

Planungsraster zur Medienkonzepterstellung

1. Bedienen und Anwenden**1.1 Medienausstattung (Hardware)**

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

Jgst. 5; Sport: Die SuS lernen das iPad als Möglichkeit sich in einer Gruppenchoreographie aufzunehmen kennen und sind in der Lage dieses selbständig zu bedienen. Dazu gehört u.a. die Aufnahmesoftware (z. B. Coach's Eye) in den Grundfunktionen bedienen (Aufnahme starten, stoppen, abspielen, pausieren ggf. Zeitlupe) und das iPad ruhig halten und im richtigen Abstand/Winkel zur Gruppe ausrichten zu können.

Jgst. 5; Biologie: Die SuS erwerben im Inhaltfeld "Vielfalt von Lebewesen" einen Medienpass. Hierfür erstellen sie unter Anleitung ein Medienprodukt.

Jgst. 6/7; Latein: Umgang mit Tablets einüben am Beispiel Kahoot

Jgst. 6; Physik: Für den Unterricht wird in absehbarer Zeit angestrebt, das vorhandene kleine digitale Messwerterfassungssystem Cassy Lab auszubauen.

Jgst. 6-9; Französisch: Bei Bedarf Arbeit an Laptops, PCs und Tablets, Fernseher als Präsentationsfläche zum Hör- und Hörsehverstehen

1.2 Digitale Werkzeuge

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

Jgst. 5-9; Mathe; Englisch: SuS nutzen das Online-Diagnose-Werkzeug des Westermannverlags

Jgst. 5.; Erdkunde: Räumliche Orientierung, Kartenarbeit, Schulweg → digitaler Schulweg (Norf, Deutschland und die Welt) mit ArcGIS, Google Maps, Google Earth

Jgst. 5/6; Englisch: SuS erstellen eine Präsentation zu einer Unit Task

Jgst. 6, 8 und 9; Physik

Vorrangig werden im Physikunterricht Applets und Simulationen der für den Schulunterricht aufgebauten Seiten Leifi-Physik und Walter-Fendt verwendet.

Stromkreis schalten in Elektrik 6

magnetismus.exe in Magnetismus 6

Aggregatzustände in Wärmelehre 6

Lichtbrechung in Optik 8

Farbwahrnehmung in Optik 8

Hooksches Gesetz in Mechanik 8

Kräfte und Bewegungen in Mechanik 8

Balanceakt in Mechanik 8

Unter Druck in Mechanik 8

Widerstand in einem Kabel in Elektrik 9

Baue ein Atom in Radioaktivität 9

Jgst. 6-9; Französisch:

Lexikonarbeit durch PONS

Nachschlagen von Konjugationen in Apps wie Le Conjugueur als Empfehlung

App parler français: Französische Dialoge lesen und hören inklusive Grammatikerklärungen und Vokabellisten als Empfehlung

Korrektur von Schülerergebnissen durch abfotografieren und Bearbeiten mit der App PixelLab als Alternative

App Zufallszahl UX, um bspw. Gruppen per Zufallsprinzip zusammen zu stellen als Alternative

Videos mit der App Youtube zeigen (für Hörverstehensübungen zu frz. Chansons sowie Landeskunde)

Sprechansätze mithilfe der App Story Dice als Alternative

Jgst. 8; Englisch: SuS präsentieren im Rahmen des Pop-Projekts ein Lied und dessen Analyse (Audio-Datei in Präsentation einbinden)

Jgst. 8; Sport: Die Schüler nutzen die Software Coach's eye zur Videoanalyse, um die Synchronität der Partnersprünge zu verbessern. Dabei setzen sie diese Funktionen ein: Slowmotionfunktionen; Compare-Funktion; In-Bild-Einzeichnungen (Winkel, Fokus, Linien)

1.3 Datenorganisation

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

Jgst. 5; Biologie: Inhaltsfeld "Vielfalt von Lebewesen" - Erwerb des Medienpass

Jgst. 6-9; Französisch: Empfehlung, Vokabeln im Programm Phase 6 zu speichern und damit zu lernen; interne Fachschaftsarbeit mithilfe von Dropbox

Jgst. 9; Biologie: Mediengestützte Referate

Jgst 9; Physik: Daten aus Experimenten werden mithilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen registriert, gespeichert und ausgewertet: Radioaktiver Zerfall.

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

6, 8 und 9; Physik

Bei der Übertragung der Daten zur häuslichen Bearbeitung wird die Problematik des Datenschutzes sowie der Datensicherheit während der Sicherheitsbelehrung erörtert.

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Jgst. 5; Biologie: - Weiterentwicklung der Kompetenz durch Stärkung der freien Suche und Erkennen zuverlässiger Internetquellen im Rahmen von Schülerrecherchen in allen darauffolgenden Jahrgangsstufen.

Jgst. 5; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Computerspiele, Internet und Handy – Kinder und neue Medien

Jgst. 6 (L5+L6); Latein: angeleitete Recherche zu einem Thema des Lehrbuchs

6, 8 und 9; Physik: Die Struktur von Informationsrecherchen wird anhand einfacher Beispiele über die oben genannten Seiten behandelt. Im Verlauf der Zeit wird mit zunehmender Selbständigkeit die freie Suche verstärkt.

Jgst. 6-9; Französisch: Kurzfilme aus ARTE

Jgst. 7; Erdkunde: Naturkatastrophen → Internetrecherche zu aktuellen Naturkatastrophen, z. B. Geophysik Erdbeben, Ereignisse der letzten 48 Stunden

Jgst. 7; Französisch: Recherche für Referate im Netz, (z.T. eingebunden in Stationenlernen, Leçon 6)

Jgst. 8; Englisch: Internetrecherche zum Thema *The first Americans*, siehe auch *Green Line 4, Unit 3*

Jgst. 8; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Wie funktioniert unsere Demokratie? Erfahrungen und Probleme mit Wahlen, Parteien, Parlament und Regierung

Jgst. 8; Latein: selbstständige Recherche zu einem Themenbereich der Trierfahrt

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 11 – Die Würde des Menschen ist unantastbar – Bedeutung und Sicherung der Menschenrechte in der Welt

ab Klasse 6 wiederkehrend; Englisch: kleinere Recherchen zu landeskundlichen Themen durchführen

2.2 Informationsauswertung

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

Jgst.5; Erdkunde: Thema Ferien und Freizeit → Zahlenreihen (eigens erstellte Umfrage) in Diagramme umwandeln

Jgst. 5; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Computerspiele, Internet und Handy – Kinder und neue Medien

Jgst. 6-9; Französisch: Erstellen von Mindmaps mithilfe der kostenlosen App MiMind (bspw. zur Wortschatzarbeit) als Alternative

Jgst. 7; Erdkunde: Landschaftszonen: Klimadiagramme: Erstellung von Klimadiagrammen zu ausgewählten Orten z. B. mit dem Diercke Klimagraph oder www.klimadiagramme.de aus Zahlenreihen

Jgst. 8; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Wie funktioniert unsere Demokratie? Erfahrungen und Probleme mit Wahlen, Parteien, Parlament und Regierung

Jgst.8; Latein: Filtern, Strukturieren und Aufbereiten eines Themenbereichs zur Trierfahrt mit dem Ziel, ein Handout zu erstellen

Jgst.8; Englisch: Internetrecherche zum Thema *The first Americans*, siehe auch *Green Line 4, Unit 3*

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 11 – Die Würde des Menschen ist unantastbar – Bedeutung und Sicherung der Menschenrechte in der Welt

2.3 Informationsbewertung

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

Jgst. 5; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Computerspiele, Internet und Handy – Kinder und neue Medien

Jgst. 8; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Wie funktioniert unsere Demokratie? Erfahrungen und Probleme mit Wahlen, Parteien, Parlament und Regierung

Jgst. 8; Englisch: *Green Line 4 Text Smart 2 – Internet Texts*: Die Schüler lernen verschiedene Online-Textarten und deren Eigenarten kennen und untersuchen wie verlässlich die Informationen sind, die sie online erhalten

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 11 – Die Würde des Menschen ist unantastbar – Bedeutung und Sicherung der Menschenrechte in der Welt

2.4 Informationskritik

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

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 11 – Die Würde des Menschen ist unantastbar – Bedeutung und Sicherung der Menschenrechte in der Welt

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Jgst. 5; Lions Quest: Methodentage, Die SuS lernen die digitale Ausstattung der Schule kennen, sie verwenden WebUntis und Moodle zur Kommunikation zwischen Schule, Schülern und Elternhaus, sie beschreiben Vor- und Nachteile der genannten Kommunikationsmittel

Jgst. 7 & 8; Französisch: E-Mails in einfacher, adressatenbezogener Sprache abfassen können

Verfassen digitaler Textarten wie zum Beispiel Blogeinträge, Emails (privat sowie offiziell)

Jgst. 8; Französisch: Empfehlung an Schülerinnen und Schüler, mit ihren AustauschpartnerInnen zum ersten Kennenlernen zu mailen oder zu skypen

Jgst 5-7; Englisch: Die SuS schreiben z. B. einfache E-Mails an imaginäre oder echte Brieffreunde aus Großbritannien oder den USA.

Jgst 8-9; Englisch: Empfehlung an SuS, mit ihren Brieffreunden zu mailen oder skypen und dabei ihre Meinung zu der Situation mit *human rights* oder *employment* herauszufinden.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Jgst. 5; KR + ER Titel der Themenreihe: „Keiner lebt allein - Schritte zur Gemeinschaft“ (obligatorisch)

Jgst. 6; Lions Quest: Soziale Netzwerke, die SuS gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz, Persönlichkeitsrechte)

Jgst 9; Englisch: Die SuS beschäftigen sich mit der Frage, ob soziale Netzwerke Vorteile und / oder Risiken bei der Durchsetzung von *human rights* in verschiedenen Ländern bedeuten.

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

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

Jgst 7,8; Englisch: Formulieren einer typischen E-Mail mit in englischsprachigen Ländern typischen Formulierungen

Jgst. 9; Französisch: Formulieren einer förmlichen E-Mail mit den in Frankreich typischen Redewendungen

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Jgst. 6, 7; Lions Quest: Cybermobbing und Gefahren digitaler Medien, die SuS beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, sie kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

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

Jgst. 5; Erdkunde: Thema Stadt: Merkmale der Stadt mittels (z. B. GoogleEarth) Screenshots darstellen und präsentieren

Jgst. 6-9; Französisch: Veröffentlichung von Arbeitsergebnissen auf der Homepage der Schule

Jgst. 6/7; Latein: Erstellen eines Kahoots

Jgst. 7; Latein: Umgang mit Powerpoint mit dem Ziel einer Präsentation zu ausgewählten Themen

Jgst. 8; Französisch: Veröffentlichung von Reiseberichten (Austausch mit Angers und Versailles) auf der Homepage der Schule

Jgst. 8; Sowi: Unterrichtsvorhaben 7 – Gesundheit geht vor! – Gefahren des Drogenkonsums

Jgst. 8; Sport: Die Schüler sollen mit dem eigenen Handy gefilmt werden, so dass sie ihre eigene Bewegung nachvollziehen können und darauf aufbauend individuelle Anpassungen vornehmen können. Freiwillig können Schüler auf den Schul-iPads ihren Sprung für zukünftige Lerngruppen speichern.

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Immer mehr Reiche, immer mehr Arme – Soziale Ungleichheit und soziale Gerechtigkeit

Jgst. 9; Kunst Bilderwelten - Design und neue Bilderflut: Medienprodukte werden adressatengerecht geplant, gestaltet und präsentiert.

Jgst. 9; Musik: Erstellen eines Popsongs mit Hilfe vorgefertigter Loops der APP „Garage Band“ oder einem anderen vergleichbaren Sequenzerprogramm.

4.2 Gestaltungsmittel

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

Jgst. 6-9; Französisch: Power Point zur Visualisierung präsentierter Inhalte

Jgst. 7; Kunst: Aleatorische Verfahren und elektronische Bildbearbeitung.

Jgst. 8; Sowi: Unterrichtsvorhaben 7 – Gesundheit geht vor! – Gefahren des Drogenkonsums

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Immer mehr Reiche, immer mehr Arme – Soziale Ungleichheit und soziale Gerechtigkeit

Jgst. 9; Latein: Bewertung der Gestaltung und Qualität der Handouts zur Trierfahrt

4.3 Quelldokumentation

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

6, 8 und 9; Physik: Die Dokumentation der Quellen ist vom Beginn der EArbeit mit Daten aus dem Netz bei Vorträgen oder Referaten eine Selbstverständlichkeit.

Jgst. 7; Erdkunde: Vorträge z.B. Tiere und Pflanzen im Tropischen Regenwald

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Immer mehr Reiche, immer mehr Arme – Soziale Ungleichheit und soziale Gerechtigkeit Welt

Jgst. 9; Biologie: Die Schülerinnen und Schüler geben Quellen ihrer Recherchen im Rahmen der Präsentationen an.

4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Jgst. 6; Sport: Das Thema Recht am eigenen Bild, insbesondere im Rahmen sportlicher Aktivität, wird mit den Schülern erörtert. Es wird mit der Gruppe ein entsprechender Umgang mit Bildmaterial vereinbart (ggf. in Form eines „Vertrags“). Anschließend nutzen die Schülerinnen und Schüler eigene Geräte oder die der Schule, um ihre Fortschritte in der Gruppenarbeit zum Thema Partner- und Gruppenakrobatik zu überprüfen und zu dokumentieren. Gegebenenfalls muss im Verlauf der Reihe der „Vertrag“ hervorgeholt bzw. an die gemeinsame Vereinbarung erinnert werden. Zum Abschluss der Reihe wird der korrekte Umgang mit dem Bildmaterial reflektiert.

Jgst. 7 - 9; Französisch: Angabe von Bildquellen bei Kurzreferaten

Jgst. 8; Musik: Musiker- und Verwertungsrechte und die Verwendung von Download-Portalen

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 6 – Immer mehr Reiche, immer mehr Arme – Soziale Ungleichheit und soziale Gerechtigkeit

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

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

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 8 – Parteien, Wahlen, Regierung – Welche Bedeutung haben Parteien in unserer Demokratie?

Jgst. 9; Erdkunde: Thema Globalisierung: Entwicklung der Kommunikationsmedien als Grundlage der Globalisierung

Jgst. 9; Englisch: Text smart 1: A short film. Die S lernen grundlegende filmische Mittel kennen und welchen Effekt diese auf den Zuschauer haben. Sie sehen und verstehen Ausschnitte eines musikalischen Films mit humoristischen Elementen.

5.2 Meinungsbildung

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

Jgst. 8; Englisch: Internet texts. Die Schüler setzen sich anhand des Themas „Moon Landing“ mit Verschwörungstheorien und ihrer Verbreitung im Internet auseinander.

Jgst. 8 & 9; Französisch: Hinterfragen von Klischees über das eigene und das Zielsprachenland Frankreich (bspw. im Rahmen des Schüleraustausches;

Jgst. 8; Französisch: Eigenheiten verschiedener französischer Regionen kennenlernen)

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 8 – Parteien, Wahlen, Regierung – Welche Bedeutung haben Parteien in unserer Demokratie?

5.3 Identitätsbildung

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

Jgst. 8; KR + ER Titel der Themenreihe: „Gefährliche Geborgenheit: Versuchungen, Süchte, Sekten“ (obligatorisch)

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 8 – Parteien, Wahlen, Regierung – Welche Bedeutung haben Parteien in unserer Demokratie?

Jgst. 9; Englisch: Across cultures 2: The language of tolerance and respect. Die S reflektieren über tolerantes und intolerantes Verhalten und lernen, wie sie in sensiblen Situationen angemessen reagieren können. Sie lernen die sprachlichen Mittel zur Beschreibung von Cartoons, Gefühlen sowie eines *coming outs* kennen und setzen sich mit einem Songtext auseinander.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

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

Jgst. 9; Sowi: Unterrichtsvorhaben 8 – Parteien, Wahlen, Regierung – Welche Bedeutung haben Parteien in unserer Demokratie?

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Jgst. 7; Biologie: – Funktionsweisen von Apps oder Online-Angeboten zur Artenbestimmung

6.2 Algorithmen erkennen

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

Jgst. 7; Biologie: – Erkennen von algorithmischen Mustern und Strukturen im Umgang mit Bestimmungsschlüsseln, z.B. Baumportal, Naturblick

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

6.4 Bedeutung von Algorithmen

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