zugang zu jugendgefährdenden Inhalten KB: Leben in der Gesellschaft, Rechte und Pflichten, Das Jugendschutzgesetz	Bedrohung für die Demokratie und Rechtsstaatlichkeit z. B. Verfassungswidrige Inhalte/Symbole/Parole	Verbraucherschutz und Urheberrechte in digitalisiertem Konsum wie Z. B. Werbestrategien erkennen, Online-Shops, Umgang mit digitalen Formaten (Bilder, Videos usw.)	Datenschutz, Urheberrechte, Fake News in der medialen Landschaft wie z. B. bei Konfliktanalysen u.a. Umgang mit Bildmaterial
<b>Analysieren und Reflektieren</b>	<b>Medienanalyse</b>	Das Handy und neue Formen des Zusammenlebens untersuchen KB: fundiert Wirkung und Einfluss medialer Produkte auf die Gesellschaft und das eigene Handeln bewerten	Wahlwerbespotanalyse KB: Meinungsbildung in der Gesellschaft	Kriterien für seriöse, digitale Medienformate aufstellen wie z. B. Nachrichtendienste, Onlinezeitungen,  Fake News identifizieren	Bewerten von diversen Quellen mit wirtschaftlicher Thematik	Eine Konfliktanalyse dargestellt in der medialen Landschaft durchführen
	<b>Mediengesellschaft</b>	Wie wird „Meinung gemacht?“/ Gewalt in den Medienanalyse KB: persönliche Bedeutung der Massenmedien	Im Rahmen der aktuellen Stunden KB: Die Qualität verschiedener Informationsquellen kriteriengeleitet analysieren und diese Quellen kritisch beurteilen	Instrumentalisierung von diversen politischen und gesellschaftlichen Inhalten z. B. Macht durch Medien	Im Rahmen der aktuellen Stunden mit wirtschaftlicher Thematik KB: Die Qualität verschiedener Informationsquellen kriteriengeleitet analysieren und diese Quellen kritisch beurteilen	Seriosität der Quellen bei der Konfliktanalyse bewerten